

brother®



PE-DESIGN

Программное обеспечение
для создания рисунков вышивания

Вер: 6

Инструкция пользователя

Поздравляем вас с выбором нашего изделия!

Благодарим вас за покупку нашего изделия. Для обеспечения оптимальных рабочих характеристик и поддержания безопасного и правильного режима работы изделия внимательно прочитайте данное руководство и затем положите его в безопасное место вместе с гарантийным талоном.

Перед использованием данного изделия необходимо ознакомиться со следующим

Для разработки рисунков вышивания

- Данная система предоставляет возможность создания большого числа рисунков вышивания и поддерживает более широкий диапазон установок атрибутов вышивания (плотность строчки, шаг строчки и т. д.). Однако конечный результат зависит от конкретной модели швейной машины. Перед обработкой конечного материала рекомендуется выполнить пробное вышивание с использованием введенных данных вышивания.

Для обеспечения безопасности при использовании машины

- Недопустимо выпадение иглы и наличие проволоки или других металлических объектов в машине или в гнездах для карт.
- Не допускается наличие посторонних предметов в машине.

Для обеспечения длительного срока эксплуатации машины

- Не храните машину под прямыми солнечными лучами или в условиях высокой влажности. Не допускается хранение машины рядом с нагревательными устройствами (утюгами или другими источниками тепла).
- Запрещается попадание воды или других жидкостей в машину или на платы.
- Не допускайте падения машины или ударных воздействий на нее.

Для ремонта или наладки машины

- При поломке машины или при необходимости ее наладки обратитесь в ближайший сервисный центр.

Примечание

В данном руководстве не рассматривается использование компьютера в операционной среде Windows. Обратитесь к соответствующим руководствам по Windows.

Подтверждение авторских прав

MS-DOS и Windows являются зарегистрированными товарными знаками компании Microsoft Corp.

IBM является зарегистрированным товарным знаком компании International Business Machine Corporation.

Важное замечание

Использование этой машины для несанкционированного копирования материалов с карт с данными для вышивания, газет и журналов в коммерческих целях является нарушением авторских прав и преследуется по закону.

Внимание!

Программное обеспечение, поставляемое с данным изделием, защищено законами об авторских правах. Это программное обеспечение может использоваться или копироваться только в соответствии с законами об авторских правах.

СОХРАНИТЕ ЭТО РУКОВОДСТВО

Это изделие предназначено только для бытового применения.

Дополнительную информацию об изделии и тех или иных изменениях и усовершенствованиях можно получить, посетив наш веб-сайт по адресу www.brother.com

Новые функции версии 6.0

Генерация строчек

- Улучшенные изменяемые функции для атласной строчки и заполняющей строчки. 208, 209
- Функция градация цвета. 113, 215
- Вариации вышивания областей:
окантовочная строчка, строчка из концентрических окружностей, радиальная строчка, спиральная строчка 112, 214, 214
- Вариации вышивания линий:
Е-образная строчка, V-образная строчка. 208
- Добавлена функция Stamp и расширены возможности программируемой заполняющей строчки. 111, 116, 198, 212
- Автоматическая настройка шага сметочной строчки. 107, 207
- «Половинная строчка» для атласной строчки, вышиваемого вручную объекта и т. д. 108, 109, 110, 207, 209, 211
- Выбираемая кривая строчки 108, 110, 209, 211
- Выбираемый рисунок края (точка поворота) для заполняющей строчки . 108, 111, 210, 212

Функции редактирования

Приложение Layout & Editing

- Создание рисунков, превышающих размер пялец 69, 129, 227, 233, 236, 237
- Увеличение/уменьшение с сохранением плотности строчки и качества вышивки. 159, 159
- Выбор объекта из диалогового окна Sewing Order/Color. 220
- Функция создания монограмм. 194
- Автоматическое удаление заднего плана с помощью функций Cross Stitch и Photo Stitch. 140, 144, 147, 149, 151
- Улучшенная функция Auto Punch 139
- Улучшенное редактирование строчек (выбор точек входа и выхода для каждого цвета, ввод и удаление переходов к другим строчкам). 169
- Улучшенное редактирование точек:
Преобразование линий в прямые или кривые линии 165
Выбор точек с помощью клавиш с изображением стрелок. 162
Редактирование точек без отмены вышивания с отверстием 216
- Редактирование областей без отмены группирования 161
- Функция вырезания для распечатывания в реальном размере 249
- Вырезание компонентов данных строчек. 172

Интерфейс пользователя

- Изменяемый диапазон интервалов между линиями координатной сетки (1–10 мм → 0,1–25,4 мм) 126, 243
- Предоставление команд редактирования в меню, выводимом щелчком правой кнопкой мыши. 285, 292, 302, 307
- Добавлено окно Reference 12, 82, 128
- Улучшено диалоговое окно для установки атрибутов вышивания (режим Beginner и Expert) 105, 205

Приложение Design Center

- Добавлен имитатор вышивания. 121
- Добавлена возможность изменения последовательности вышивания в диалоговом окне Sewing Order 119

Приложение Layout & Editing

- Автоматическое создание данных аппликаций (материал, позиция, сметывание, вышивание). 217
- Улучшено диалоговое окно Sewing Order/Color. 220
- Улучшен имитатор вышивания 225

Прочее

- Добавлен формат импортируемых файлов .phc. 152
- Организация рисунков вышивания в приложении Design Database 270
- Добавлены типовые файлы для изображений, рисунков вышивания и рисунков строчек

Содержание

Перед использованием 1

Что можно сделать с помощью этого программного обеспечения	1
Автоматическое создание рисунка вышивания из изображения	1
Автоматическое создание рисунка вышивания по фотографии	1
Легкое создание узорных вышивок большого размера	2
Создание рисунков вышивания вручную	2
Создание рисунков вышивания с использованием всех трех приложений	2
Обзор руководства	4
Структура руководства	4
Список используемых терминов	4
Введение	5
Приложения программного обеспечения	5
Комплект поставки	6
Дополнительные компоненты	7
Основные части	7
Инсталляция	8
Процедура инсталляции	8
Системные требования	9
[ШАГ 1] Инсталляция программного обеспечения	9
[ШАГ 2] Инсталляция драйвера для модуля записи на карту	12
[ШАГ 3] Модификация модуля записи на USB-карту	14
Online-регистрация	15
Деинсталляция	15
Техническая поддержка	15
Приемы и способы создания рисунков вышивания	16
Типы вышивки	18

Глава 1 Основные операции..... 21

Начало работы 22

Об этой главе	22
---------------------	----

Автоматическое создание рисунков вышивания 23

Использование функции Auto Punch	23
Шаг1 Запуск приложения Layout & Editing	23
Шаг2 Открытие файла изображения	24
Шаг3 Настройка размера и позиции изображения	25
Шаг4 Автоматическое преобразование изображения в рисунок вышивания 25	
Шаг5 Предварительный просмотр рисунка вышивания	26

Шаг6 Сохранение рисунка вышивания	28
Шаг7 Передача рисунка на оригинальную карту	28
Шаг8 Выход из приложения Layout & Editing	29
Использование функции Photo Stitch	30
Шаг1 Запуск приложения Layout & Editing	30
Шаг2 Открытие файла изображения	31
Шаг3 Настройка размера и позиции изображения	32
Шаг4 Автоматическое преобразование изображения в рисунок вышивания 32	

Создание и редактирование рисунков вышивания..... 35

Использование приложения Design Center	35
Шаг1 Запуск приложения Design Center ...	35
Шаг2 Открытие файла изображения	36
Шаг3 Переход к этапу 2 (этап Штриховое изображение)	36
Шаг4 Редактирование линий	37
Шаг5 Переход к этапу 3 (этап Обработка рисунка)	39
Шаг6 Переход к этапу 4 (этап Установка атрибутов вышивания)	40
Шаг7 Задание атрибутов вышивания	40
Шаг8 Предварительный просмотр изображения	44
Шаг9 Сохранение файла	45

Использование приложения Layout & Editing 46

Шаг1 Импортирование рисунков вышивания из приложения Design Center	47
Шаг2 Настройка размера и позиции рисунка вышивания	48
Шаг3 Добавление форм	48
Шаг4 Добавление текста	51
Шаг5 Размещение текста в овале	52
Шаг6 Добавление окружности в качестве центра солнца	53
Шаг7 Выбор программируемой заполняющей строчки	54
Шаг8 Добавление замкнутой ломаной линии для солнечных лучей	56
Шаг9 Изменение последовательности вышивания солнца и солнечных лучей	57
Шаг10 Настройка лучей	58
Шаг11 Установка вышивания с отверстием	59
Шаг12 Предварительный просмотр рисунка вышивания	60
Шаг13 Передача рисунка на оригинальную карту	61
Шаг14 Сохранение файла	62

Основные операции

Расширенные операции Design Center

Расширенные операции Layout & Editing

Расширенные операции Programmable Stitch Creator

Расширенные операции Design Database

Справка Design Center

Справка Layout & Editing

Справка Programmable Stitch Creator

Справка Design Database

Шаг15	Выход из приложения Layout & Editing	62
Использование приложения Programmable Stitch Creator		
Шаг1	Запуск приложения Programmable Stitch Creator	63
Шаг2	Открытие рисунка программируемой строчки	64
Шаг3	Рисование линий для редактирования рисунка строчки	65
Шаг4	Принятие эффектов тиснения/гравирования	66
Шаг5	Сохранение отредактированного рисунка строчки	67
Шаг6	Выход из приложения Programmable Stitch Creator	68

Создание рисунков вышивания большого размера

Разработка рисунка вышивания большого размера		
Шаг1	Запуск приложения Layout & Editing	69
Шаг2	Задание размера страницы Design Page	70
Шаг3	Создание рисунка вышивания	71
Шаг4	Проверка последовательности вышивания	71
Шаг5	Сохранение рисунка вышивания	72
Шаг6	Передача рисунка на оригинальную карту	73
Шаг7	Выход из приложения Layout & Editing	74
Вышивание рисунков большого размера		
Шаг1	Прикрепление к ткани стабилизирующего материала	74
Шаг2	Обозначение позиции вышивания	74
Шаг3	Закрепление ткани в пяльцах для вышивания	76
Шаг4	Вышивание	76

Глава 2 Расширенные операции 79

Расширенные операции

Об этой главе	80
---------------------	----

Design Center

Главное окно	82
--------------------	----

Этап 1 (этап Исходное изображение) 83

Импортирование данных изображения	83
Использование программы-мастера	83

Этап 2 (этап Штриховое изображение) ... 86

Переход к этапу 2 (этап Штриховое изображение)	86
Рисование и стирание контуров	88

Этап 3 (этап Обработка рисунка)

Переход к этапу 3 (этап Обработка рисунка)	89
Задание размера страницы Design Page	90

Редактирование контуров	92
Выбор контуров	92
Перемещение объектов	92
Масштабирование контуров	92
Зеркальное отображение контуров	93
Поворот контуров	93
Удаление контуров	94
Редактирование точек в контурах	95
Перемещение точек	95
Ввод точек	95
Удаление точек	95

Рисование ломаной линии	96
-------------------------------	----

Этап 4 (этап Установка атрибутов вышивания)

Переход к этапу 4 (этап Установка атрибутов вышивания)	98
Задание цветов отображения	98
Принятие атрибутов вышивания для линий и областей	99
Вышивание областей	99
Вышивание линий	100
Использование строки атрибутов вышивания	102
Задание атрибутов вышивания	105
Создание градации	113
Задание вышивания с отверстием	114
Принятие и редактирование печатей	116
Принятие печати	116
Редактирование печати	117
Просмотр и изменение последовательности вышивания	119
Проверка вышивания строчек	121
Предварительный просмотр вышиваемого изображения	122
Просмотр рисунков в окне Reference Window	124
Масштабирование	124
Перемещение кадра области отображения	124
Перерисовка кадра области отображения	124
Масштабирование кадра области отображения	124
Сохранение	125
Перезапись	125
Сохранение с новым именем	125
Изменение установок программного обеспечения	126
Изменение установок координатной сетки	126
Изменение единиц измерения	126
Layout & Editing	
Главное окно	128
Ввод изображений и рисунков вышивания	
Создание страницы Design Page	129

Создание новой страницы Design Page.....	129	Задание атрибутов текста	185
Задание размера страницы Design Page	129	Редактирование введенного текста	186
Открытие файла в приложении Layout & Editing.....	131	Выбор знаков	187
Импортирование данных изображения ..	133	Задание атрибутов текста	188
Импортирование данных изображения.....	133	Задание расположения текста	189
Создание портретного изображения.....	134	Преобразование текста.....	191
Импортирование данных изображения из буфера обмена.....	136	Задание атрибутов текста TrueType	192
Изменение установок отображения изображений	136	Преобразование текста в данные в данные контуров.....	193
Изменение размера и позиции изображения.....	137	Ввод монограмм	194
Сохранение данных изображения	138	Задание атрибутов монограммы	195
Автоматическое преобразование данных изображения в рисунок вышивания	138	Редактирование монограмм.....	196
Импортирование рисунков вышивания ..	152	Принятие и редактирование печатей	198
Импортирование рисунков вышивания из файла	152	Принятие печати	198
Редактирование рисунков вышивания .	156	Редактирование печати	199
Редактирование рисунков вышивания ...	156	Принятие атрибутов вышивания для линий и областей.....	201
Выбор рисунков	156	Установка цвета нити и типа вышивки	202
Перемещение рисунков.....	157	Задание атрибутов вышивания	205
Масштабирование рисунков	158	Создание градации	215
Зеркальное отображение контуров	160	Задание вышивания с отверстием.....	216
Поворот рисунков.....	160	Использование программы-мастера Applique Wizard	217
Группирование рисунков вышивания	161	Проверка рисунков вышивания	218
Редактирование точек в рисунках вышивания.....	162	Измерение расстояние между двумя точками	218
Выбор точек	162	Задание области вышивания	219
Перемещение точек	162	Проверка и редактирование последовательности вышивания/цветов	220
Ввод точек	163	Масштабирование	222
Удаление точек.....	164	Увеличение масштаба	222
Перемещение точек входа/выхода и центральной точки.....	165	Уменьшение масштаба	222
Редактирование данных строчек.....	168	Масштабирование к реальному размеру ..	222
Преобразование объектов в данные строчек.....	168	Масштабирование на выбранных объектах	223
Редактирование точек строчек в данных строчек	168	Масштабирование страницы Design Page до размеров окна	223
Изменение цветов данных строчки	170	Предварительный просмотр вышиваемого изображения	224
Преобразование данных строчек в блоки.	170	Проверка вышивания строчек	225
Вырезание компонентов данных строчек.	172	Проверка информации рисунков вышивания	227
Рисование окружностей и дуг	173	Редактирование списков цветов нитей пользователей	228
Рисование окружности или овала	173	Просмотр рисунков в окне Reference Window	232
Рисование дуги	174	Масштабирование	232
Рисование веера	174	Перемещение кадра области отображения	232
Рисование дуги с линией.....	175	Перерисовка кадра области отображения	232
Задание геометрического атрибута	176	Масштабирование кадра области отображения.....	232
Рисование прямоугольника.....	177	Сохранение и вывод на печать	233
Задание геометрического атрибута	177	Сохранение	233
Рисование прямых линий и кривых.....	179	Перезапись.....	233
Задание геометрического атрибута	180		
Создание данных ручного вышивания	181		
Ввод текста.....	183		

Сохранение с новым именем	233
Вывод данных в другом формате.....	234
Запись рисунка вышивания на оригинальную карту	234
Добавление комментариев к сохраненным файлам .pes.....	239
Вывод на печать.....	240
Задание установок параметров печати	240
Проверка распечатываемого изображения	241
Вывод на печать.....	242
Изменение установок программного обеспечения	243
Изменение установок координатной сетки.....	243
Изменение единиц измерения	243
Дополнительные пальцы большого размера	244
Создание рисунков для многопозиционных пальцев	244
Выбор размера страницы Design Page.....	244
Создание рисунка	245
Оптимизация замен пальцев	245
Проверка рисунка	246
Сохранение рисунка вышивания	247
Запись рисунка на оригинальную карту ...	247
Programmable Stitch Creator	250
Главное окно.....	250
Открытие файла рисунка.....	251
Создание нового рисунка	251
Открытие файла рисунка.....	251
Открытие изображения на заднем плане..	252
Выбор создаваемого рисунка	253
Просмотр рисунка строчки при его создании.....	255
Рисование рисунка строчки в режиме Fill/Stamp	255
Редактирование рисунка строчки в режиме Fill/Stamp	256
Выбор рисунков	256
Перемещение рисунков.....	257
Масштабирование рисунков	257
Удаление рисунков	257
Вырезание рисунков.....	257
Копирование рисунков	258
Дублирование рисунков	258
Вставка вырезанного или скопированного рисунка.....	258
Вертикальное зеркальное отображение рисунков.....	258
Горизонтальное зеркальное отображение рисунков.....	258
Поворот рисунков.....	259

Редактирование точек в режиме Fill/Stamp	260
Перемещение точек	260
Ввод точек	260
Удаление точек	261
Создание печати.....	262
Создание рисунка строчки в режиме Motif.....	263
Редактирование рисунка строчки в режиме Motif.....	264
Масштабирование рисунков	265
Зеркальное отображение рисунков.....	265
Сохранение	266
Перезапись.....	266
Сохранение с новым именем	266
Изменение установок	267
Изменение отображения фонового изображения	267
Изменение установок координатной сетки	267

Design Database

Главное окно.....	269
Запуск приложения Design Database	270
Организация рисунков вышивания	270
Создание новых папок	270
Перемещение/копирование рисунков в различные папки	270
Изменение имени рисунка вышивания....	271
Удаление рисунка вышивания	271
Изменение отображения в окне содержимого	272
Открытие рисунков вышивания	273
Импортирование рисунков в Layout & Editing.....	273
Проверка рисунков вышивания	274
Предварительный просмотр рисунков	274
Проверка информации рисунков вышивания	274
Поиск рисунка вышивания	275
Преобразование рисунков вышивания в различные форматы	276
Вывод каталога рисунков вышивания	278
Вывод на печать	278
Вывод в виде HTML-файла.....	278
Вывод в виде CSV-файла	279

Глава 3 Справка

Design Center.....

Список кнопок в инструментальной панели	282
Этап 2 (этап Штриховое изображение).....	282
Этап 3 (этап Обработка рисунка)	283

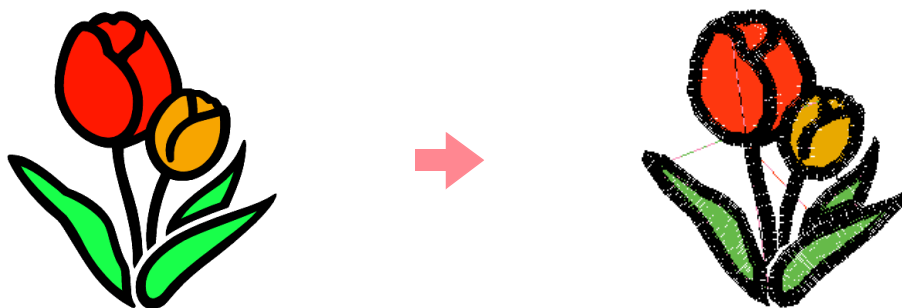
Этап 4 (этап Установка атрибутов вышивания).....	284
Список меню.....	285
Меню File.....	285
Меню Edit.....	286
Меню Sew.....	287
Меню Display.....	287
Меню Option.....	288
Меню Stage.....	289
Меню Help.....	290
Layout & Editing	291
Список кнопок в инструментальной панели	291
Список меню.....	292
Меню File.....	292
Меню Edit.....	293
Меню Image.....	295
Меню Text.....	296
Меню Sew.....	296
Меню Display.....	297
Меню Option.....	298
Меню Help.....	299
Programmable Stitch Creator	301
Список кнопок в инструментальной панели	301
Список меню.....	302
Меню File.....	302
Меню Mode.....	303
Меню Edit.....	303
Меню Display.....	304
Меню Help.....	305
Design Database	307
Список меню.....	307
Меню File.....	307
Меню Edit.....	308
Меню Display.....	308
Меню Option.....	309
Меню Help.....	309
Указатель.....	310
Перед вскрытием упаковки компакт-диска прочитайте следующую информацию	
Соглашение об условиях использования продукта	




Что можно сделать с помощью этого программного обеспечения

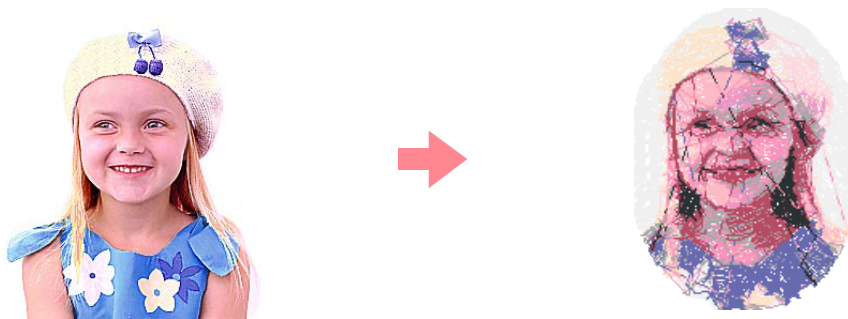
Данное программное обеспечение поддерживает возможности оцифровки и редактирования, предоставляющие пользователям свободу творчества при разработке оригинальных вышивок. Рисунки, фотографии и надписи можно легко превратить в требуемые узорные вышивки.


Автоматическое создание рисунка вышивания из изображения



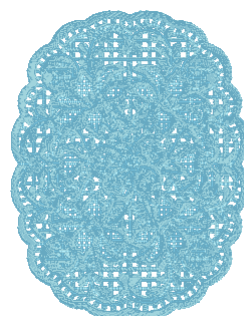
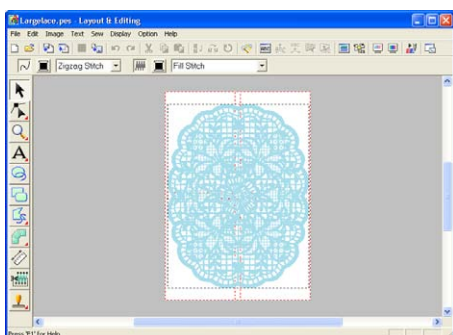
 Более подробную информацию см. в разделе «Использование функции Auto Punch» на стр. 23.


Автоматическое создание рисунка вышивания по фотографии



 Более подробную информацию см. в разделе «Использование функции Photo Stitch» на стр. 30.

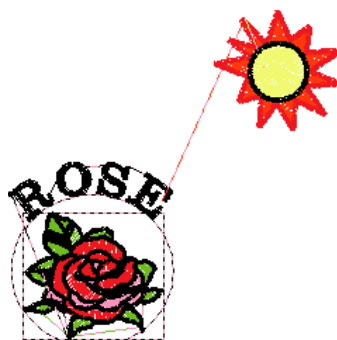
Легкое создание узорных вышивок большого размера




 Более подробную информацию см. в разделе «Создание рисунков вышивания большого размера» на стр. 69.

Создание рисунков вышивания вручную


Возможно объединение рисунков вышивания или применение стежков для рисунков и надписей. Кроме того, возможна разработка большого числа рисунков вышивания за счет использования многочисленных типов вышивки.



 Более подробную информацию см. в разделе «Создание и редактирование рисунков вышивания» на стр. 35.

Создание рисунков вышивания с использованием всех трех приложений


■ Design Center

 См. «Использование приложения Design Center» на стр. 35.

 Более подробную информацию см. на стр. 81 – 126.



■ Layout & Editing

 См. «Автоматическое создание рисунков вышивания» на стр. 23.

 См. «Использование приложения Layout & Editing» на стр. 46.

 Более подробную информацию см. на стр. 127 – 249.

■ Programmable Stitch Creator

-  См. «Использование приложения Programmable Stitch Creator» на стр. 63
-  Более подробную информацию см. на стр. 250 – 268.

Обзор руководства

Структура руководства

Данное руководство состоит из трех основных разделов: Основные операции, Расширенные операции и Справка.

■ Основные операции

С помощью подробных инструкций, содержащихся в этом разделе, можно создавать основные узорные вышивки. Для новых пользователей основные операции являются хорошим способом ознакомления с различными функциями.

■ Расширенные операции

В этом разделе отдельно рассматриваются возможности и использование для каждого приложения, что предоставляет возможность создания более сложных и оригинальных рисунков вышивания по сравнению с рисунками, описанными в разделе «Основные операции».

■ Справка

В этом разделе приводится описание инструментальной панели и сводка меню для каждого приложения. В этом разделе разъясняется назначение и использование иконок и команд меню.

Список используемых терминов

Ниже приводятся термины, используемые в данном руководстве:

Рисунок вышивания: Узорная вышивка

Объект: Компонент рисунка вышивания

Многопозиционные пальцы: Пяльцы, которые могут быть установлены на вышивальной машине в различных позициях для возможности вышивания рисунков больших размеров

Тип вышивания: Тип строчки (например строчка зигзаг, сметочная строчка и атласная строчка)

Стежки: Последовательность строчек

Введение

Приложения программного обеспечения

Данный пакет состоит из четырех приложений.

■ Design Center

Приложение Design Center (Центр узоров) используется для ручного создания рисунков вышивания по изображениям. Эти изображения можно получить путем сканирования напечатанных изображений или они могут быть созданы с помощью приложения, подобного Paint®. Для файлов изображений используются расширения .bmp, .tif, .jpg, .j2k, .psx, .wmf, .png, .eps, .pcd или .frx. Приложение Design Center автоматически определяет контуры в изображении и заменяет их ломаными линиями, которые могут быть отредактированы и которым могут быть присвоены атрибуты вышивания.

Процедура разделена на четыре этапа:

- ❑ **Этап 1 (этап Исходное изображение):** Откройте файл изображения и выберите один или несколько цветов, которые данное приложение будет использовать для копирования контуров.
- ❑ **Этап 2 (этап Штриховое изображение):** Исходное цветное изображение заменяется черно-белым изображением (цвета, выбранные на этапе 1 (этап Исходное изображение), становятся черными, а все остальные цвета становятся белыми). Это изображение можно отредактировать с помощью инструментальных средств «перо» и «ластик» различной толщины. (Процедуру можно начать с этого шага и нарисовать черно-белое изображение вручную.)
После подготовки изображения запустите процесс автоматического копирования.
- ❑ **Этап 3 (этап Обработка рисунка):** Черно-белое изображение заменяется набором из контуров, формируемых из редактируемых ломаных линий. Эти ломаные линии можно отредактировать путем перемещения, вставки или удаления редактируемых точек.
- ❑ **Этап 4 (этап Установка атрибутов вышивания):** На этом заключительном шаге установите атрибуты вышивания (цвет нити и тип вышивания) для контуров и внутренних областей вышивки.

В любой момент выполнения процедуры можно сохранить данные работы для их последующего использования. На этапе 1 (этап Исходное изображение) и этапе 2 (этап Штриховое изображение) файл сохраняется с расширением .pel. На этапе 3 (этап Обработка рисунка) и этапе 4 (этап Установка атрибутов вышивания) файл сохраняется с расширением .rem. Если импортированное изображение еще не было сохранено, то его также можно сохранить с расширением .bmp.

Сохранение данных работы после выполнения всех шагов процедуры полезно в случае внесения каких-либо изменений для принятия в последующем решения об использовании исходного рисунка.

При достижении этапа 4 (этап Установка атрибутов вышивания) обрабатываемое изображение можно импортировать в приложение Layout & Editing, где это изображение можно перемещать и масштабировать как одиночный объект.

■ Layout & Editing

Приложение Layout & Editing (Компоновка и редактирование) используется для автоматического создания рисунков вышивания из изображений и для объединения изображений и текста для создания рисунков вышивания, которые могут быть записаны на оригинальную карту. Эти изображения можно получить путем сканирования напечатанных изображений или они могут быть созданы с помощью приложения, подобного Paint®. Для файлов изображений используются расширения be .bmp, .tif, .jpg, .j2k, .psx, .wmf, .png, .eps, .pcd или .frx. Кроме того, в рисунок вышивания могут быть введены следующие типы рисунков вышивания.

- ❑ Рисунки вышивания, созданные с помощью приложения Design Center

- ❑ Рисунки вышивания на картах с данными для вышивания, приобретенными у дилера (некоторые рисунки могут не считываться.)
- ❑ Рисунки вышивания в форматах Tajima (.dst), Melco (.exp), Pfaff (.pcs), Husqvarna (.hus) и вышивальных швейных машин (.phc)
- ❑ Рисунки вышивания, созданные непосредственно в самом приложении Layout & Editing (эти рисунки включают в себя текст, окружности, прямоугольники, многоугольники, кривые и вышиваемые вручную рисунки.)

После сбора различных частей рисунка вышивания можно использовать функции компоновки для установления их относительных позиций, ориентации и масштаба.

После завершения рисунка вышивания его можно сохранить (с расширением .pes) и записать на оригинальную карту. Затем эта карта может быть вставлена в швейную машину для вышивания этого рисунка.

■ Programmable Stitch Creator

Приложение Programmable Stitch Creator (Формирователь программируемых строчек) предоставляет возможность создания, редактирования и сохранения рисунков заполняющих строчек/строчек печатей и узорных строчек, которые могут применяться в качестве программируемых заполняющих или узорных строчек или в качестве печати для замкнутых областей рисунков вышивания как в приложении Design Center, так и в приложении Layout & Editing. Рисунки заполняющих строчек/строчек печатей сохраняются в качестве файлов .pas, а рисунки узорных строчек сохраняются в качестве файлов .pmf. Эти приложения поступают с набором файлов .pas и .pmf, которые можно использовать прямо в том виде, в котором они поступают, или отредактировать для дополнения создаваемых рисунков вышивания.

■ Design Database

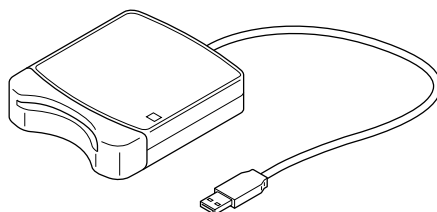
Приложение Design Database (База данных узоров) предоставляет возможность легкого просмотра файлов рисунков вышивания на компьютере для нахождения требуемого рисунка, который может быть открыт или импортирован в приложение Layout & Editing. Из приложения Design Database эти файлы также можно преобразовать в другие форматы (.pes, .dst, .exp, .pcs или .hus), распечатать или вывести в виде HTML-файлов рисунков вышивания в выбранной папке. Кроме того, информация о вышивании для рисунков вышивания в выбранной папке может быть выведена в виде CSV-файла для использования в других приложениях с базами данных.

Комплект поставки

Убедитесь, что в комплект поставки входят все следующие компоненты. Если какие-либо из них отсутствуют или повреждены, то обратитесь к представителю компании.

Версия 6.0 или модификация до версии 6.0 для версий 1.0 – 4.0:

Модуль записи на USB-карту



Компакт-диск



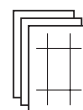
Оригинальная карта



Руководство



Шаблон



Модификация до версии 6.0 для версии 5.0:

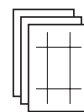
Компакт-диск



Руководство



Шаблон



Примечание:

Модуль записи на USB-карту и оригинальная карта не входят в комплект поставки, предусмотренный для модификации с версии 5.0.

Дополнительные компоненты

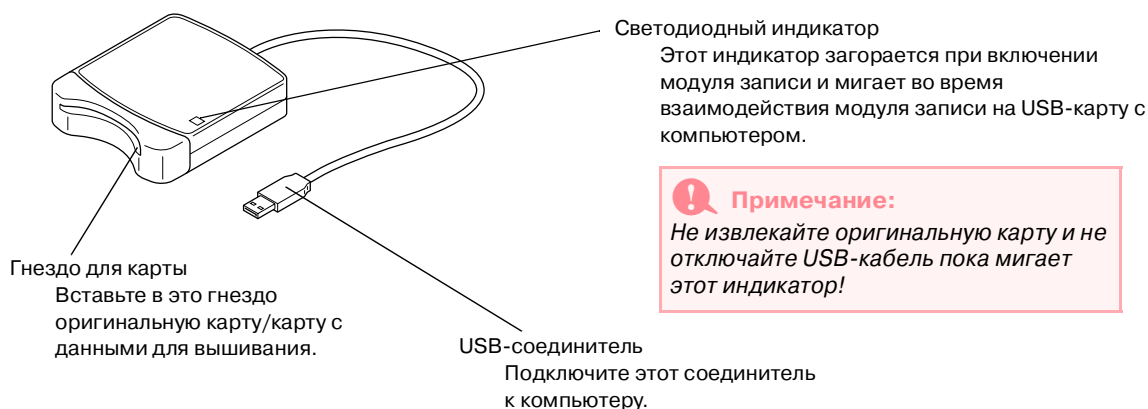
Оригинальная карта



Примечание:

С этим модулем записи на USB-карты могут использоваться только оригинальные карты, подобные прилагаемой карте или дополнительным оригинальным картам такого же типа.

Основные части



Примечание:

Не извлекайте оригинальную карту и не отключайте USB-кабель пока мигает этот индикатор!



Напоминание:



- Поскольку питание на модуль записи на USB-карту подается через USB-соединение с компьютером, кабель подачи питания и выключатель питания отсутствуют.
- Оригинальные карты необходимо предохранять от воздействия высокой влажности, прямых солнечных лучей, статического электричества и сильных ударных нагрузок. Кроме того, карты запрещается изгибать.

Инсталляция



Процедура инсталляции

Используемая процедура инсталляции зависит от того, устанавливается ли полная версия или выполняется обновление программного обеспечения. Выполняются следующие процедуры инсталляции.



Инсталляция версии 6.0 (полная версия)

- [ШАГ 1] Инсталляция программного обеспечения  стр. 9
- [ШАГ 2] Инсталляция драйвера для модуля записи на карту  стр. 12

Модификация с версии 1.0 – 4.0

- [ШАГ 1] Инсталляция программного обеспечения  стр. 9
- [ШАГ 2] Инсталляция драйвера для модуля записи на карту  стр. 12

Модификация с версии 5.0 или 5.01

- [ШАГ 1] Инсталляция программного обеспечения  стр. 9
- [ШАГ 2] Инсталляция драйвера для модуля записи на карту  стр. 12
- [ШАГ 3] Модификация модуля записи на USB-карту  стр. 14

Модификация с версии 5.02 или выше

- [ШАГ 1] Инсталляция программного обеспечения  стр. 9



Напоминание:

При модификации с версии 5.02 или выше ШАГ 2 не выполняется.

- [ШАГ 3] Модификация модуля записи на USB-карту  стр. 14



Примечание:

- Если процедура инсталляции прервана или отличается от описанной в данном документе, то программное обеспечение не будет установлено надлежащим образом.
- Перед включением компьютера убедитесь в том, что модуль записи на USB-карту отключен. Если компьютер включается при подключенном модуле записи на карту, то инсталляция может быть выполнена некорректно при модификации с версии 5.0 или 5.01.
- Для модификации модуля записи на USB-карту необходимо подключиться к Интернету. В случае невозможности подключения к Интернету обратитесь к ближайшему представителю компании.

Системные требования

Перед инсталляцией программного обеспечения на компьютер убедитесь в том, что компьютер соответствует перечисленным ниже требованиям.

Компьютер	IBM-PC или совместимый с IBM компьютер с USB-портом
Операционная система	Windows 98, ME, XP или 2000
Процессор	Pentium 500 МГц или выше
Память	Минимум 64 Мб (рекомендуется 256 Мб или больше)
Свободное пространство на жестком диске	Минимум 100 Мб
Монитор	SVGA (800 × 600), цвет 16 бит или выше
Порт	USB версии 1.1 или выше
Принтер	Графический принтер, который поддерживает система (если предполагается распечатывать получаемые изображения)
Привод CD-ROM	Требуется для инсталляции



Примечание:

- Питание на модуль записи на USB-карту подается через USB-соединение. Подключите модуль записи на USB-карту к USB-соединителю на компьютере или к USB-концентратору с автономным питанием, который может подавать питание на модуль записи на карту. Если модуль записи на карту не подключается описанным способом, то он может функционировать некорректно.
- Данное изделие может функционировать некорректно с некоторыми типами компьютеров и USB-картами расширения.

[ШАГ 1] Инсталляция программного обеспечения

В этом разделе описывается инсталляция прикладного программного обеспечения.



Примечание:

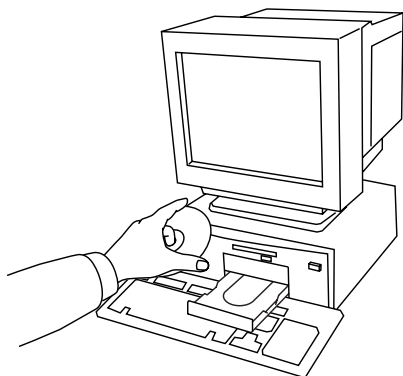
- Если процедура инсталляции прервана или отличается от описанной в данном документе, то программное обеспечение не будет инсталлировано надлежащим образом.
- **Перед включением компьютера убедитесь в том, что модуль записи на USB-карту ОТКЛЮЧЕН.**



Напоминание:

Описания и диалоговые окна в следующей процедуре инсталляции относятся к операционной системе Windows XP. Процедура и диалоговые окна для других операционных систем могут незначительно отличаться от приведенных в данном документе.

1. Вставьте прилагаемый компакт-диск в привод CD-ROM компьютера.



→ Вскоре автоматически появляется диалоговое окно **Choose Setup Language**.

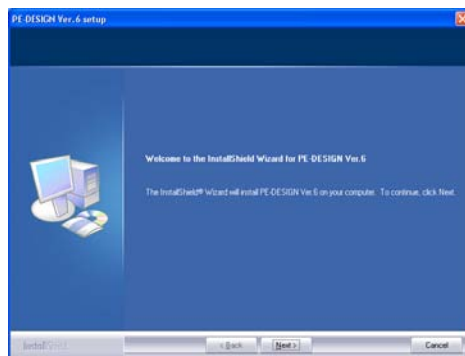


Напоминание:

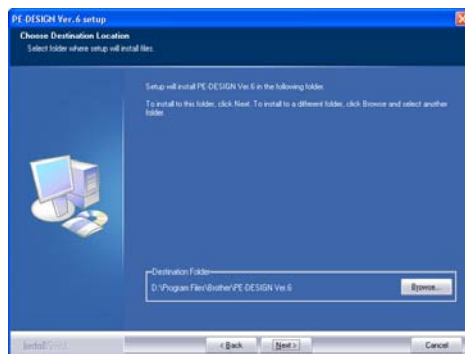
Если программа инсталляции не будет автоматически запущена:

- 1) Щелкните мышью на кнопке **Start**.
- 2) Щелкните мышью на кнопке **Run**.
→ Выводится диалоговое окно **Run**.
- 3) Введите полный путь к программе инсталляции и затем щелкните мышью на кнопке **OK** для запуска программы инсталляции.
Например: *D:\setup.exe* (где "D:" является именем привода CD-ROM)

2. Выберите требуемый язык и затем щелкните мышью на кнопке **OK**.
→ Запускается программа InstallShield Wizard и выводится первое диалоговое окно.



3. Щелкните мышью на кнопке **Next** для продолжения инсталляции.
→ Выводится диалоговое окно, в котором можно выбрать папку, в которой будет устанавливаться программное обеспечение.



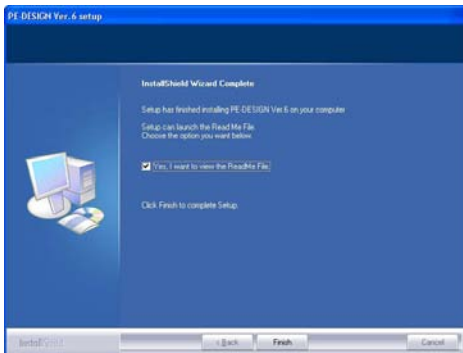


Напоминание:

Для инсталляции приложения в другой папке:

- 1) Щелкните мышью на кнопке **Browse**.
- 2) В выведенном диалоговом окне **Choose Folder** выберите диск и папку. (При необходимости введите имя новой папки.)
- 3) Щелкните мышью на кнопке **OK**.
→ В диалоговом окне **Choose Destination Location** программы *InstallShield Wizard* указывается выбранная папка.
- 4) Щелкните мышью на кнопке **Next** для инсталляции приложения в выбранной папке.
 - Для возвращения к предыдущему шагу щелкните мышью на кнопке **Back**.
 - Для выхода из процедуры инсталляции щелкните мышью на кнопке **Cancel**.

4. Щелкните мышью на кнопке **Next** для инсталляции приложения в папке по умолчанию.
→ При завершении процедуры инсталляции выводится показанное ниже диалоговое окно.



5. Щелкните мышью на кнопке **Finish** для завершения инсталляции программного обеспечения.



Примечание:

Даже после завершения инсталляции не извлекайте компакт-диск из привода CD-ROM компьютера.

[ШАГ 2] Инсталляция драйвера для модуля записи на карту

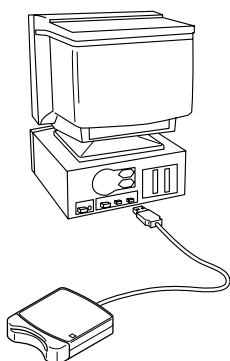
В этом разделе описывается инсталляция драйвера для модуля записи на карту.



Примечание:

При модификации с версии 5.02 или выше пропустите этот раздел и перейдите к процедуре, описанной в разделе «[ШАГ 3] Модификация модуля записи на USB-карту» на стр. 14.

1. Подключите USB-соединитель к USB-порту на компьютере. Убедитесь в том, что соединитель вставлен в гнездо полностью.



Для пользователей Windows XP с подключением к Интернету:

→ Инсталляция драйвера выполняется автоматически.

Для всех остальных пользователей:

→ Вскоре автоматически выводится диалоговое окно **Found New Hardware Wizard** (или **Add New Hardware Wizard**).

2. Для Windows XP: Выберите **Install from a list or specific location [Advanced]** и затем щелкните мышью на кнопке **Next**.



Выберите **Search removable media (floppy, CD-ROM...)** и затем щелкните мышью на кнопке **Next**.



Для Windows 98: Выберите **Search for the best driver for your device. (Recommended)** и затем щелкните мышью на кнопке **Next**.



Выберите **CD-ROM drive** и затем щелкните мышью на кнопке **Next**.



Для Windows Me: Выберите **Specify the location of the driver [Advanced]** и затем щелкните мышью на кнопке **Next**.



Выберите **Removable Media (Floppy, CD-ROM...)** и затем щелкните мышью на кнопке **Next**.



Для Windows 2000: Выберите **Search for a suitable driver for my device [recommended]** и затем щелкните мышью на кнопке **Next**.



Выберите **CD-ROM drives** и затем щелкните мышью на кнопке **Next**.



3. Для выполнения инсталляции драйвера следуйте инструкциям в Found New Hardware Wizard (или в Add New Hardware Wizard).
4. Извлеките компакт-диск из привода CD-ROM компьютера.

[ШАГ 3] Модификация модуля записи на USB-карту

В этом разделе описывается модификация модуля записи на USB-карту для версии 6.0. Пользователи, выполняющие модификацию с версии 5.0 или выше, должны выполнить модификацию модуля записи на карту. После инсталляции версии 5.0 или выше немедленно выполните приведенную ниже процедуру для модификации модуля записи на карту для версии 6.0.



Примечание:

- Если модификация модуля записи на USB-карту не была выполнена, то приложения *Design Center* и *Layout & Editing* версии 6.0 не могут использоваться после достижения заданного числа пробных использований.
- Для модификации модуля записи на USB-карту необходимо подключиться к Интернету. В случае невозможности подключения к Интернету обратитесь к ближайшему представителю компании.

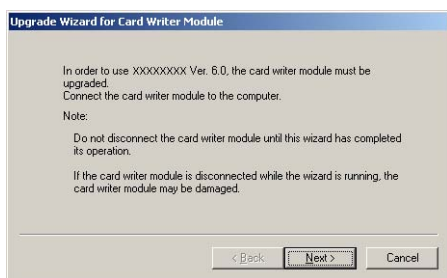
1. Запустите приложение Layout & Editing.

→ Выводится показанное ниже диалоговое окно.

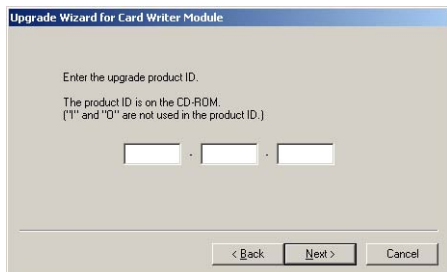


2. Для начала модификации щелкните мышью на кнопке **Upgrade now**.

→ Запускается программа Upgrade Wizard и выводится первое диалоговое окно.

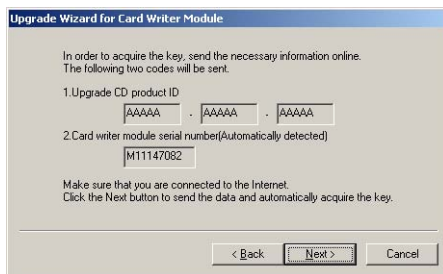


3. Щелкните мышью на кнопке **Next**.



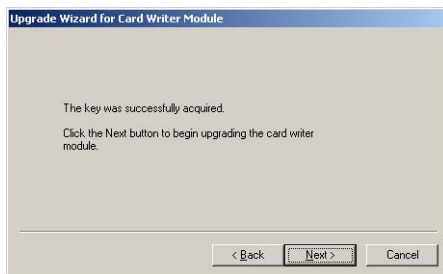
4. Введите 15-значный идентификатор изделия, указанный на этикетке на футляре компакт-диска, и затем щелкните мышью на кнопке **Next**.

→ Отображается введенный идентификатор изделия и серийный номер, автоматически определяемый для модуля записи на USB-карту.



5. Щелкните мышью на кнопке **Next** для доступа к нашему серверу через Интернет и определите ключ модификации.

→ В случае успешного определения ключа модификации выводится показанное ниже диалоговое окно.



6. Щелкните мышью на кнопке **Next** для начала модификации модуля записи на USB-карту.

→ В случае успешного выполнения модификации выводится показанное ниже диалоговое окно.



Примечание:

В случае вывода какого-либо предупреждающего сообщения следуйте выводимым инструкциям.

Online-регистрация

Если вы хотите получать важную информацию, например о модификациях и усовершенствованиях изделиях, то вы можете зарегистрировать ваше изделие в режиме online путем выполнения следующей простой процедуры регистрации.

Щелкните мышью на кнопке **Online Registration** в меню **Help** приложения Layout & Editing для запуска инсталлированного Web-браузера и откройте страницу online-регистрации на нашем Web-сайте.

Примечание:

Для некоторых зон online-регистрация недоступна.

Деинсталляция

1. Включите компьютер и запустите Windows.
2. Щелкните мышью на кнопке **Start** в панели задач и затем щелкните мышью на **Control Panel**.
3. В окне Control Panel щелкните два раза мышью на **Add or Remove Programs**.

Примечание:

В случае операционной системы, отличной от Windows XP, щелкните мышью на **Settings** в меню **Start** и затем щелкните мышью на **Control Panel**. В окне Control Panel щелкните два раза мышью на **Add/Remove Programs**.

4. В выведенном диалоговом окне выберите данное программное обеспечение и затем щелкните мышью на кнопке **Change/Remove**.

Техническая поддержка

В случае каких-либо проблем обратитесь к группе технической поддержки. Обратитесь к web-сайту компании (www.brother.com) для определения способов обращения к группе технической поддержки в вашей зоне.

Примечание:

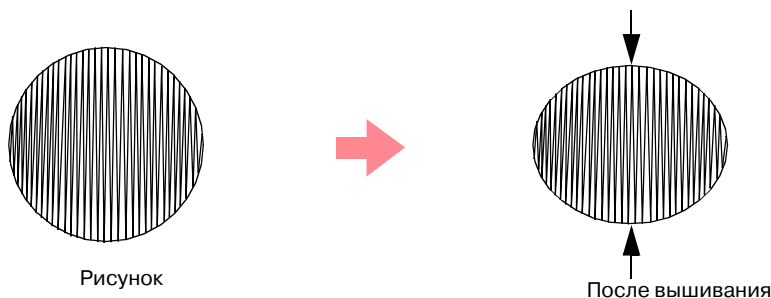
Перед обращением к группе технической поддержки необходимо подготовить следующую информацию:

- Тип и модель используемого компьютера, а также версия (См. стр. 9 и снова проверьте системные требования для данного изделия.)
- Информация в выведенных сообщениях об ошибках

Приемы и способы создания рисунков вышивания

■ Большие области вышивания

При вышивании атласной строчкой в больших областях простроченная область может сморщиться после вышивания в зависимости от материала и типа используемой нити. Если это произошло, то используйте альтернативный способ: Выберите заполняющую строчку и подложите под ткань стабилизирующий материал.



Примечание:

При вышивании атласной строчкой в больших областях в некоторых машинах игла может перемещаться от своего положения приблизительно на 10 мм. Для предотвращения этого используйте описанный выше альтернативный способ.

■ Направление вышивания

Для уменьшения сморщивания выберите направление вышивания, перпендикулярное большей стороне области вышивания.



■ Последовательность вышивания

После создания рисунка вышивания, сформированного из нескольких различных частей (в приложении Design Center или Layout & Editing), проверьте последовательность вышивания и, при необходимости, исправьте ее.

В приложении Design Center последовательность вышивания по умолчанию – это последовательность применения атрибутов вышивания.

В приложении Layout & Editing последовательность вышивания по умолчанию – это последовательность прорисовки элементов.

■ Увеличение/уменьшение рисунков вышивания

Существует несколько способов увеличения и уменьшения импортированных рисунков вышивания в приложении Layout & Editing. Можно выбрать масштаб рисунка с помощью указателя или использовать функцию Stitch to Block и затем отмасштабировать рисунок.

При обычном масштабировании импортированного рисунка число вышиваемых строчек остается одним и тем же, что приводит к изменению качества вышивания при значительном увеличении размера рисунка. Однако путем удержания в нажатом состоянии клавиши **Ctrl** при масштабировании импортированного рисунка вышивания исходное качество вышивания может быть сохранено, поскольку плотность строчки и рисунок заполнения автоматически адаптируется к новому размеру.

Другой способ сохранения исходного качества вышивания рисунка заключается в выборе команды **Sew – Stitch to Block** и последующем масштабировании рисунка. Когда рисунок масштабируется в умеренных пределах, то использование функции **Stitch to Block** не требуется.

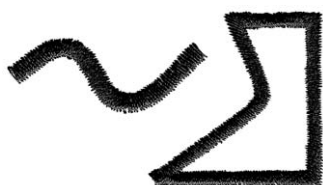
Данная система предоставляет возможность создания большого числа рисунков вышивания и поддерживает более широкий диапазон установок атрибутов вышивания (плотность строчки, шаг строчки и т. д.). Однако конечный результат также зависит от конкретной модели швейной машины. Перед обработкой конечного материала рекомендуется выполнить пробное вышивание с использованием введенных данных вышивания. Для вышивания пробного образца необходимо использовать такие же ткань, иглу и нить для вышивания, что и для конечного материала.

Типы вышивки

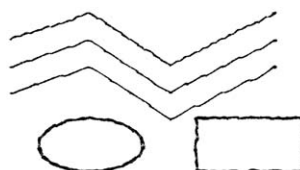
Сначала для атрибутов вышивания для каждого типа вышивки устанавливаются значения по умолчанию; однако путем изменения значений этих атрибутов вышивания можно создать собственные типы строчек. (Подробную информацию см. на стр. 107 – 112 и стр. 207 – 214.)

■ Типы вышивания линий

Строчка зигзаг



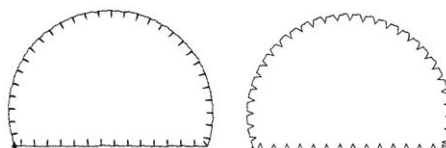
Сметочная строчка



Узорная строчка



Е/V-образная строчка

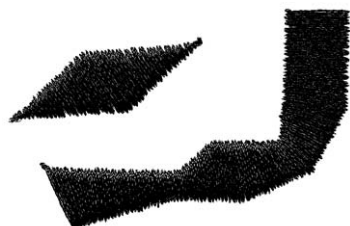


Напоминание:

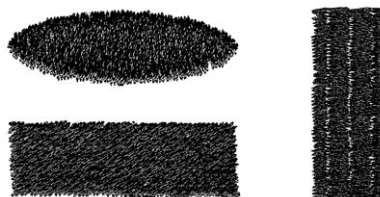
Вышивание программируемой заполняющей строчки и узорной строчки зависит от выбранного рисунка строчки. Подробную информацию см. в разделе «Programmable fill stitch (Программируемая заполняющая строчка)» на стр. 110 и 210 в разделе «Motif stitch (Узорная строчка)» на стр. 112 и 213.

■ Типы вышивания областей

Атласная строчка



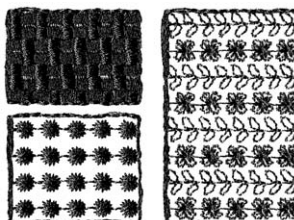
Заполняющая строчка



Программируемая заполняющая строчка



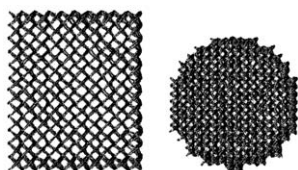
Узорная строчка



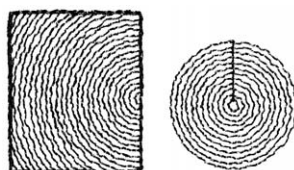
Напоминание:

Вышивание программируемой заполняющей строчки и узорной строчки зависит от выбранного рисунка строчки. Подробную информацию см. в разделе «Programmable fill stitch (Программируемая заполняющая строчка)» на стр. 110 и 210 в разделе «Motif stitch (Узорная строчка)» на стр. 112 и 213.

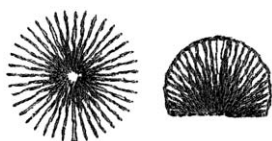
Крестовидная строчка



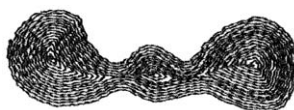
Строчка из концентрических окружностей



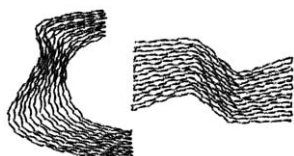
Радиальная строчка



Спиральная строчка



Окантовочная строчка



Глава 1

Основные операции

Об этой главе

Данная глава организована в виде руководства для практического ознакомления пользователя с основными функциональными возможностями приложений.

1. Автоматическое создание рисунков вышивания

1-1. Использование функции Auto Punch

 **стр. 23**

В этом разделе рассматривается использование функции Auto Punch в приложении Layout & Editing для автоматического преобразования изображения в рисунок вышивания.

1-2. Использование функции Photo Stitch

 **стр. 30**

В этом разделе рассматривается использование одной из функций Photo Stitch для создания более реалистичного рисунка вышивания по изображению.

2. Создание и редактирование рисунков вышивания

2-1. Использование приложения Design Center

 **стр. 35**

В этом разделе рассматривается использование приложения Design Center для ручного создания рисунка вышивания по изображению с помощью процедуры из четырех шагов.

2-2. Использование приложения Layout & Editing

 **стр. 46**

В этом разделе рассматривается импортирование рисунка вышивания, созданного в приложении Design Center, в приложение Layout & Editing, в которое добавляется несколько объектов и выполняется изменение их компоновки.

2-3. Использование приложения Programmable Stitch Creator

 **стр. 63**

В этом разделе рассматривается использование приложения Programmable Stitch Creator для редактирования стандартной строчки с целью создания рисунка собственной строчки.

3. Создание рисунков вышивания большого размера

3-1. Разработка рисунка вышивания большого размера

 **стр. 69**

В этом разделе рассматривается разработка рисунка вышивания, являющегося слишком большим для вышивания в обычных пяльцах для вышивания, и который поэтому должен быть разделен на сегменты.

3-2. Вышивание рисунков большого размера

 **стр. 74**

В этом разделе рассматривается вышивание отдельных сегментов рисунка вышивания для создания вышивки большого размера.

Использование функции Auto Punch

В этом разделе рассматривается автоматическое создание рисунка вышивания по изображению.


Следуйте подробным инструкциям в этом разделе. Если выполняемую процедуру необходимо прервать по какой-либо причине, то рабочий файл рекомендуется сохранить (см. «Шаг 6, Сохранение рисунка вышивания», на стр. 28). Этот файл в последующем можно использовать для возобновления прерванной процедуры.

Полная процедура включает в себя различные шаги обычной рабочей сессии с использованием функции Auto Punch (Автопробивка).

Шаг 1	Запуск приложения Layout & Editing	стр. 23
Шаг 2	Открытие файла изображения	стр. 24
Шаг 3	Настройка размера и позиции изображения	стр. 25
Шаг 4	Автоматическое преобразование изображения в рисунок вышивания	стр. 25
Шаг 5	Предварительный просмотр рисунка вышивания	стр. 26
Шаг 6	Сохранение рисунка вышивания	стр. 28
Шаг 7	Передача рисунка на оригинальную карту	стр. 28
Шаг 8	Выход из приложения Layout & Editing	стр. 29

Шаг 1

Запуск приложения Layout & Editing

- Щелкните мышью на кнопке , выберите **All Programs** и затем **PE-DESIGN Ver. 6**. Выберите **Layout & Editing** для открытия окна Layout & Editing.



Напоминание:

Если для приложения *Layout & Editing* была создана иконка, например на рабочем столе, то щелкните на ней два раза мышью для запуска этого приложения.



Layout &
Editing

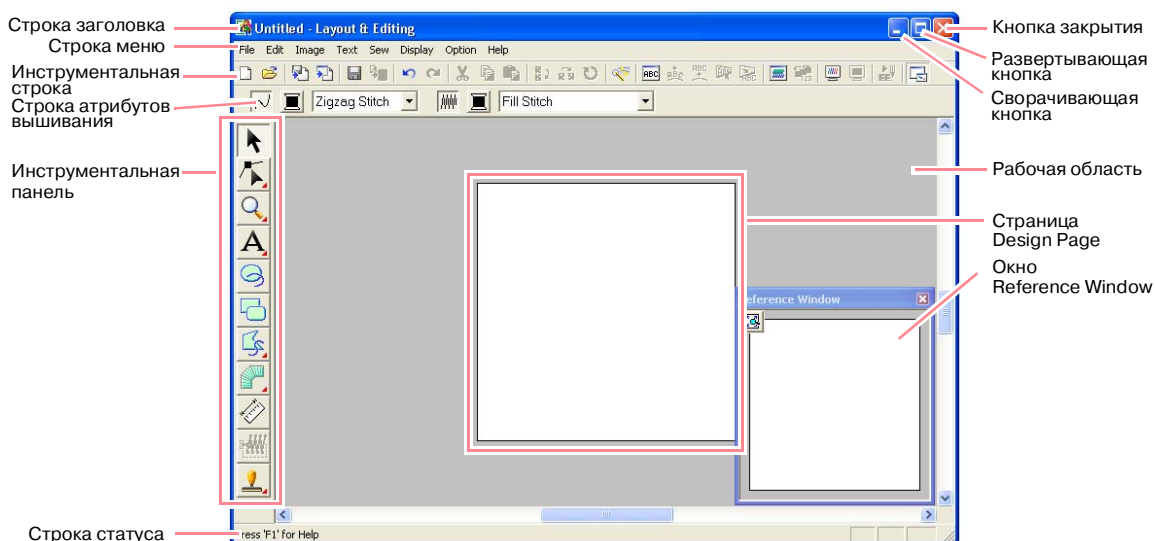
→ Выводится окно Layout & Editing.



Напоминание:

- Для полноэкранного отображения окна *Layout & Editing* щелкните мышью на разворачивающей кнопке на правой стороне строки заголовка.
- В это время можно изменить свойства страницы *Design Page* путем использования команды меню **Option – Design Page Property**. (Боле

подробную информацию см. в разделе стр. 90.) В рассматриваемом примере установки страницы *Design Page* не изменяются.

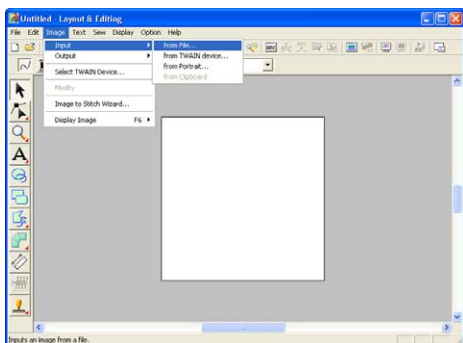


Шаг 2

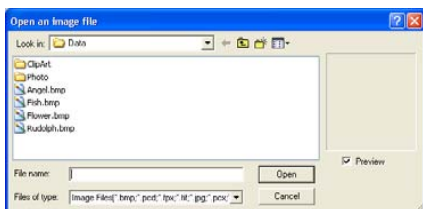
Открытие файла изображения

Сначала необходимо открыть изображение, которое будет преобразовываться в рисунок вышивания.

1. Щелкните мышью на **Image** в строке меню, выберите **Input** и затем щелкните мышью на **from File** в субменю.



→ Выводится диалоговое окно **Open an image file**, подобное показанному ниже.



2. Щелкните два раза мышью на папке **ClipArt** для ее открытия.
3. Выберите типовой файл **tulip.bmp** в папке **ClipArt**.

Напоминание:

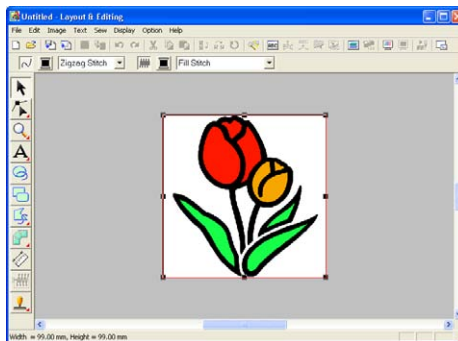
Если отмечена опция **Preview**, то содержимое выбранного файла отображается в окне **Preview**.

4. Щелкните мышью на кнопке **Open** для открытия файла изображения и закрытия диалогового окна.

Напоминание:

При двойном щелчке мышью на имени файла изображение добавляется в рабочую область и диалоговое окно закрывается.

→ Изображение появляется в рабочей области.

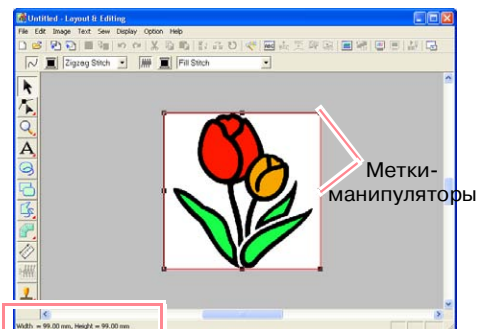


Шаг 3

Настройка размера и позиции изображения

- Щелкните мышью на **Image** в строке меню и затем щелкните мышью на **Modify**.

→ Вокруг изображения появляются метки-манипуляторы (маленькие прямоугольники).



Строка статуса



Напоминание:

В строке статуса указываются размеры (ширина и высота) изображения.

- Установите курсор мыши на какую-либо метку-манипулятор.

→ В зависимости от выбранной метки-манипулятора указатель мыши принимает вид , , или .

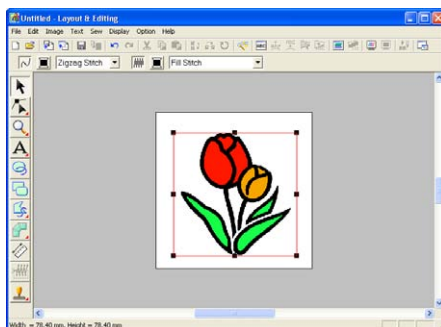


Напоминание:

- используется для масштабирования ширины.
- используется для масштабирования высоты.
- и используются для одновременного масштабирования обоих размеров.

- Перетащите метку-манипулятор для установки требуемого размера выбранного изображения.
- Установите указатель мыши на выбранное изображение.
→ Указатель мыши принимает вид .

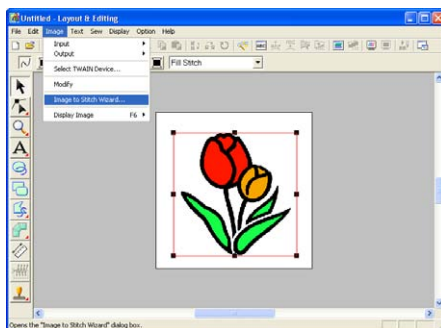
- Перетащите изображение на требуемую позицию.



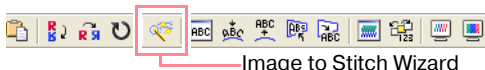
Шаг 4

Автоматическое преобразование изображения в рисунок вышивания

- Щелкните мышью на **Image** в строке меню и затем щелкните мышью на **Image to Stitch Wizard**.



Альтернативный способ – щелкните мышью на необходимой кнопке в показанной ниже инструментальной строке.



→ Выводится диалоговое окно **Select Stitch Method for Image**.



2. Выберите **Auto Punch** и затем щелкните мышью на кнопке **Next**.

→ Изображение анализируется и результирующее изображение отображается в диалоговом окне **Image Analysis**.

Напоминание:

Могут использоваться следующие способы прострачивания.

• **Photo Stitch 1 (Color и Mono)**

На стр. 140 приводится более подробная информация об установке **Color** и на стр. 144 приводится более подробная информация об установке **Mono**.

• **Photo Stitch 2 (Color и Mono)**

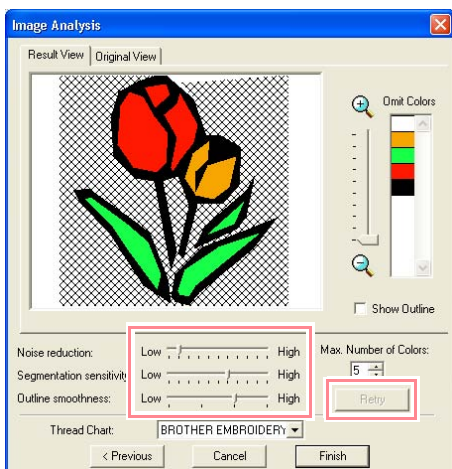
На стр. 147 приводится более подробная информация об установке **Color** и на стр. 149 приводится более подробная информация об установке **Mono**.

• **Cross Stitch**

Более подробную информацию см. в разделе на стр. 151.

• **Design Center**

Более подробную информацию см. в разделе «Использование приложения Design Center» на стр. 35.



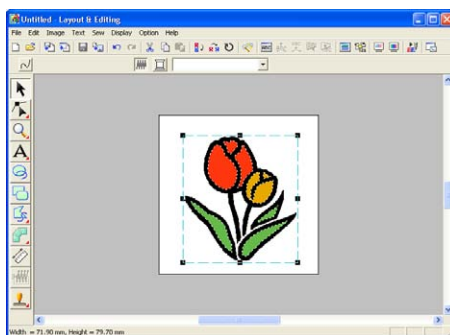
Напоминание:

• Для преобразования изображения в рисунок вышивания могут использоваться различные установки. (Более подробную информацию о различных установках см. на стр. 139.) После изменения установок щелкните мышью на кнопке **Retry** для отображения изображения с новыми установками.

• Области изображения, которые не преобразуются в рисунок вышивания, отображаются в виде заштрихованного поля. Щелкните мышью на каждой области для выбора, должна ли она быть преобразована или нет.

3. Щелкните мышью на кнопке **Finish**.

→ Изображение преобразовано в рисунок вышивания, который отображается на странице Design Page.



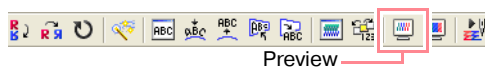
Шаг 5

Предварительный просмотр рисунка вышивания

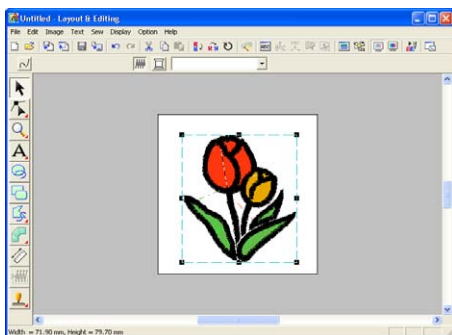
Рисунок вышивания можно вывести на экран для предварительного просмотра для определения того, каким образом совмещаются части рисунка, либо для реалистического предварительного просмотра рисунка вышивания для определения того, каким образом выглядит рисунок после вышивания.

1. Щелкните мышью на **Display** в строке меню и затем щелкните мышью на **Preview**.

Альтернативный способ – щелкните мышью на необходимой кнопке в показанной ниже инструментальной строке.



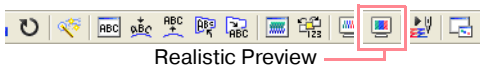
→ Выводится предварительный просмотр рисунка вышивания.



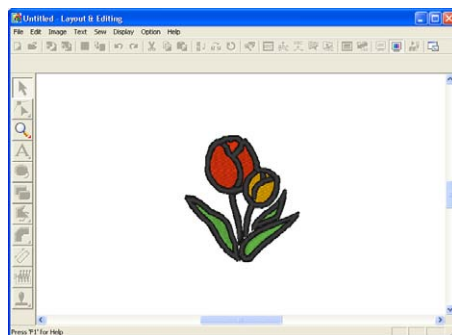
Напоминание:

- Для увеличения (или уменьшения) масштаба щелкните мышью на (или на) в инструментальной панели и затем щелкните мышью на требуемой области рисунка вышивания.
- Для отображения, скрытия или отображения «блеклой» копии исходного изображения, которое остается в рабочей области, щелкните мышью на **Image** в строке меню, выберите **Display Image** и затем щелкните мышью на требуемой установке отображения.
 - Для отображения исходного изображения щелкните мышью на **On**.
 - Для отображения «блеклой» копии изображения щелкните мышью на **Faded**.
 - Для скрытия исходного изображения щелкните мышью на **Off**.

2. Для реалистического предварительного просмотра всего рисунка вышивания щелкните мышью на **Display** в строке меню и затем щелкните мышью на **Realistic Preview**.
Альтернативный способ – щелкните мышью на необходимой кнопке в показанной ниже инструментальной панели.



→ Выводится реалистический предварительный просмотр рисунка вышивания.



Напоминание:

Для увеличения (или уменьшения) масштаба щелкните мышью на (или на) в инструментальной панели и затем щелкните мышью на требуемой области рисунка вышивания.

Примечание:

Во время вывода реалистического предварительного просмотра невозможно редактирование рисунка вышивания.

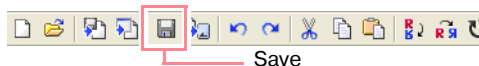
3. Для выхода из режима реалистического предварительного просмотра повторите шаг 2. или нажмите клавишу **Esc**.

Шаг 6

Сохранение рисунка вышивания

После завершения рисунка вышивания его можно сохранить для последующего использования.

- Щелкните мышью на **File** в строке меню и затем щелкните мышью на **Save**. Альтернативный способ – щелкните мышью на необходимой кнопке в показанной ниже инструментальной строке.



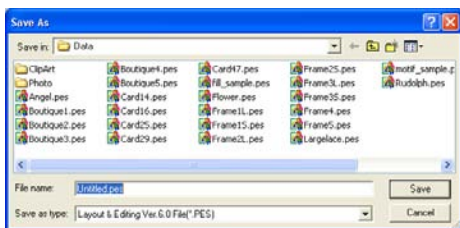
→ Если рисунок уже был сохранен по крайней мере один раз, то файл сохраняется немедленно.



Напоминание:

Для сохранения файла под другим именем используйте команду меню **File** – **Save As**.

→ Если имя файла не было задано или файл с указанным именем не обнаружен, то выводится диалоговое окно **Save As**.



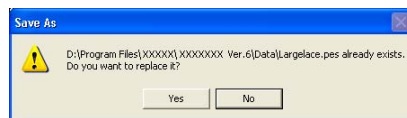
- Выберите диск и папку и затем введите имя файла.
- Щелкните мышью на кнопке **Save** для сохранения рисунка.



Напоминание:

- Для прерывания операции щелкните мышью на кнопке **Cancel**.
- Если файл с именем, заданным в диалоговом окне **Save As**, уже

существует, то выводится следующее сообщение.



- Для перезаписи файла щелкните мышью на кнопке **Yes**. Новое имя файла появляется в строке заголовка окна **Layout & Editing**.
- Если существующий файл перезаписывать не требуется, то щелкните мышью на кнопке **No**. После этого можно ввести другое имя файла.

Шаг 7

Передача рисунка на оригинальную карту

Перед фактическим вышиванием рисунка этот рисунок вышивания необходимо передать на вышивальную машину. Передайте рисунок вышивания на вышивальную машину с помощью носителей данных, используемых вышивальной машиной, например оригинальных карт, дискет, флэш-карт CompactFlash или USB-устройства. В рассматриваемом примере рисунок передается с использованием оригинальной карты.

- Вставьте оригинальную карту в модуль записи на USB-карту.



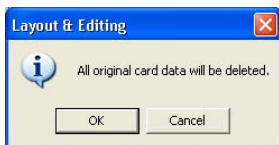
Примечание:

Оригинальная карта считается правильно вставленной в том случае, если она зафиксировалась со щелчком.

- Щелкните мышью на **File** в строке меню, выберите **Write to Card** и затем щелкните мышью на **Current Design** в субменю. Альтернативный способ – щелкните мышью на необходимой кнопке в показанной ниже инструментальной строке.



→ Выводится следующее сообщение.



Примечание:

Если оригинальная карта до этого уже использовалась, то убедитесь в том, что сохраненные на ней рисунки больше не требуются.

- Щелкните мышью на кнопке **OK**.

→ Выводится следующее сообщение.



Напоминание:

*Для прерывания операции щелкните мышью на кнопке **Cancel**.*



Примечание:

При неправильном подключении или сбое подачи питания на модуль записи на карту, либо при некорректном подключении или отказе оригинальной карты выводится сообщение об ошибке. Более подробную информацию см. «Запись рисунка вышивания на оригинальную карту» на стр. 234.

- Щелкните мышью на кнопке **OK** для закрытия этого сообщения.

Шаг 8

Выход из приложения Layout & Editing

- Щелкните мышью на **File** в строке меню и затем щелкните мышью на **Exit**.

→ Закрывается окно Layout & Editing.



Напоминание:

Приложение Layout & Editing также может быть закрыто щелчком мыши на кнопке закрытия на правой стороне строки заголовка.

Использование функции Photo Stitch

В этом разделе рассматривается автоматическое создание более реалистичного рисунка вышивания по фотографии.


Следуйте подробным инструкциям в этом разделе. Если выполняемую процедуру необходимо прервать по какой-либо причине, то рабочий файл рекомендуется сохранить (см. «Шаг 6, Сохранение рисунка вышивания», на стр. 28). Этот файл в последующем можно использовать для возобновления прерванной процедуры.

Полная процедура включает в себя различные шаги обычной рабочей сессии с использованием функции Photo Stitch (Фотовышивка).

Шаг 1	Запуск приложения Layout & Editing	стр. 30
Шаг 2	Открытие файла изображения	стр. 31
Шаг 3	Настройка размера и позиции изображения	стр. 32
Шаг 4	Автоматическое преобразование изображения в рисунок вышивания	стр. 32

Шаг 1

Запуск приложения Layout & Editing

- Щелкните мышью на кнопке , выберите **All Programs** и затем **PE-DESIGN Ver. 6**. Выберите **Layout & Editing** для открытия окна Layout & Editing.



Напоминание:

Если для приложения *Layout & Editing* была создана иконка, например на рабочем столе, то щелкните на ней два раза мышью для запуска этого приложения.



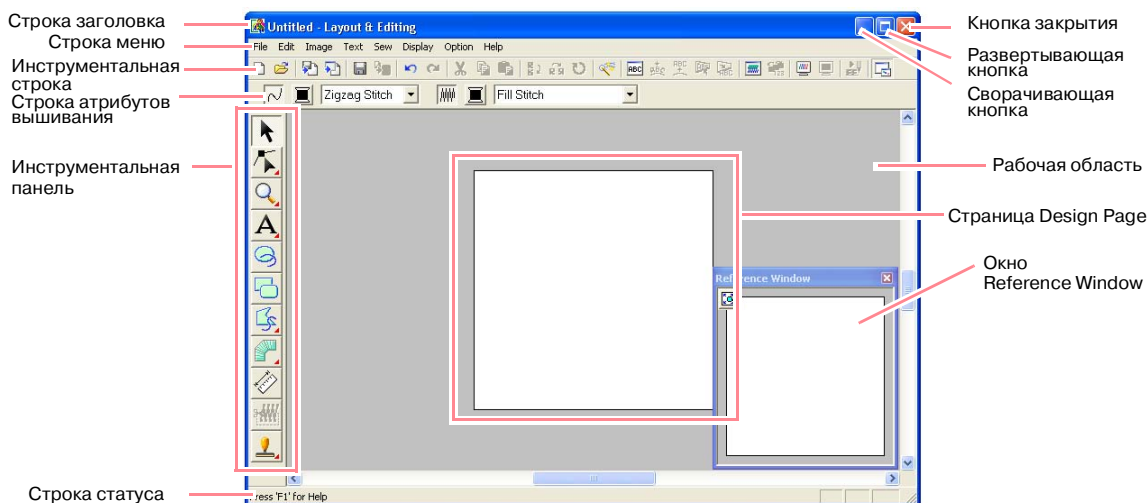
Layout &
Editing

→ Выводится окно Layout & Editing.



Напоминание:

- Для полноэкранный отображения окна *Layout & Editing* щелкните мышью на разворачивающейся кнопке на правой стороне строки заголовка.
- В это время можно изменить свойства страницы *Design Page* путем использования команды меню **Option – Design Page Property**. (Более подробную информацию см. в разделе на стр. 90.) В рассматриваемом примере установки страницы *Design Page* не изменяются.

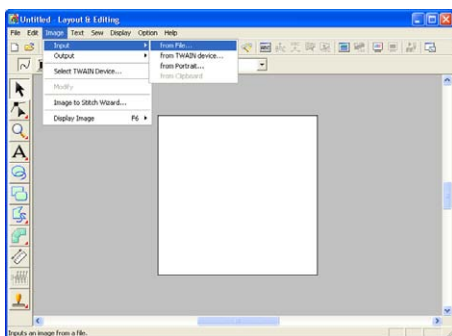


Шаг 2

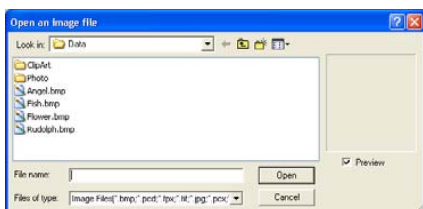
Открытие файла изображения

Сначала необходимо открыть изображение, которое будет преобразовано в рисунок вышивания.

1. Щелкните мышью на **Image** в строке меню, выберите **Input** и затем щелкните мышью на **from File** в субменю.



→ Выводится диалоговое окно **Open an image file**.



2. Щелкните два раза мышью на папке **Photo** для ее открытия.
3. Выберите типовой файл **girl.bmp** в папке **Photo**.

Напоминание:

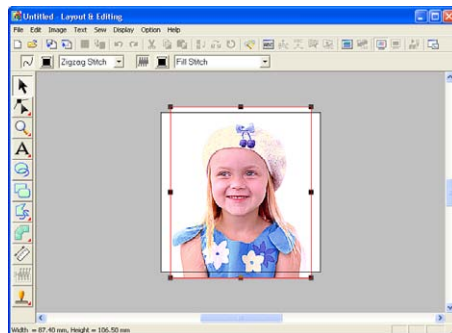
Если отмечена опция **Preview**, то содержимое выбранного файла отображается в окне **Preview**.

4. Щелкните мышью на кнопке **Open** для открытия файла изображения и закрытия диалогового окна.

Напоминание:

При двойном щелчке мышью на имени файла изображение добавляется в рабочую область и диалоговое окно закрывается.

→ Изображение появляется в рабочей области.

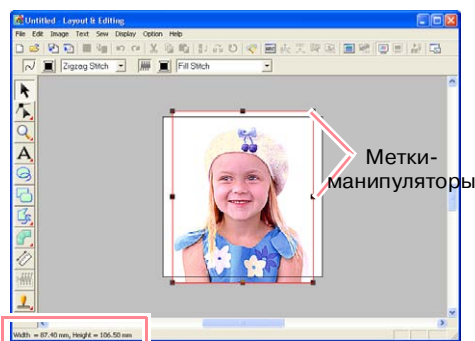


Шаг 3

Настройка размера и позиции изображения

- Щелкните мышью на **Image** в строке меню и затем щелкните мышью на **Modify**.

→ Вокруг изображения появляются метки-манипуляторы (маленькие прямоугольники).



Строка статуса

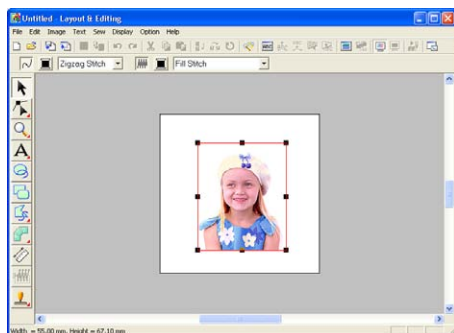


Напоминание:

В строке статуса указываются размеры (ширина и высота) изображения.

- Установите требуемый размер для выбранного изображения и переместите изображение в требуемое положение.

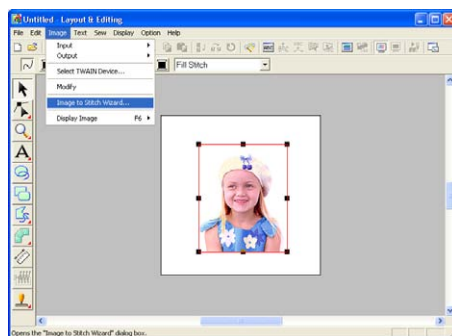
👉 Более подробную информацию см. в разделе «Изменение размера и позиции изображения» на стр. 137.



Шаг 4

Автоматическое преобразование изображения в рисунок вышивания

- Щелкните мышью на **Image** в строке меню и затем щелкните мышью на **Image to Stitch Wizard**.



Альтернативный способ – щелкните мышью на необходимой кнопке в показанной ниже инструментальной строке.

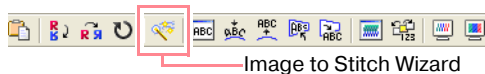
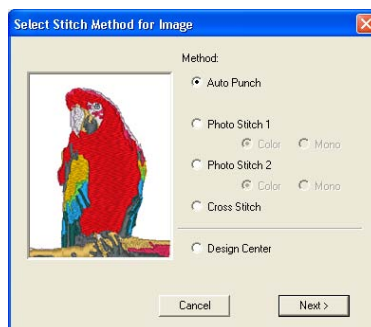
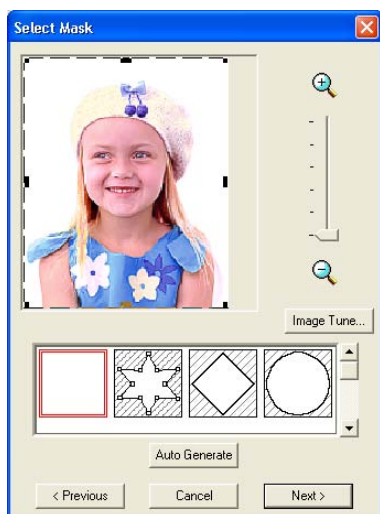


Image to Stitch Wizard

→ Выводится диалоговое окно **Select Stitch Method for Image**.



- Выберите **Photo Stitch 1** и **Color** и затем щелкните мышью на кнопке **Next**.
→ Выводится диалоговое окно **Select Mask**.



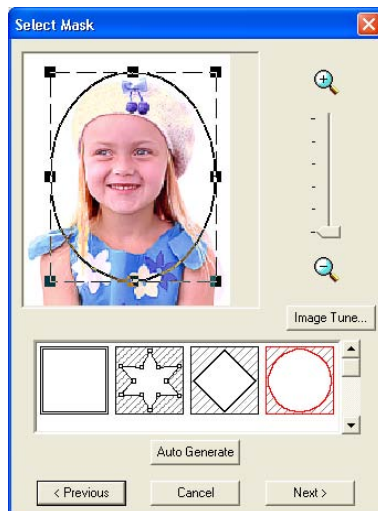
Напоминание:

Могут использоваться следующие способы прострачивания.

- **Auto Punch**
Более подробную информацию см. на стр. 139.
- **Photo Stitch 1 (Mono)**
Более подробная информация об установке **Mono** приводится на стр. 144.
- **Photo Stitch 2 (Color и Mono)**
На стр. 147 приводится более подробная информация об установке **Color** и на стр. 149 приводится более подробная информация об установке **Mono**.
- **Cross Stitch**
Более подробную информацию см. на стр. 151.
- **Design Center**
Более подробную информацию см. в разделе «Использование приложения Design Center» на стр. 35.

- Из списка в нижней части этого диалогового окна выберите требуемую форму изображения.

- В окне предварительного просмотра изображения перемещайте метки-манипуляторы маски до тех пор, пока она не охватит необходимую часть изображения, преобразуемого в рисунок вышивания.



Напоминание:

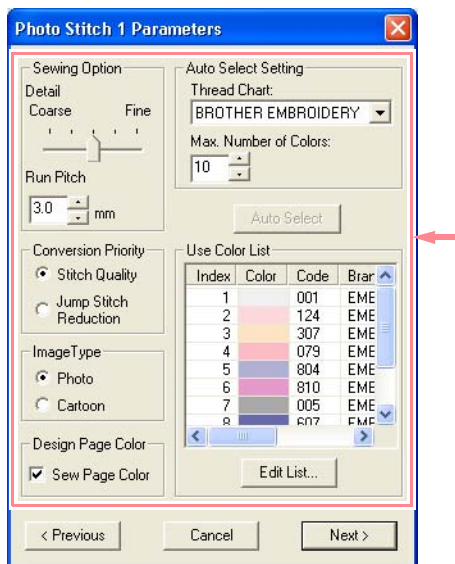
Часть изображения за пределами маски не преобразуется в рисунок вышивания.

- Щелкните мышью на кнопке **Next**.
→ Изображение анализируется и выводится диалоговое окно **Check Mask Shape**.



6. Если форма и положение маски установлены надлежащим образом, то щелкните мышью на кнопке **Next**.

→ Выводится диалоговое окно **Photo Stitch 1 Parameters**.



Напоминание:

Для преобразования изображения в рисунок вышивания могут использоваться различные установки. (Более подробную информацию о различных установках см. на стр. 140.)

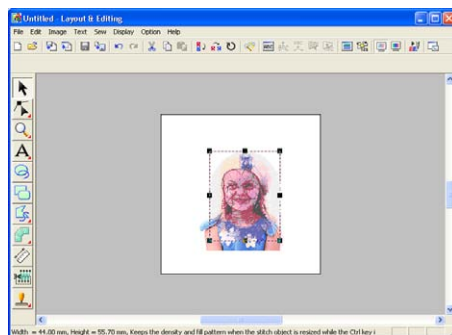
7. Щелкните мышью на кнопке **Next**.

→ Изображение преобразуется в рисунок вышивания, который отображается в диалоговом окне **Preview**.



8. Щелкните мышью на кнопке **Finish**.

→ Рисунок вышивания отображается на странице Design Page.



👉 Подробную информацию о предварительном просмотре рисунка вышивания см. в разделе «Шаг 5, Предварительный просмотр рисунка вышивания», на стр. 26.

👉 Подробную информацию о сохранении рисунка вышивания в виде файла см. в разделе «Шаг 6, Сохранение рисунка вышивания», на стр. 28.

👉 Подробную информацию о передаче рисунка вышивания на оригинальную карту см. в разделе «Шаг 7, Передача рисунка на оригинальную карту», на стр. 28.

Использование приложения Design Center


В этом разделе рассматривается ручное создание рисунка вышивания по изображению с помощью процедуры из четырех шагов. Этот рисунок в последующем используется в качестве основного элемента для создания более сложного рисунка вышивания.

Следуйте подробным инструкциям в этом разделе. Если выполняемую процедуру необходимо прервать по какой-либо причине, то рабочий файл рекомендуется сохранить (см. «Шаг 9, Сохранение файла», на стр. 45). Этот файл в последующем можно использовать для возобновления прерванной процедуры.

Полная процедура включает в себя различные шаги обычной рабочей сессии с использованием приложения Design Center и предназначена для ознакомления пользователя с наиболее важными функциями.

Шаг 1	Запуск приложения Design Center	стр. 35
Шаг 2	Открытие файла изображения	стр. 36
Шаг 3	Переход к этапу 2 (этап Штриховое изображение)	стр. 36
Шаг 4	Редактирование линий	стр. 37
Шаг 5	Переход к этапу 3 (этап Обработка рисунка)	стр. 39
Шаг 6	Переход к этапу 4 (этап Установка атрибутов вышивания)	стр. 40
Шаг 7	Задание атрибутов вышивания	стр. 40
Шаг 8	Предварительный просмотр изображения	стр. 44
Шаг 9	Сохранение файла	стр. 45

Шаг 1 Запуск приложения Design Center

- Щелкните мышью на кнопке , выберите **All Programs** и затем **PE-DESIGN Ver. 6**. Выберите **Design Center** для открытия окна Design Center.



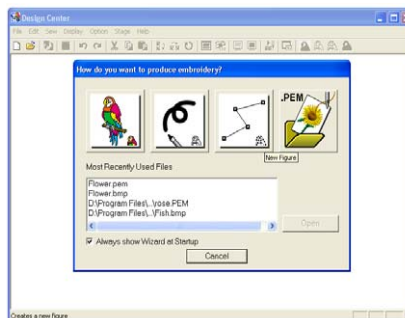
Напоминание:

Если для приложения Design Center была создана иконка, например на рабочем столе, то щелкните на ней два раза мышью для запуска этого приложения.



Design Center

→ Выводится диалоговое окно **How do you want to produce embroidery?** и окно Design Center.



Напоминание:

Для полноэкранного отображения окна Design Center щелкните мышью на развертывающей кнопке на правой стороне строки заголовка.

Шаг 2

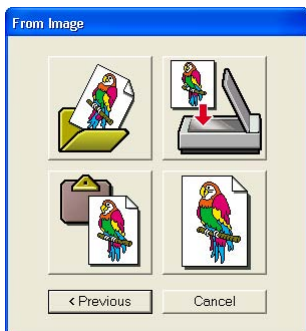
Открытие файла изображения

Сначала необходимо открыть изображение, которое будет использоваться для создания рисунка вышивания.

1. В диалоговом окне **How do you want to produce embroidery?** щелкните мышью

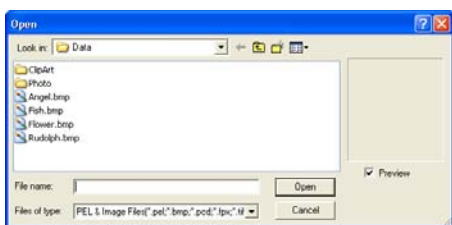


→ Выводится диалоговое окно **From Image**.



2. Щелкните мышью на .

→ Выводится диалоговое окно **Open**.



Напоминание:

Диалоговое окно **Open** также может быть выведено путем выбора команды меню **Open – File** в окне **Design Center**.

3. Выберите типовой файл **Flower.bmp** в папке **Data**.



Напоминание:

Если отмечена опция **Preview**, то содержимое выбранного файла отображается в окне **Preview**.

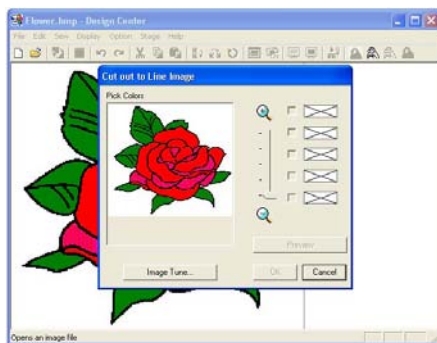
4. Щелкните мышью на кнопке **Open** для открытия файла изображения и закрытия диалогового окна.



Напоминание:

При двойном щелчке мышью на имени файла изображение добавляется в рабочую область и диалоговое окно закрывается.

→ Изображение появляется на странице **Design Page** и в диалоговом окне **Cut out to Line Image**.



Шаг 3

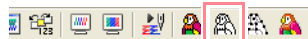
Переход к этапу 2 (этап Штриховое изображение)

После открытия изображения процедура продолжается выполнением этапа 2 (этап Штриховое изображение), на котором выбирается цвет (цвета), используемые для создания штрихового изображения (контура изображения).




Напоминание:

Если программа-мастер не используется, то щелкните мышью на **Stage** в строке меню и затем щелкните мышью на **To Line Image**. Альтернативный способ – щелкните мышью на необходимой кнопке в показанной ниже инструментальной строке.



To Line Image

1. Установите указатель мыши на изображение в диалоговом окне **Cut out to Line Image**.


→ Указатель мыши принимает вид .

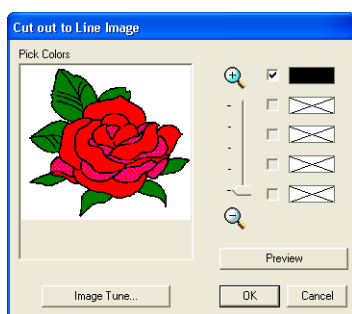


Напоминание:

Для увеличения (или уменьшения) отображаемого изображения переместите ползунок **ZOOM** вверх (или вниз). При увеличении изображения его можно просматривать путем прокрутки для отображения различных частей.

2. Щелкните мышью на любой части контура.

→ Выбранный цвет отображается в верхнем прямоугольнике в окне **Pick Colors** и в отмечаемой кнопке появляется метка  для указания выбранного цвета.



Напоминание:

- Если изображение содержит контуры из различных цветов, то можно повторить шаг 2. для выбора максимум пяти цветов. Если выбрано более пяти цветов, то в списке сохраняются только последние пять цветов.
- Для отмены выбора какого-либо цвета сбросьте соответствующую отмечаемую кнопку.
- Для установки цветового тона и уменьшения помех на изображении (искажений) щелкните мышью на **Image Tune**. (Более подробную информацию см. в разделе на стр. 87.)

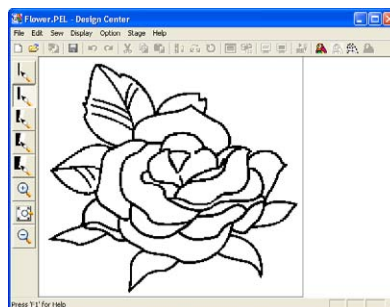
3. Щелкните мышью на кнопке **Preview** для предварительного просмотра штрихового изображения на странице Design Page.



Напоминание:

Для прерывания операции и возвращения к этапу 1 (этап Исходное изображение) щелкните мышью на кнопке **Cancel**.

4. После настройки штрихового изображения требуемым образом щелкните мышью на кнопке **OK**.
→ Штриховое изображение отображается на странице Design Page.



Напоминание:



В это время рисунок можно сохранить как файл .pel. Более подробную информацию см. в разделе «Шаг 9, Сохранение файла», на стр. 45.

Шаг 4

Редактирование линий


Пользователю может потребоваться корректировка части линий на штриховом изображении. Необходимо убедиться в том, что области полностью обведены либо одной замкнутой линией, либо пересекающимися линиями. Штриховое изображение также можно отредактировать и либо добавить, либо удалить какие-либо части. Это можно выполнить с помощью инструментальных средств «перо» и «ластик» в инструментальной панели.

В данном примере рассматривается отображение увеличенного штрихового изображения для более легкого редактирования и затем использование инструментального средства «ластик» для удаления части контура.


1. Щелкните мышью на  .
→ Когда указатель мыши перемещается по рабочей области, он принимает вид  .
2. Щелкните мышью на штриховом изображении.

 **Напоминание:**


- Для большего увеличения штрихового изображения повторите шаг 2.
- Для увеличения масштаба в определенной области подведите указатель мыши к требуемой области и затем по диагонали перетащите указатель по этой области. При перетаскивании указателя мыши появляется окно из штриховой линии; выбранная область увеличивается до размеров этого окна при отпускании кнопки мыши. Более подробную информацию о кнопках **Zoom** в инструментальной панели см. на стр. 282.

3. Щелкните мышью на  в инструментальной панели.



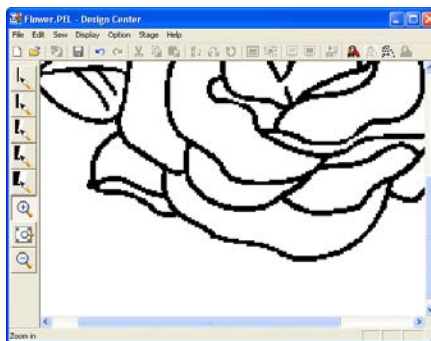
→ Когда указатель мыши перемещается по рабочей области, он принимает вид .

4. Установите указатель мыши на стираемую линию и нажмите правую кнопку мыши.

→ Указатель мыши принимает вид .


5. Осторожно проведите указателем мыши для стирания линии.

6. Повторите шаги 4. и 5. для удаления фрагментов.

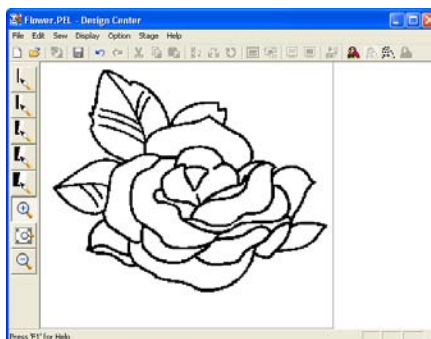


 **Напоминание:**

- В случае ошибочного удаления части контура некоторые линии можно перерисовать. Для этого удерживайте нажатой левую кнопку мыши и начните рисовать линию.
- Если вы не удовлетворены результатом выполненного редактирования, то выберите команду меню **Stage – To Original Image** для возвращения к этапу 1 (этап Исходное изображение) и затем создайте штриховое изображение и снова приступите к редактированию.



7. После редактирования штрихового изображения щелкните мышью на  в инструментальной панели для просмотра всего штрихового изображения в окне.

→ Страница Design Page полностью заполняет окно Design Center.



Напоминание:

Для отображения уменьшенного штрихового изображения:

- 1) Щелкните мышью на кнопке  в инструментальной панели.
→ Когда указатель мыши перемещается по рабочей области, он принимает вид .
- 2) Щелкните мышью на странице Design Page.
- 3) Для большего уменьшения штрихового изображения повторите шаг 2).

Напоминание:

Для преобразования штрихового изображения в изображение, используемое для обработки рисунка, доступны различные установки. (Более подробную информацию о различных установках см. на стр. 89.) Кроме того, в этом диалоговом окне можно просмотреть, каким образом изображение располагается на выбранной странице Design Page (размер вышиваемой области).

Шаг 5

Переход к этапу 3 (этап Обработка рисунка)

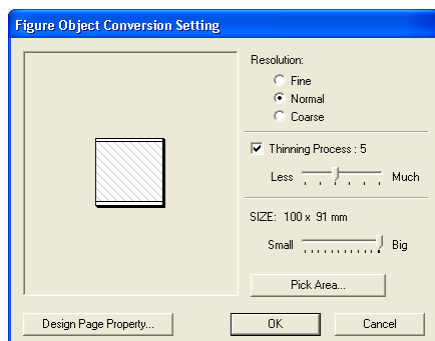
На этапе 2 (этап Штриховое изображение) штриховое изображение является просто совокупностью точек (или пикселей). Редактирование на этапе 2 означает либо добавление, либо удаление черных точек. При переходе к этапу 3 (этап Обработка рисунка) приложение автоматически соединяет точки для создания линий, которые могут быть отредактированы.

1. Щелкните мышью на **Stage** в строке меню и затем щелкните мышью на **To Figure Handle**.
Альтернативный способ – щелкните мышью на необходимой кнопке в показанной ниже инструментальной строке.

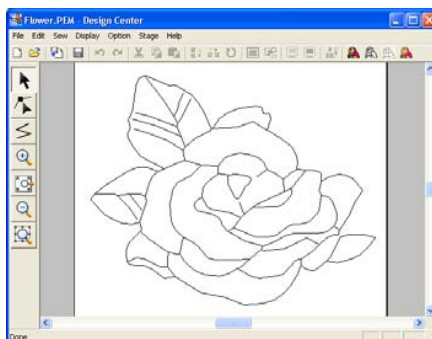


To Figure Handle

→ Выводится диалоговое окно **Figure Object Conversion Setting**.



2. Щелкните мышью на кнопке **OK**.
→ Штриховое изображение преобразуется в изображение, используемое для обработки рисунка, которое отображается на странице Design Page.



Напоминание:

- Инструментальная панель для этапа 3 (этап Обработка рисунка) содержит различные инструментальные средства редактирования для рисования линий, перемещения, удаления и вставки точек, а также для масштабирования. Более подробную информацию об инструментальных средствах редактирования см. на стр. 283.
- В это время можно изменить свойства страницы Design Page путем использования команды меню **Option – Design Page Property**. (Более подробную информацию см. в разделе на стр. 90.)

Шаг 6

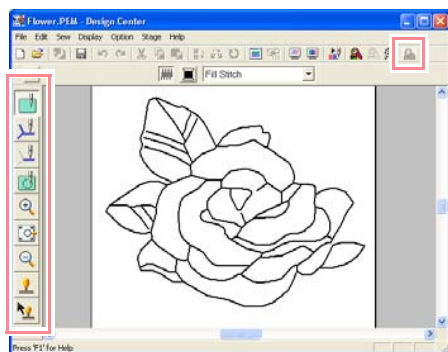
Переход к этапу 4 (этап Установка атрибутов вышивания)

- Щелкните мышью на **Stage** в строке меню и затем щелкните мышью на **To Sew Setting**.

Альтернативный способ – щелкните мышью на необходимой кнопке в показанной ниже инструментальной строке.






→ Выводится инструментальная панель для этапа 4 (этап Установка атрибутов вышивания).



На этом этапе можно устанавливать и проверять атрибуты вышивания для каждой части рисунка. Также можно задать вышивание с отверстием для больших областей, которые полностью охватывают меньшие области, для предотвращения двойного вышивания одной и той же области. Другие инструментальные средства могут использоваться для масштабирования.



Напоминание:


- Для увеличения (или уменьшения) масштаба щелкните мышью на  (или на ) в инструментальной панели и затем щелкните мышью на требуемой области рисунка вышивания, как на этапе 3 (этап Обработка рисунка).
- Для полного отображения страницы Design Page на всем окне щелкните мышью на  в инструментальной панели.

Шаг 7


Задание атрибутов вышивания

В этом разделе рассматривается применение атрибутов вышивания для различных частей рисунка.


■ Задание атрибутов вышивания для контура

- Щелкните мышью на  в инструментальной панели.



→ Указатель мыши принимает вид  и выводится показанная ниже строка атрибутов вышивания.




- Для изменения цвета контура щелкните мышью на кнопке **Line color** () в строке атрибутов вышивания, щелкните мышью на необходимом цвете в выводимом диалоговом окне **Line Thread Color** и затем щелкните мышью на кнопке **Close**.






Напоминание:

Для перемещения диалогового окна в более удобное место на экране передвиньте курсор мыши на строку заголовка и затем перетащите это диалоговое окно.

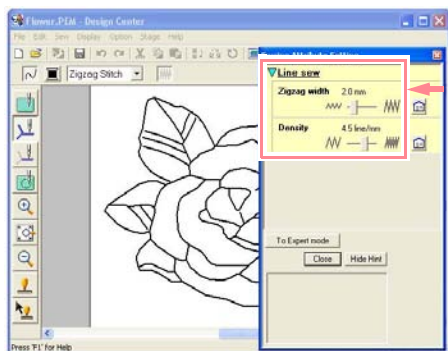
→ Кнопка **Line color** () в строке атрибутов вышивания отображается в выбранном цвете.

3. Для установки для типа вышивания строчки зигзаг щелкните мышью на селекторе **Line sew type** () в строке атрибутов вышивания и затем щелкните мышью на **Zigzag Stitch**.

4. Для изменения атрибутов строчки зигзаг щелкните мышью на **Sew** в строке меню и затем щелкните мышью на **Sewing Attribute**.
Альтернативный способ – щелкните мышью на необходимой кнопке в показанной ниже инструментальной строке.



→ Выводится диалоговое окно **Sewing Attribute Setting**, содержащее установки по умолчанию для выбранного типа вышивания контура.



5. Для изменения ширины с 2,0 мм на 1,5 мм перемещайте ползунок влево до тех пор, пока для **Zigzag width** не будет установлено значение **1.5**.

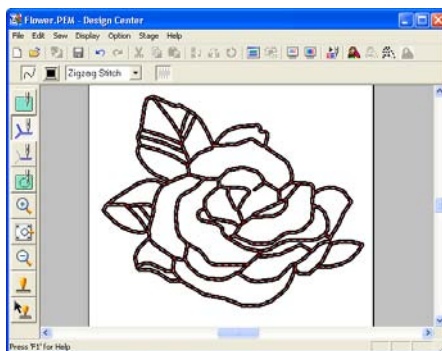


Напоминание:

Для закрытия диалогового окна щелкните мышью на кнопке **Close**.

6. Щелкните мышью на контуре рисунка для принятия для него установленных атрибутов (цвет, тип вышивания и ширина).

→ После этого выводится показанное ниже изображение с «бегущими пунктирными линиями» по контуру.





Напоминание:

Если ширина контура кажется чрезмерно большой, то ее можно снова изменить. Для изменения ширины контура повторите шаг 5. и затем щелкните мышью на контуре для принятия новых установок. (Если диалоговое окно **Sewing Attribute Setting** не отображается, то щелкните правой кнопкой мыши на контуре.)

Основные операции


■ Задание атрибутов вышивания для областей


1. Щелкните мышью на кнопке  в инструментальной панели.

→ Указатель мыши принимает вид  и выводится показанная ниже строка атрибутов вышивания.



Для листьев

2. Щелкните мышью на кнопке **Region color** () в строке атрибутов вышивания, щелкните мышью на цвете **LEAF GREEN** в выведенном диалоговом окне **Region Thread Color** и затем щелкните мышью на кнопке **Close**.

→ Кнопка **Region color** () в строке атрибутов вышивания отображается в выбранном цвете.

3. Щелкните мышью на селекторе **Region sew type** () в строке атрибутов вышивания и затем щелкните мышью на **Fill Stitch**.

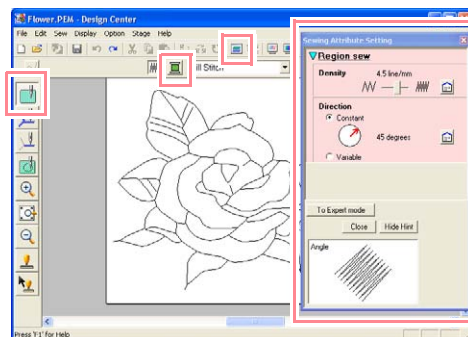
4. Для изменения атрибутов заполняющей строки щелкните мышью на **Sew** в строке меню и затем щелкните мышью на **Sewing Attribute**.

Альтернативный способ – щелкните мышью на необходимой кнопке в показанной ниже инструментальной строке.




→ Выводится диалоговое окно **Sewing Attribute Setting**, содержащее

установки по умолчанию для выбранного типа вышивания области.

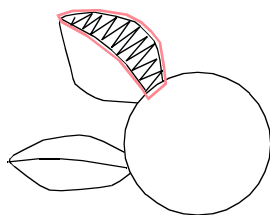
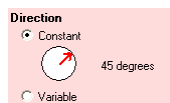


5. Для изменения направления заполняющих строчек щелкните мышью на **Constant** под **Direction**, установите указатель мыши на красную стрелку внутри круга под **Constant** и затем перетащите красную стрелку на требуемый угол.

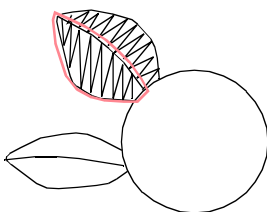
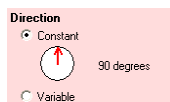
Напоминание:

- Когда указатель мыши устанавливается на красную стрелку, он принимает вид .
- С использованием различных направлений вышивания для различных областей можно добавить контрастность и улучшить внешний вид вышивания.

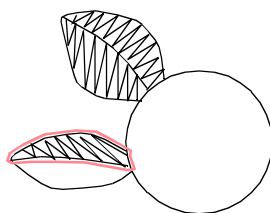
Направление 45°



Направление 90°



Направление 135°



6. Щелкните мышью на областях листьев, к которым необходимо применить атрибуты.
 - Вокруг выбранной области появляются «бегущие пунктирные линии».
7. Повторяйте шаги 5. и 6. до тех пор, пока атрибуты не будут применены для всех листьев.

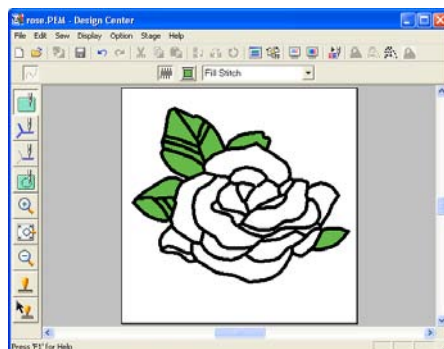
Примечание:

Атрибуты вышивания не могут быть применены к не полностью замкнутым областям, см. рисунок листа ниже.



Если эти атрибуты не были применены к какой-либо области, то возвратитесь к этапу 3 (этап Обработка рисунка) и убедитесь, что эта область полностью замкнута. Редактирование ломаных линий выполняется с помощью инструмента Point Edit. Более подробную информацию о редактировании изображения, используемого для обработки рисунка, см. в разделе «Редактирование точек в контурах» на стр. 95.

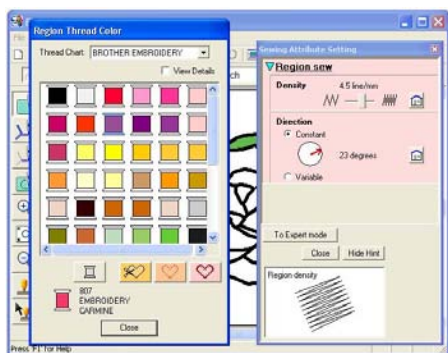
После применения введенных атрибутов вышивания для листьев выводится показанное ниже изображение.



Основные операции

Для одной стороны лепестков

- Выберите цвет **CARMINE**, установите направление вышивания и затем щелкните мышью на каждой области, для которой вы хотите применить эти атрибуты.



Для другой стороны лепестков

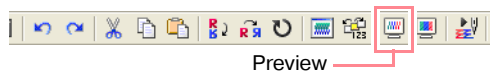
- Выберите цвет **RED**, установите направление вышивания и затем щелкните мышью на каждой области, для которой вы хотите применить эти атрибуты.

Шаг 8

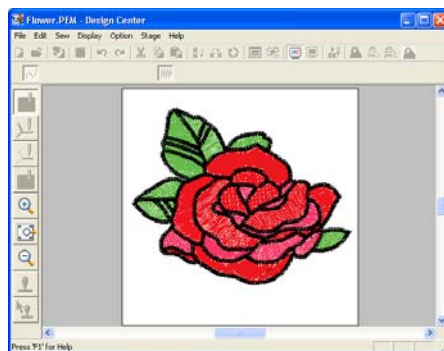
Предварительный просмотр изображения

Рисунок вышивания можно вывести на экран для предварительного просмотра для определения того, каким образом совмещаются части рисунка, либо для реалистического предварительного просмотра рисунка вышивания для определения того, каким образом выглядит рисунок после вышивания. (Предварительный просмотр рисунка вышивания может быть выполнен только на этапе 4 (этап Установка атрибутов вышивания).)

- Для предварительного просмотра рисунка вышивания щелкните мышью на **Display** в строке меню и затем щелкните мышью на **Preview**.
Альтернативный способ – щелкните мышью на необходимой кнопке в показанной ниже инструментальной строке.



→ Выводится предварительный просмотр рисунка вышивания.



Напоминание:

Для увеличения (или уменьшения) масштаба щелкните мышью на (или на) в инструментальной панели и затем щелкните мышью на требуемой области рисунка вышивания.

- Для выхода из режима предварительного просмотра повторите шаг 1. или нажмите клавишу **Esc**.

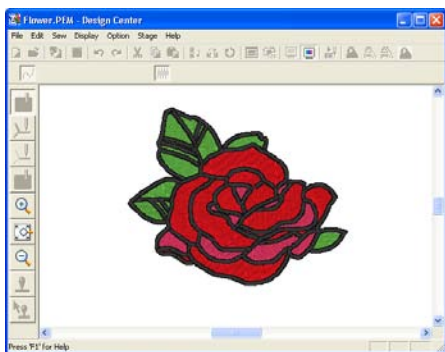
Примечание:

Во время вывода предварительного просмотра невозможно редактирование рисунка вышивания.



- Для реалистического предварительного просмотра рисунка вышивания щелкните мышью на **Display** в строке меню и затем щелкните мышью на **Realistic Preview**.
Альтернативный способ – щелкните мышью на необходимой кнопке в показанной ниже инструментальной строке.



→ Выводится реалистический предварительный просмотр рисунка вышивания.



Напоминание:

Для увеличения (или уменьшения) масштаба щелкните мышью на  (или на ) в инструментальной панели и затем щелкните мышью на требуемой области рисунка вышивания.

- Для выхода из режима реалистического предварительного просмотра повторите шаг 3. или нажмите клавишу **Esc**.

Примечание:

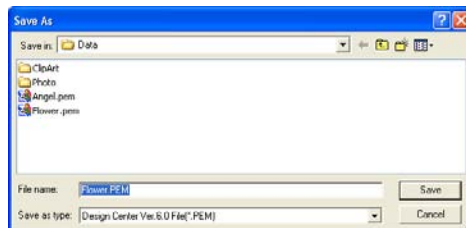
- Во время вывода реалистического предварительного просмотра невозможно редактирование рисунка вышивания.
- Функция *Realistic Preview* не обеспечивает высокое качество предварительного просмотра в том случае, если для монитора установлено 256 цветов или менее. Для монитора должно быть установлено по крайней мере 65536 цветов.

Шаг 9

Сохранение файла

Поскольку этот рисунок вышивания используется в качестве основы для создания более сложного рисунка вышивания, его необходимо сохранить.

- Щелкните мышью на **File** в строке меню и затем щелкните мышью на **Save As**.
→ Выводится диалоговое окно **Save As**.



Напоминание:

Для перезаписи исходного файла в исходной папке используйте команду меню **File – Save**.

- Отображается имя по умолчанию **Flower.pem**.
- При необходимости измените диск и папку.
- Щелкните мышью на кнопке **Save** для сохранения файла.

Напоминание:

Файлы .pem не могут записываться на оригинальные карты. Сначала их необходимо импортировать в приложение *Layout & Editing*. (Более подробную информацию см. в разделе «Импортирование рисунков вышивания из приложения *Design Center*» на стр. 153.)

Использование приложения Layout & Editing

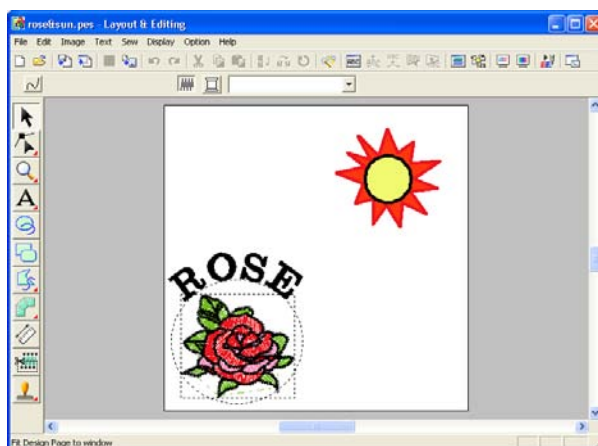
В этом разделе рассматривается выполнение рисунка вышивания путем объединения рисунка, импортированного из приложения Design Center, с объектами, созданными с использованием приложения Layout & Editing, для одного из которых применяется программируемая заправляющая строчка.

Следуйте подробным инструкциям в этом разделе. Если выполняемую процедуру необходимо прервать по какой-либо причине, то рабочий файл рекомендуется сохранить (см. «Шаг 14, Сохранение файла», на стр. 62). Этот файл в последующем можно использовать для возобновления прерванной процедуры.

Полная процедура включает в себя различные шаги обычной рабочей сессии с использованием приложения Layout & Editing и предназначена для ознакомления пользователя с некоторыми наиболее важными функциями.

Шаг 1	Импортирование рисунков вышивания из приложения Design Center	стр. 47
Шаг 2	Настройка размера и позиции рисунка вышивания	стр. 48
Шаг 3	Добавление форм	стр. 48
Шаг 4	Добавление текста	стр. 51
Шаг 5	Размещение текста в овале	стр. 52
Шаг 6	Добавление окружности в качестве центра солнца	стр. 53
Шаг 7	Выбор программируемой заправляющей строчки	стр. 54
Шаг 8	Добавление замкнутой ломаной линии для солнечных лучей	стр. 56
Шаг 9	Изменение последовательности вышивания солнца и солнечных лучей	стр. 57
Шаг 10	Настройка лучей	стр. 58
Шаг 11	Установка вышивания с отверстием	стр. 59
Шаг 12	Предварительный просмотр рисунка вышивания	стр. 60
Шаг 13	Передача рисунка на оригинальную карту	стр. 61
Шаг 14	Сохранение файла	стр. 62
Шаг 15	Выход из приложения Layout & Editing	стр. 62

В конце этого сеанса выводится показанный ниже рисунок вышивания.



Шаг 1

Импортирование рисунков вышивания из приложения Design Center

Первым объектом рисунка вышивания является файл **Flower.pem**, созданный в приложении Design Center. Для импортирования какого-либо рисунка вышивания из приложения Design Center на страницу Design Page приложения Layout & Editing файл .pem должен быть открыт в приложении Design Center.

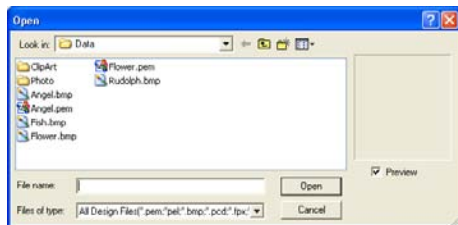


Напоминание:

Если приложение Design Center еще не было запущено, то обратитесь к разделу «Запуск приложения Design Center» на стр. 35.

1. В Design Center щелкните мышью на **File** в строке меню и затем щелкните мышью на **Open**.

→ Выводится диалоговое окно **Open** подобное окну, показанному ниже.



2. Выберите **Design Center PEM File (*.PEM)** в окне **Files of type**, типовой файл **Flower.pem** в папке **Data** и затем щелкните мышью на кнопке **Open**.



Напоминание:

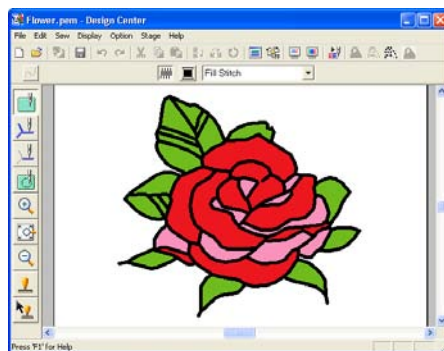
Если отмечена опция **Preview**, то содержимое выбранного файла отображается в окне **Preview**.



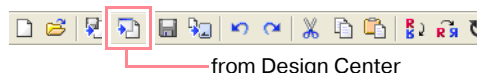
Примечание:

Убедитесь в том, что выбран файл .pem, сохраненный на этапе 4 (этап Установка атрибутов вышивания). Нельзя импортировать файл другого типа из приложения Design Center.

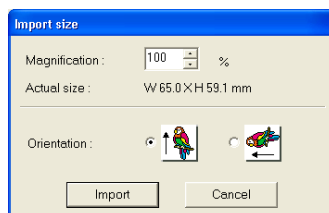
→ Рисунок вышивания отображается на странице Design Page приложения Design Center.



3. Щелкните мышью на **Option** в строке меню и затем щелкните мышью на **Layout & Editing** для отображения окна Layout & Editing.
4. В окне Layout & Editing щелкните мышью на **File** в строке меню, выберите **Import** и затем щелкните мышью на **from Design Center** в субменю. Альтернативный способ – щелкните мышью на необходимой кнопке в показанной ниже инструментальной строке.

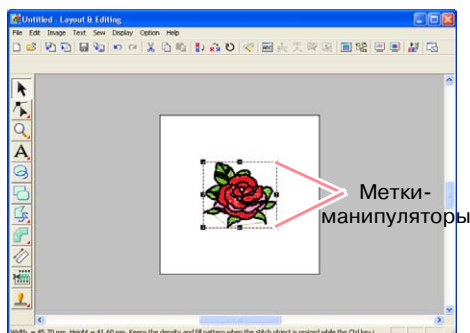


→ Выводится диалоговое окно **Import size**.



- В окне **Magnification** введите или выберите **70%** и затем щелкните мышью на кнопке **Import**.

→ Рисунок вышивания импортируется на страницу Design Page приложения Layout & Editing.









Напоминание:

- Пунктирная линия и метки-манипуляторы, появляющиеся вокруг рисунка вышивания, указывают на выбор этого рисунка.
- В строке статуса указываются размеры (ширина и высота) выбранного рисунка.





Шаг 2

Настройка размера и позиции рисунка вышивания

При импортировании рисунка из приложения Design Center приложение Layout & Editing помещает этот рисунок в центре страницы Design Page. В этом разделе рассматривается изменение размера импортированного рисунка и его перемещение на другую позицию.

- Щелкните мышью на  в инструментальной панели.
→ Указатель мыши принимает вид .
- Установите курсор мыши на какую-либо метку-манипулятор.
→ В зависимости от выбранной метки-манипулятора указатель мыши принимает вид , ,  или .

Напоминание:


-  используется для масштабирования ширины.
-  используется для масштабирования высоты.
-  и  используются для одновременного масштабирования обоих размеров.

- Перетащите метку-манипулятор для установки требуемого размера выбранного рисунка.

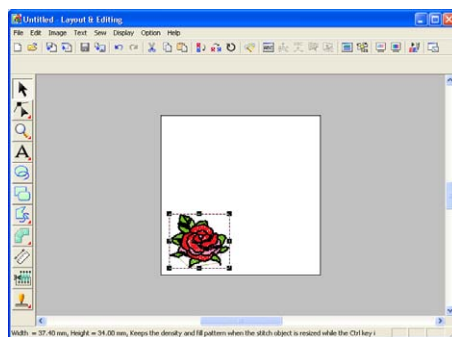
Напоминание:

Для сохранения плотности строчки и рисунка заполнения при перетаскивании метки-манипулятора удерживайте клавишу **Ctrl** в нажатом состоянии. (Более подробную информацию см. в разделе «Увеличение/уменьшение рисунков вышивания» на стр. 16.)

- Установите указатель мыши на выбранный рисунок.

→ Указатель мыши принимает вид .

- Перетащите рисунок на требуемую позицию.





Шаг 3

Добавление форм

Следующим объектом, добавляемым к рисунку вышивания, является овал. Поскольку этот овал будет использоваться только в качестве направляющего контура для размещения добавляемого позднее текста, для этого овала необходимо ввести установку отмены вышивания.

■ Добавление овала

1. Щелкните мышью на  в инструментальной панели.

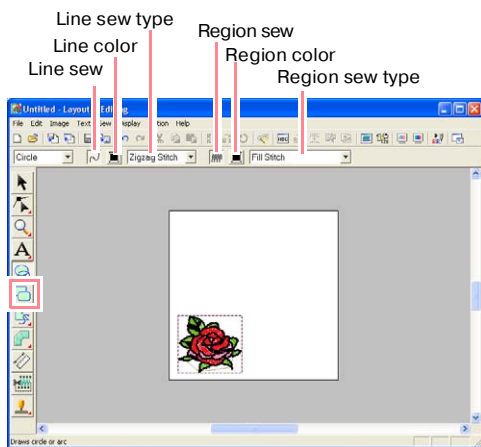
→ Указатель мыши принимает вид  и выводится показанная ниже строка атрибутов вышивания.



Когда указатель мыши устанавливается на какой-либо кнопке или селекторе в строке атрибутов вышивания, выводится метка, указывающая имя этого элемента.

Напоминание:

- Селектор **Arc shape** предоставляет возможность выбора рисуемой формы. Например, щелкните мышью на **Circle** для формирования окружностей и овалов. Другие опции используются для формирования других криволинейных форм, например дуг. Более подробную информацию см. в разделе «Рисование окружностей и дуг» на стр. 173.
- Атрибуты вышивания линий и областей используются для выбора типа вышивки и цвета нити для контура (вышивание линий) и для внутренней области (вышивание областей).



2. Для изменения формы рисуемого объекта щелкните мышью на селекторе **Arc shape** и затем выберите необходимую форму.

В рассматриваемом примере благодаря использованию формы по умолчанию **Circle** изменять установки в селекторе **Arc shape** не требуется.

Примечание:

При формировании окружности или другой кривой выберите форму перед рисованием. Например, можно нарисовать окружность и затем заменить ее дугой.

3. Для отмены вышивания линии (контура) щелкните мышью на кнопке **Line sew**.

→ Кнопка **Line color** и селектор **Line sew type** исчезают.

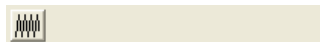


Напоминание:

При щелчке мышью на кнопке **Line sew** и последующим исчезанием кнопки **Line color** и селектора **Line sew type** вышивание контура не выполняется. Если необходимо вышить контур, то снова щелкните мышью на кнопке **Line sew** для отображения кнопки **Line color** и селектора **Line sew type**.

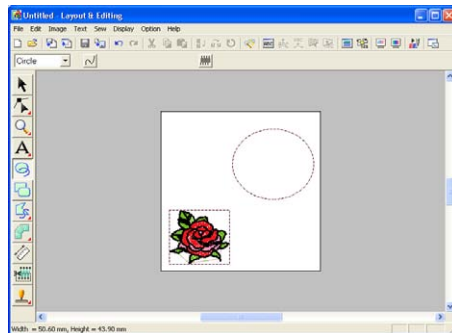
4. Для отмены вышивания области (внутренней области) щелкните мышью на кнопке **Region sew**.

→ Кнопка **Region color** и селектор **Region sew type** исчезают.



5. Для формирования овала установите указатель мыши на странице Design Page.

→ Овал (контур и внутренняя область) появляются при отпускании кнопки мыши.











Напоминание:

- Если овал необходимо удалить, то щелкните мышью на  в инструментальной панели, щелкните мышью на овале для его выбора и затем нажмите клавишу **Delete** или выберите команду меню **Edit – Delete**.
- Если необходимо изменить цвет или тип вышивки овала после его формирования, то щелкните мышью на  в инструментальной панели, щелкните мышью на овале для его выбора и затем щелкните мышью на кнопке **Line sew** или **Region sew**. Текущие атрибуты овала появляются в строке атрибутов вышивания, в которой они могут быть изменены.





Изменение размеров овала

Если овал значительно отличается от показанного выше овала, то измените его размеры согласно описанию ниже.

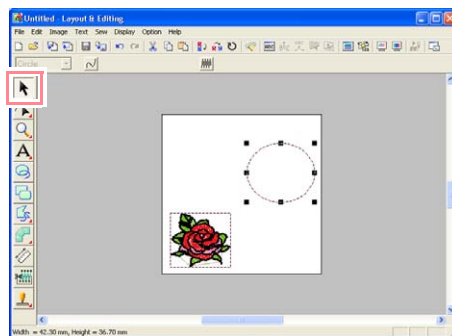
1. Щелкните мышью на  в инструментальной панели.
→ Указатель мыши принимает вид .
2. Щелкните мышью на овале для его выбора.
3. Установите указатель мыши на одну из меток-манипуляторов овала.
→ В зависимости от выбранной метки-манипулятора указатель мыши принимает вид , ,  или .



Напоминание:


-  используется для масштабирования ширины.
-  используется для масштабирования высоты.
-  и  используются для одновременного масштабирования обоих размеров.

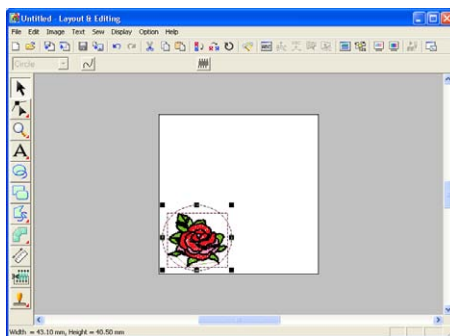
4. Перетащите метку-манипулятор для установки требуемого размера выбранного рисунка.



Центрирование рисунка цветка в овале

Если рисунок цветка не находится в центре овала, то переместите овал согласно описанию ниже.

1. Щелкните мышью на кнопке  в инструментальной панели.
→ Указатель мыши принимает вид .
2. Щелкните мышью на овале для его выбора.
→ Указатель мыши принимает вид .
3. Перетащите овал на его окончательную позицию.




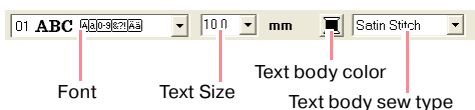
Шаг 4

Добавление текста

Следующим объектом, добавляемым к рисунку вышивания, является текст.

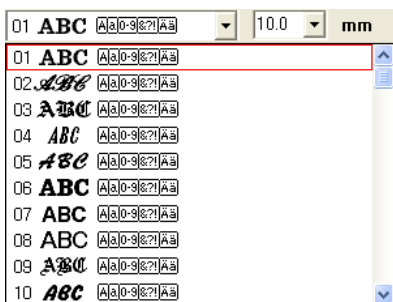
- Щелкните мышью на **A** в инструментальной панели и затем щелкните мышью на **A**.

→ Указатель мыши принимает вид  и выводится показанная ниже строка атрибутов вышивания.



- Для изменения шрифта щелкните мышью на селекторе **Font** в строке атрибутов вышивания и затем выберите необходимый шрифт.

В рассматриваемом примере благодаря использованию шрифта по умолчанию **01** изменять установку шрифта не требуется.



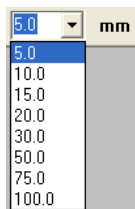
- Для изменения размера шрифта щелкните мышью на селекторе **Text Size** в строке атрибутов вышивания и затем выберите необходимый размер для текста.


В рассматриваемом примере сохраняется размер шрифта по умолчанию **10.0 mm**.



Напоминание:

Это значение указывает высоту знаков.



- Для изменения цвета текста щелкните мышью на кнопке **Text body color** () в строке атрибутов вышивания, щелкните мышью на необходимом цвете в выводимом диалоговом окне **Region Thread Color** и затем щелкните мышью на кнопке **Close**.

В рассматриваемом примере благодаря использованию цвета по умолчанию **BLACK** изменять установку цвета текста не требуется.

- Для изменения типа вышивания текста щелкните мышью на селекторе **Text body sew type** и затем выберите необходимый тип вышивания для текста.

В рассматриваемом примере используется тип вышивания по умолчанию **Satin stitch**.



Напоминание:

Информацию о более точной установке атрибутов текста см. в разделе «Задание атрибутов текста» на стр. 188.

- Для ввода текста щелкните мышью на странице Design Page. Поскольку текст можно перемещать после его создания, щелкнуть мышью для ввода текста можно на любом месте на странице Design Page.

→ Выводится диалоговое окно **Edit Text Letters**.



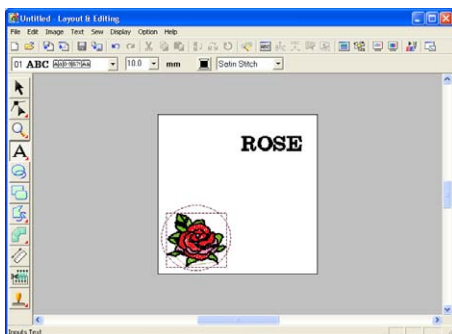
7. Введите текст (в данном примере – «ROSE»).

Напоминание:

- Также можно ввести любой знак путем выбора этого знака в таблице знаков и последующим щелчком мышью на кнопке **Insert**, либо просто двойным щелчком мышью на этом знаке. Это особенно полезно в том случае, если необходимо ввести знаки, отсутствующие на клавиатуре.
- Для прерывания операции щелкните мышью на кнопке **Cancel**.

8. Щелкните мышью на кнопке **OK**.

→ Текст отображается на странице Design Page.




Напоминание:


- Если введенный текст необходимо отредактировать, то щелкните мышью на  в инструментальной панели, щелкните мышью на тексте для его выбора и затем выберите команду меню **Text – Edit Letters**. Отредактируйте текст в выведенном диалоговом окне **Edit Text Letters**.
- Если текст необходимо удалить, то выберите его и затем нажмите клавишу **Delete**.
- Если после ввода текста необходимо изменить цвет, шрифт или другие атрибуты текста, то щелкните мышью на  в инструментальной панели, щелкните мышью на тексте для его выбора и затем измените установки в строке атрибутов вышивания.

Шаг 5

Размещение текста в овале

В данном случае рассматривается размещение текста в овале.

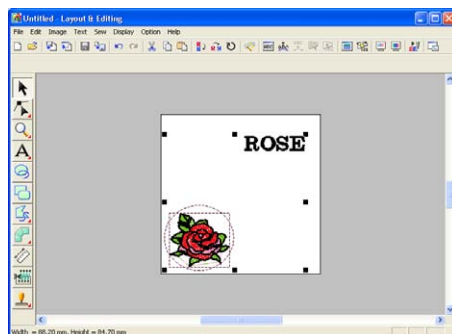
1. Щелкните мышью на  в инструментальной панели.

→ Указатель мыши принимает вид .

2. Щелкните мышью на тексте **ROSE** для его выбора.

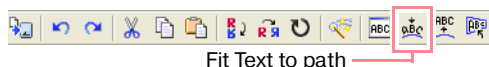
3. Нажмите клавишу **Ctrl** и щелкните мышью на овале для его выбора.

→ Выбраны и овал, и текст.



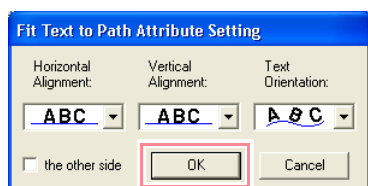
4. Щелкните мышью на **Text** в строке меню и затем щелкните мышью на **Fit Text to Path Setting**.
Альтернативный способ – щелкните

мышью на необходимой кнопке в показанной ниже инструментальной строке.



Fit Text to path

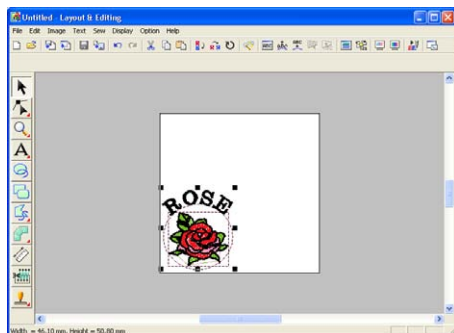
→ Выводится диалоговое окно **Fit Text to Path Attribute Setting**.



- Щелкните мышью на кнопке **OK** без изменения каких-либо установок.

Более подробную информацию об этих установках см. в разделе «Задание расположения текста» на стр. 189.

→ Текст размещен в овале.



Напоминание:

Перемещение овала и текста:

Поскольку текст размещен в овале, перемещать эти два объекта можно как одну группу без воздействия на их относительное местоположение, либо можно перемещать только текст для изменения его положения в овале.

Для перемещения обоих объектов как группы:

- Щелкните мышью на в инструментальной панели и затем щелкните мышью на овале для его выбора.
→ Указатель мыши принимает вид



- Перетащите овал.
→ Текст перемещается вместе с овалом.

Перемещение текста в овале:

- Щелкните мышью на в инструментальной панели и затем щелкните мышью на тексте для его выбора.
→ Указатель мыши принимает вид



- Перетащите текст.
→ Текст перемещается только в овале.

Шаг 6

Добавление окружности в качестве центра солнца

Следующим добавляемым объектом является солнце. Сначала рисуется окружность для получения основной формы и затем изменяется цвет, тип вышивки и ширина контура, а также цвет и тип вышивки для внутренней области.

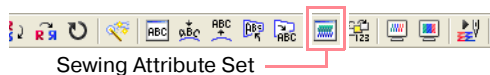
- Для формирования окружности держите нажатой клавишу **Shift** во время рисования согласно описанию в разделе «Добавление овала» на стр. 49.

Напоминание:

Если необходимо изменить размер окружности, то выберите окружность и затем перетащите какую-либо метку-манипулятор на одном из углов.

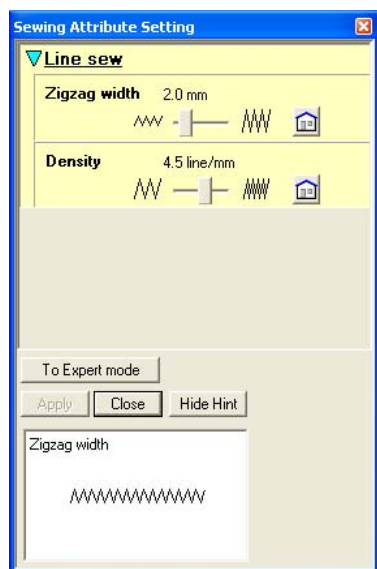
- Щелкните мышью на в инструментальной панели и затем щелкните мышью на окружности для ее выбора.
- Для изменения цвета и типа вышивки для контура щелкните мышью на кнопке **Line sew** () для того, чтобы появились кнопка **Line color** () и селектор **Line sew type** () , и затем выберите цвет и тип вышивки линии.
В рассматриваемом примере выберите цвет **BLACK** и сохраните тип вышивки **Zigzag Stitch**.
- Для изменения атрибутов вышивания контура щелкните мышью на **Sew** в строке меню и затем щелкните мышью на **Sewing Attribute Setting**.

Альтернативный способ – щелкните мышью на необходимой кнопке в показанной ниже инструментальной строке.






Sewing Attribute Set

→ Выводится диалоговое окно **Sewing Attribute Setting**.

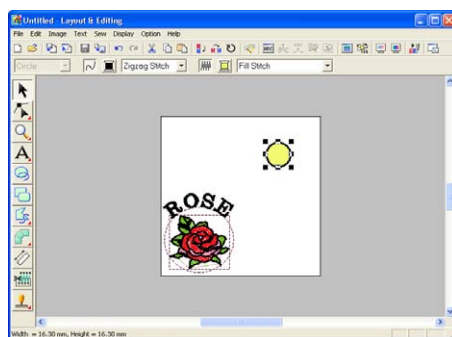


5. Для изменения ширины с 2,0 мм установите для **Zigzag width** значение **1.0** и затем щелкните мышью на кнопке **Apply**.

6. Для изменения цвета области щелкните мышью на кнопке **Region sew** () для того, чтобы появились кнопка **Region color** () и селектор **Region sew type** (), и затем выберите цвет области.

В рассматриваемом примере выберите цвет **LEMON YELLOW**.

→ Выводится показанный ниже рисунок вышивания.



Шаг 7

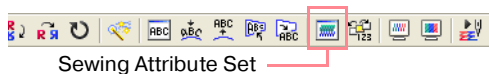
Выбор программируемой заправляющей строчки

На следующем шаге выбирается рисунок специальной заправляющей строчки для внутренней области окружности и затем изменяются ее установки. Рисунки программируемых заправляющих строчек, созданные в приложении Programmable Stitch Creator (см. «Использование приложения Programmable Stitch Creator» на стр. 63), размещаются подобным мозаике образом в выбранных областях, что создает более декоративный вид.

Напоминание:

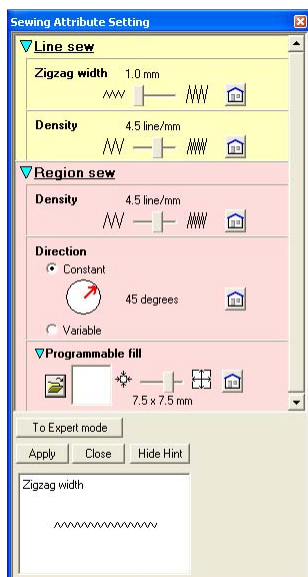
Убедитесь в том, что окружность все еще выбрана.

1. Выберите **Prog. Fill Stitch** в селекторе **Region sew type** ().
2. Щелкните мышью на **Sew** в строке меню и затем щелкните мышью на **Sewing Attribute Setting**.
Альтернативный способ – щелкните мышью на необходимой кнопке в показанной ниже инструментальной строке.



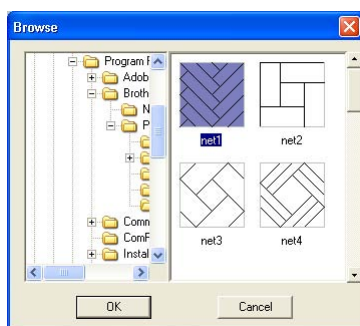
Sewing Attribute Set

→ Выводится диалоговое окно **Sewing Attribute Setting**.



3. Щелкните мышью на  под **Programmable fill**.

→ Выводится диалоговое окно **Browse**, в котором можно просмотреть и выбрать существующие рисунки программируемых заполняющих строчек.



Примечание:

Перечисляются только файлы программируемых заполняющих строчек с расширением **.pas**.

4. В образцах строчек щелкните мышью на **pat 07** для его выбора и затем щелкните мышью на кнопке **OK**.

→ Диалоговое окно закрывается и в нижней части диалогового окна **Sewing Attribute Setting** выводится

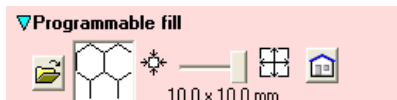
предварительный просмотр выбранной строчки.



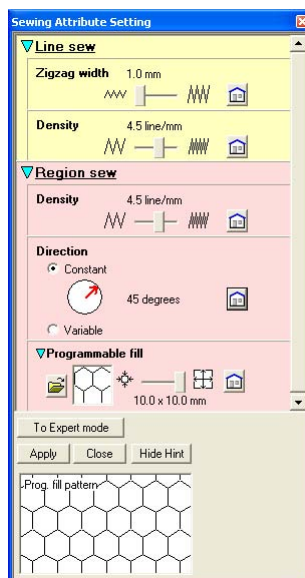
Напоминание:

При двойном щелчке мышью на рисунке строчки также выполняется ее выбор и закрывается диалоговое окно.

5. Для изменения размера рисунка программируемой строчки в режиме Beginner установите для размера значение **10 × 10 мм** путем перемещения ползунка вправо.



→ Выводится показанное ниже диалоговое окно **Sewing Attribute Setting**.

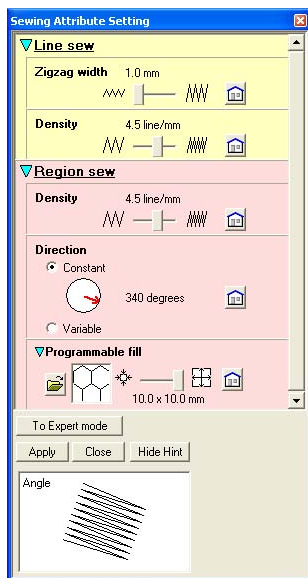


Напоминание:

- Предварительный просмотр рисунка строчки в нижней части диалогового окна изменяется каждый раз при изменении какой-либо установки. Это предоставляет возможность определения степени воздействия каждой установки на рисунок.
- Для раздельного изменения ширины и высоты рисунка строчки щелкните мышью на **To Expert mode** и затем введите или выберите необходимые значения в соответствующих полях под **Programmable fill**.

6. Для изменения направления заполняющих строчек щелкните мышью на **Constant** под **Direction**, установите указатель мыши на красную стрелку внутри круга под **Constant** и затем передвигайте красную стрелку до тех пор, пока не будет установлено значение **340 degrees**.

→ Выводится показанное ниже диалоговое окно **Sewing Attribute Setting**.



Более подробную информацию о различных установках программируемых заполняющих строчек см. в разделе «Задание атрибутов вышивания» на стр. 205.

7. Щелкните мышью на кнопке **Apply**.
- Выбранная строчка и ее установки применяются для внутренней области выбранной окружности.

Примечание:
Выбранные атрибуты вышивания применяются к областям каждого объекта вплоть до изменения этих атрибутов.

Шаг 8 Добавление замкнутой ломаной линии для солнечных лучей

На этом шаге рассматривается формирование нескольких лучей вокруг солнца. Для этого может использоваться много способов. Например, можно рисовать отдельную прямую линию для каждого луча. В рассматриваемом примере для формирования всех лучей используется замкнутая многоугольная линия (ломаная линия) в виде одиночного звездообразного рисунка.

1. Щелкните мышью на в инструментальной панели и затем щелкните мышью на .

→ Указатель мыши принимает вид и выводится показанная ниже строка атрибутов вышивания.






2. Убедитесь в выборе значения **Close path** в селекторе **Path shape**.

Напоминание:
При формировании замкнутой траектории первая и последняя точки автоматически объединяются. Рисунок имеет внешнюю и внутреннюю области, атрибуты вышивания могут применяться к обеим областям.
В случае разомкнутой траектории ломаная линия остается разомкнутой (первая и последняя точки автоматически не объединяются). В этом случае у рисунка нет областей и поэтому атрибуты вышивания могут применяться только к контуру.

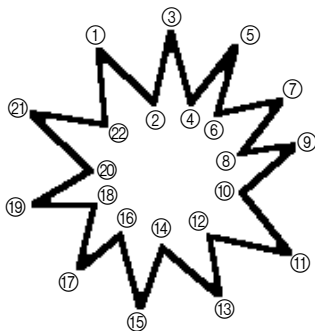
3. Для изменения цвета и типа вышивки для контура щелкните мышью на кнопке **Line sew** () для того, чтобы появились кнопка **Line color** () и селектор **Line sew type** () , и затем выберите цвет и тип вышивки линии.

В рассматриваемом примере выберите цвет **RED** и сохраните тип вышивки **Zigzag Stitch**.

- Для изменения цвета внутренней области щелкните мышью на кнопке **Region sew** () для того, чтобы появились кнопка **Region color** () и селектор **Region sew type** (), и затем выберите цвет области.

В рассматриваемом примере выберите цвет **VERMILION**.

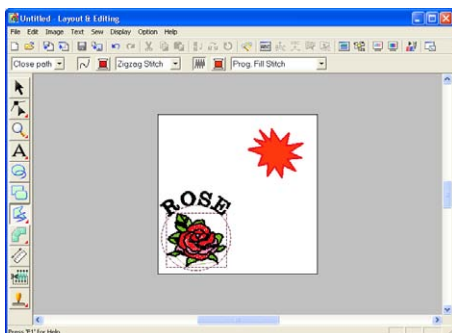
- Для формирования лучей солнца вокруг окружности с использованием этой окружности в качестве направляющего контура щелкните мышью на странице Design Page для выбора начальной точки (1), щелкните мышью на странице Design Page для выбора каждого угла (от 2 до 22) и затем щелкните два раза мышью.





Напоминание:

Для удаления последней введенной точки щелкните на ней правой кнопкой мыши.

→ Выводится показанный ниже рисунок вышивания.



Напоминание:

- Если рисунок необходимо удалить, то щелкните мышью на  в инструментальной панели, щелкните мышью на рисунке для его выбора и затем нажмите клавишу **Delete** или выберите команду меню **Edit – Delete**.
- Если необходимо изменить форму, цвет или тип вышивки рисунка после его формирования, то щелкните мышью на  в инструментальной панели, щелкните мышью на рисунке для его выбора и затем измените установки в строке атрибутов вышивания или в диалоговом окне **Sewing Attribute Setting**.

Шаг 9
Изменение последовательности вышивания солнца и солнечных лучей

Поскольку замкнутая ломаная линия для солнечных лучей нарисована после формирования окружности, солнечные лучи наносятся поверх этой окружности. Другими словами, ломаные солнечные лучи находятся на переднем плане. Поскольку этот рисунок находится на переднем плане, он вышивается последним. Необходимо изменить последовательность вышивания таким образом, чтобы солнце (окружность) вышивалось поверх солнечных лучей.

- Щелкните мышью на **Sew** в строке меню и затем щелкните мышью на **Sewing Order/Color**.
Альтернативный способ – щелкните мышью на необходимой кнопке в показанной ниже инструментальной строке.



Sewing Order/Color

→ Выводится диалоговое окно **Sewing Order/Color**.



- Щелкните мышью на кадре, содержащем область для солнечных лучей, для его выбора и затем перетащите этот кадр влево от окружности для солнца. (Эта часть солнца будет вышиваться первой.).



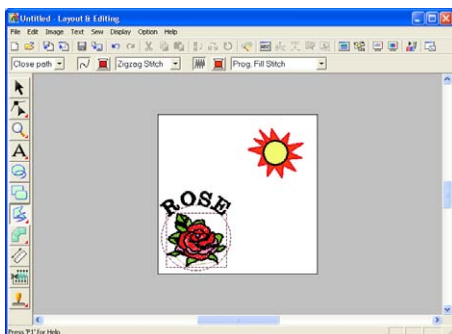
Напоминание:

При выборе какого-либо кадра в диалоговом окне **Sewing Order/Color** активизируются кнопки в нижней части этого диалогового окна. С помощью этих кнопок также можно изменить последовательность вышивания выбранного объекта рисунка. Более подробную информацию см. в разделе «Проверка и редактирование последовательности вышивания/цветов» на стр. 220.

- Щелкните мышью на кадре, содержащем контур для солнечных лучей, для его выбора и затем установите выбранный кадр между областью для солнечных лучей и окружностью для солнца.



- Щелкните мышью на кнопке **ОК**.
→ Солнечные лучи будут вышиваться перед солнцем (окружностью).






При необходимости переместите окружность таким образом, чтобы она располагалась по центру относительно солнечных лучей.

Шаг 10

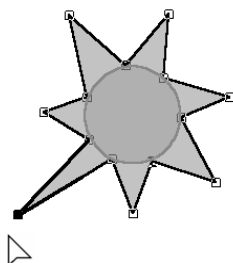
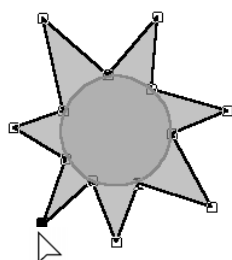
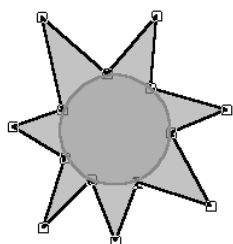
Настройка лучей


Может возникнуть необходимость изменения лучей. Это можно выполнить перемещением, удалением и добавлением рисунка замкнутой ломаной линии.

- Щелкните мышью на  в инструментальной панели и затем щелкните мышью на .

→ Указатель мыши принимает вид .
- Щелкните мышью на солнечных лучах для их выбора.
→ Точки на рисунке отображаются в виде маленьких незаполненных квадратиков.
- Щелкните мышью на точке, которую необходимо переместить.
→ Выбранная точка отображается в виде маленького черного квадратика.

4. Перетащите точку на новое место.




 Более подробную информацию о добавлении и удалении точек см. в разделе «Ввод точек» на стр. 163 и в разделе «Удаление точек» на стр. 164.

Шаг 11

Установка вышивания с отверстием

Если солнце вышивается в соответствии с текущими установками, то солнечные лучи вышиваются первыми и затем поверх них вышивается солнце (окружность). Для предотвращения двойного вышивания одной и той же области также можно задать вышивание с отверстием для больших областей, которые полностью охватывают меньшие области. Если задано вышивание с отверстием, то часть солнечных лучей за солнцем не будет вышиваться.

1. Щелкните мышью на  в инструментальной панели и затем щелкните мышью на окружности солнца для ее выбора.
2. Нажмите клавишу **Ctrl** и щелкните мышью на солнечных лучах.
→ Вместе выбраны окружность и ломаная линия.



Напоминание:

Если трудно выбрать два этих рисунка, то указателем мыши сформируйте рамку выбора вокруг этих рисунков.

3. Щелкните мышью на **Sew** в строке меню и затем щелкните мышью на **Set Hole Sewing**.
→ Выводится следующее сообщение.




Примечание:

Вышивание с отверстием не может применяться в том случае, если один из рисунков не охвачен полностью другим рисунком.

4. Щелкните мышью на кнопке **OK** для закрытия этого сообщения.


Примечание:

Рисунки с вышиванием с отверстием не могут перемещаться раздельно. Для установки их относительных позиций

щелкните мышью на  в инструментальной панели, выберите один из рисунков и затем отмените вышивание с отверстием путем выбора команды меню **Sew – Cancel Hole Sewing**.

Напоминание:

Точки на контурах могут быть независимо отредактированы с помощью инструмента *Point Edit*. (Более подробную информацию см. в разделе «Перемещение точек» на стр. 162.)

 Более подробную информацию см. в разделе «Задание вышивания с отверстием» на стр. 216.

Шаг 12

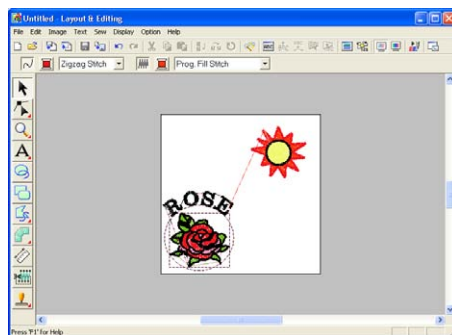
Предварительный просмотр рисунка вышивания

Рисунок вышивания можно вывести на экран для предварительного просмотра для определения того, каким образом совмещаются части рисунка, либо для реалистического предварительного просмотра рисунка вышивания для определения того, каким образом выглядит рисунок после вышивания. Например, можно увидеть, что часть ломаной линии (солнечные лучи) за окружностью не вышивается и каким образом вышивается выбранная программируемая заполняющая строчка.




1. Для предварительного просмотра рисунка вышивания щелкните мышью на **Display** в строке меню и затем щелкните мышью на **Preview**. Альтернативный способ – щелкните мышью на необходимой кнопке в показанной ниже инструментальной строке.



→ Выводится предварительный просмотр рисунка вышивания.



Напоминание:

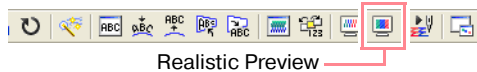
Для увеличения (или уменьшения) масштаба щелкните мышью на  в инструментальной панели, щелкните мышью на  (или на ) и затем щелкните мышью на требуемой области рисунка вышивания.

2. Для реалистического предварительного просмотра всего рисунка вышивания отмените выбор всех объектов в рисунке щелчком мыши на пустом месте страницы Design Page.

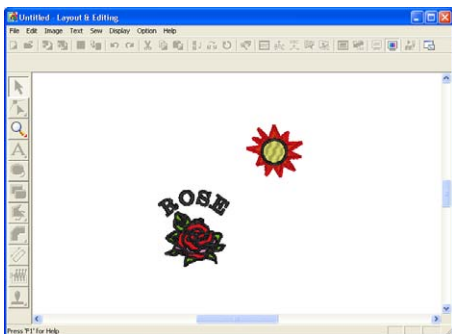
Для реалистического предварительного просмотра одиночного объекта или группы объектов выберите этот объект (объекты).

3. Щелкните мышью на кнопке **Display** в строке меню и затем щелкните мышью на **Realistic Preview**.




Альтернативный способ – щелкните мышью на необходимой кнопке в показанной ниже инструментальной строке.

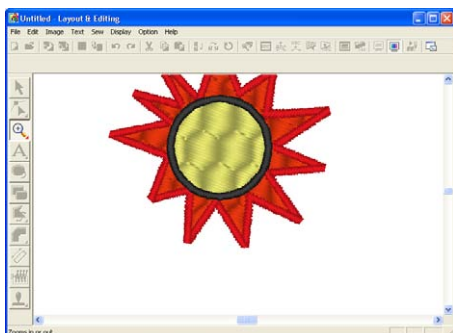


→ Выводится реалистичный предварительный просмотр рисунка вышивания.



Напоминание:

Для увеличения (или уменьшения) масштаба щелкните мышью на  в инструментальной панели, щелкните мышью на  (или на ) и затем щелкните мышью на требуемой области рисунка вышивания..



Примечание:

Во время вывода реалистичного предварительного просмотра невозможно редактирование рисунка вышивания.

- Для возвращения к предыдущему отображению повторите шаг 3. или нажмите клавишу **Esc**.

Шаг 13

Передача рисунка на оригинальную карту

Перед фактическим вышиванием рисунка этот рисунок вышивания необходимо передать на вышивальную машину. Передайте рисунок вышивания на вышивальную машину с помощью носителей данных, используемых вышивальной машиной, например оригинальных карт, дискет, флэш-карт CompactFlash или USB-устройства. В рассматриваемом примере рисунок передается с использованием оригинальной карты.

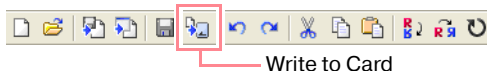
- Вставьте оригинальную карту в модуль записи на USB-карту.



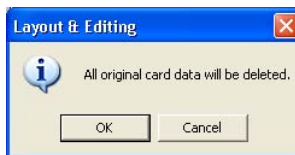
Примечание:

Оригинальная карта считается правильно вставленной в том случае, если она зафиксировалась со щелчком.

- Щелкните мышью на **File** в строке меню, выберите **Write to Card** и затем щелкните мышью на **Current Design** в субменю. Альтернативный способ – щелкните мышью на необходимой кнопке в показанной ниже инструментальной строке.



→ Выводится следующее сообщение.



Примечание:

Если оригинальная карта до этого уже использовалась, то убедитесь в том, что сохраненные на ней рисунки больше не требуются.

- Щелкните мышью на кнопке **OK**.
→ Выводится следующее сообщение.



Напоминание:

Для прерывания операции щелкните мышью на кнопке **Cancel**.

Примечание:

При неправильном подключении или сбое подачи питания на модуль записи на карту, либо при некорректном подключении или отказе оригинальной карты выводится сообщение об ошибке. Более подробную информацию см. в разделе «Запись рисунка вышивания на оригинальную карту» на стр. 234.

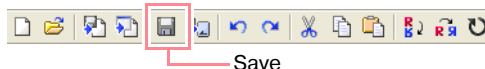
- Щелкните мышью на кнопке **OK** для закрытия этого сообщения.

Шаг 14

Сохранение файла

После завершения рисунка вышивания его можно сохранить для последующего использования.

- Щелкните мышью на **File** в строке меню и затем щелкните мышью на **Save**. Альтернативный способ – щелкните мышью на необходимой кнопке в показанной ниже инструментальной строке.



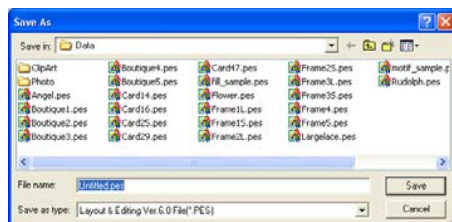
→ Если рисунок уже был сохранен по крайней мере один раз, то файл сохраняется немедленно.

Напоминание:

Для сохранения файла под другим именем используйте команду меню **File – Save As**.

→ Если имя файла не было задано или файл с указанным именем не

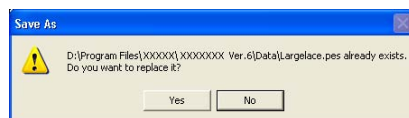
обнаружен, то выводится диалоговое окно **Save As**.



- Выберите диск и папку и затем введите имя файла.
- Щелкните мышью на кнопке **Save** для сохранения рисунка.

Напоминание:

- Для прерывания операции щелкните мышью на кнопке **Cancel**.
- Если файл с именем, заданным в диалоговом окне **Save As**, уже существует, то выводится следующее сообщение.



- Для перезаписи файла щелкните мышью на кнопке **Yes**. Новое имя файла появляется в строке заголовка окна **Layout & Editing**.
- Если существующий файл перезаписывать не требуется, то щелкните мышью на кнопке **No**. После этого можно ввести другое имя файла.

Шаг 15

Выход из приложения **Layout & Editing**

- Щелкните мышью на **File** в строке меню и затем щелкните мышью на **Exit**.
→ Закрывается окно **Layout & Editing**.

Напоминание:

Приложение **Layout & Editing** также может быть закрыто щелчком мыши на кнопке закрытия на правой стороне строки заголовка.

Использование приложения Programmable Stitch Creator

Приложение Programmable Stitch Creator предоставляет возможность создания рисунков заполняющих и узорных строчек, которые могут применяться в качестве программируемых заполняющих или узорных строчек как в приложении Design Center, так и в приложении Layout & Editing, что обеспечивает создание более декоративных рисунков вышивания. При принятии к замкнутым областям рисунок заполняющих и узорных строчек заполняет область подобным мозаике образом. При принятии к линиям рисунок узорных строчек повторяется на протяжении всей линии. Кроме того, рисунки заполняющих строчек могут применяться в качестве индивидуальной печати для замкнутых областей. Можно создать собственные рисунки заполняющих и узорных строчек или использовать поставляемые с этим приложением рисунки строчек с или без их редактирования.

В этом разделе рассматривается редактирование существующего рисунка строчек и затем применение к нему эффектов тиснения/гравирования.

Полная процедура включает в себя различные шаги обычной рабочей сессии с использованием приложения Programmable Stitch Creator и предназначена для ознакомления пользователя с наиболее важными функциями.

Следуйте подробным инструкциям в этом разделе. Если выполняемую процедуру необходимо прервать по какой-либо причине, то рабочий файл рекомендуется сохранить (см. «Шаг 5, Сохранение отредактированного рисунка строчки», на стр. 67). Этот файл в последующем можно использовать для возобновления прерванной процедуры.

Шаг 1	Запуск приложения Programmable Stitch Creator	стр. 63
Шаг 2	Открытие рисунка программируемой строчки	стр. 64
Шаг 3	Рисование линий для редактирования рисунка строчки	стр. 65
Шаг 4	Принятие эффектов тиснения/гравирования	стр. 66
Шаг 5	Сохранение отредактированного рисунка строчки	стр. 67
Шаг 6	Выход из приложения Programmable Stitch Creator	стр. 68

Шаг 1

Запуск приложения Programmable Stitch Creator

- Щелкните мышью на кнопке , выберите **All Programs** и затем **PE-DESIGN Ver. 6**. Выберите **Programmable Stitch Creator**.



Напоминание:

Если для приложения Programmable Stitch Creator была создана иконка, например на рабочем столе, то щелкните на ней два раза мышью для запуска этого приложения.



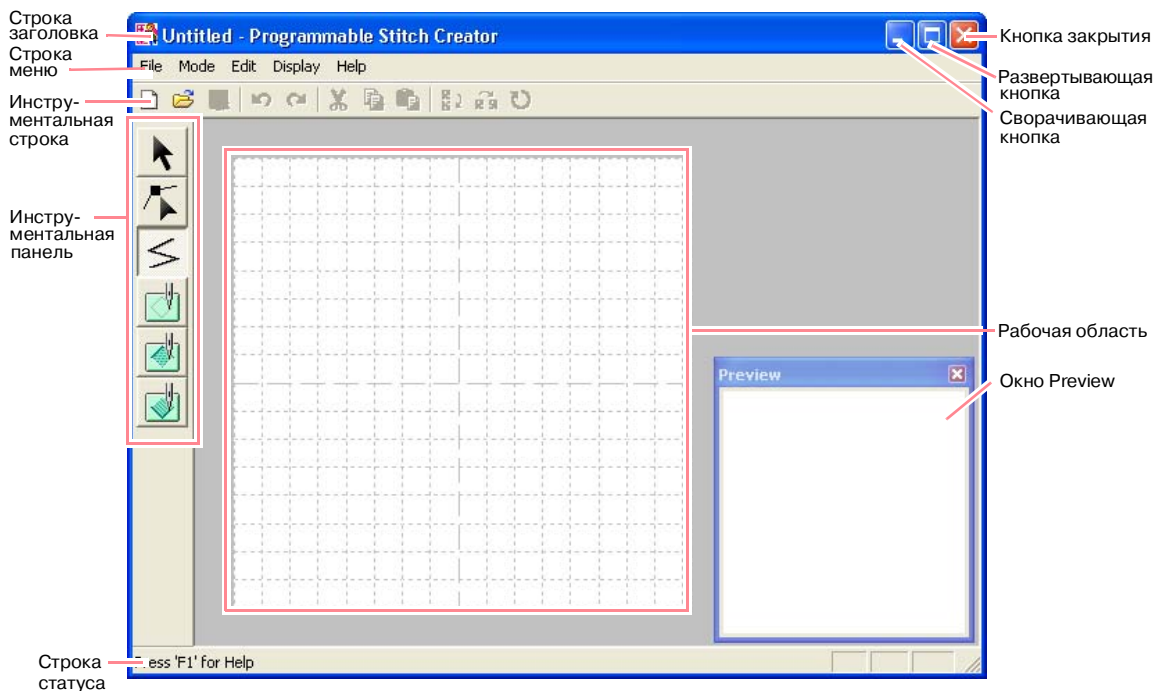
Programmable
Stitch Creator

→ Выводится окно Programmable Stitch Creator.



Напоминание:

Для полноэкранного отображения окна Programmable Stitch Creator щелкните мышью на развертывающей кнопке на правой стороне строки заголовка.



Шаг 2

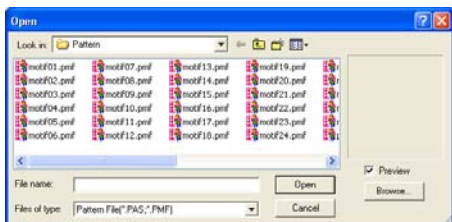
Открытие рисунка программируемой строчки

В данном разделе рассматривается редактирование одного из рисунков программируемых заполняющих строчек, поставляемых с приложением.

1. Щелкните мышью на **File** в строке меню и затем щелкните мышью на **Open**. Альтернативный способ – щелкните мышью на необходимой кнопке в показанной ниже инструментальной строке.



→ Выводится диалоговое окно **Open**.



2. Выберите файл рисунка строчки **wave1.pas** в папке **Pattern**.



Напоминание:

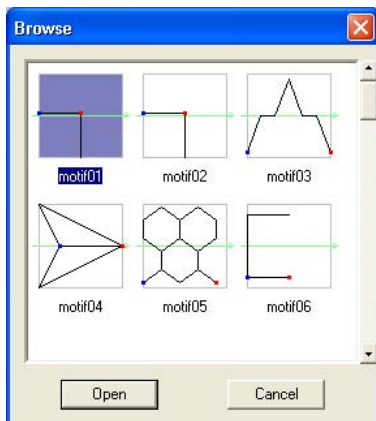
Если отмечена опция **Preview**, то содержимое выбранного файла отображается в окне **Preview**.

3. Щелкните мышью на кнопке **Open** для открытия файла рисунка и закрытия диалогового окна.



Напоминание:

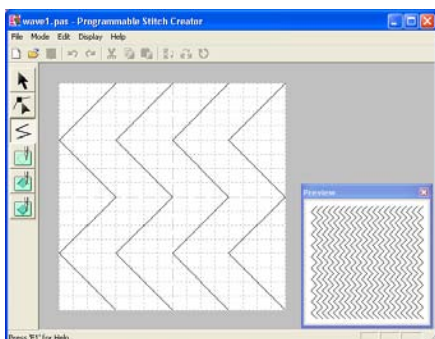
- При двойном щелчке мышью на имени файла рисунок добавляется в рабочую область и диалоговое окно закрывается.
- Для предварительного просмотра имеющихся файлов .pas в выбранной папке щелкните мышью на **Browse**.



В выведенном диалоговом окне **Browse** щелкните мышью на рисунке строчки для его выбора и затем щелкните мышью на кнопке **Open** (или щелкните два раза мышью на рисунке) для открытия файла и для закрытия диалоговых окон **Open** и **Browse**.

- При открытии файла .pas (рисунок программируемой заполняющей строчки) автоматически выбирается режим **Programmable Fill**. При открытии файла .pmf (рисунки узорных строчек) автоматически выбирается режим **Motif**. Для изменения типа создаваемого рисунка строчки используйте команды в меню **Mode**.

→ Рисунок строчки появляется в рабочей области приложения Programmable Stitch Creator.



Примечание:

Рисунок строчки можно вывести для предварительного просмотра в окне **Preview**.

Шаг 3


Рисование линий для редактирования рисунка строчки

Ниже рассматривается рисование линий между отображенными линиями с использованием инструментального средства Line инструментальной панели.



Напоминание:

В рассматриваемом примере используется установка координатной сетки **Medium**, с которой был сохранен рисунок строчки. Установки сетки выбираются в зависимости от требуемой детализации рисунка. Выберите установку сетки **Narrow** для более подробной прорисовки строчек и установку сетки **Wide** для упрощенной прорисовки строчек. Более подробную информацию о установках сетки см. в разделе «Изменение установок координатной сетки» на стр. 267.

1. Щелкните мышью на  в инструментальной панели. Установите указатель мыши на рабочую область.
→ Указатель мыши принимает вид .
2. Установите указатель мыши на вторую вертикальную линию сетки справа от крайней слева волны и затем щелкните мышью на верхнем крае рабочей области.



Напоминание:

Горизонтальные и вертикальные линии, рисуемые в рабочей области, всегда выполняются по ячейкам координатной сетки. Точки, созданные щелчками кнопки мыши, вставляются в точки пересечения горизонтальных и вертикальных линий координатной сетки, что также предоставляет возможность рисования диагональных линий. Поэтому независимо от того, где вы щелкнете мышью, точка будет автоматически вставлена в ближайшую

точку пересечения линий координатной сетки.

3. Проведите указатель мыши параллельно волне и затем щелкните мышью на второй вертикальной линии сетки справа от угла на крайней слева волне.

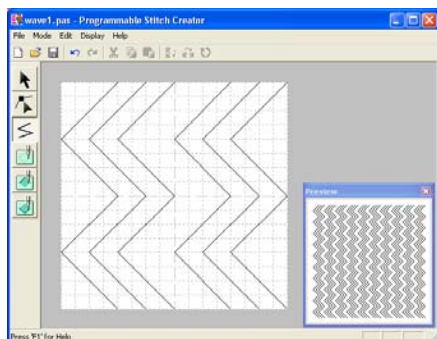


Напоминание:


Для удаления последней введенной точки щелкните на ней правой кнопкой мыши.

4. Повторяйте шаг 3. до тех пор, пока не дойдете до конца волны и затем щелкните два раза мышью на нижнем крае рабочей области.
5. Повторите шаги 2.– 4. для добавления другой волны между двумя крайними справа волнами.

→ Выводится показанный ниже рисунок.



Напоминание:

Для редактирования точек на рисунке щелкните мышью на  в инструментальной панели и затем отредактируйте точки. (Более подробную информацию о перемещении, вводе и удалении точек см. в разделе «Редактирование точек в контурах» на стр. 95 или вернитесь к разделу «Шаг 10, Настройка лучей», на стр. 58).



Шаг 4

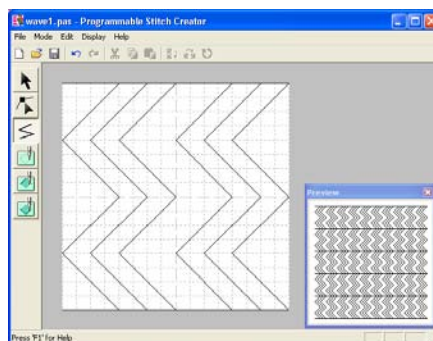
Принятие эффектов тиснения/гравирования


Печать может быть выполнена путем вышивания областей рисунка заполняющей строчки с использованием заполняющей строчки, атласной строчки или основной строчки, установленных для рисунка вышивания, с целью создания эффектов тиснения и гравирования.

Для этого линии рисунка строчки должны сформировать замкнутые области.


В рассматриваемом примере линии не формируют замкнутые области, поэтому необходимо добавить замыкающие линии.

1. Щелкните мышью на кнопке  в инструментальной панели.
→ Указатель мыши принимает вид .
2. Щелкните мышью на кнопке на верхнем левом углу рабочей области.
3. Проведите указатель мыши вдоль верхнего края рабочей области и затем щелкните два раза мышью на верхнем правом углу для прорисовки линии вдоль верхнего края.
4. Щелкните мышью на кнопке на нижнем левом углу рабочей области.
5. Проведите указатель мыши вдоль нижнего края рабочей области и затем щелкните два раза мышью на нижнем правом углу для прорисовки линии вдоль нижнего края рабочей области.

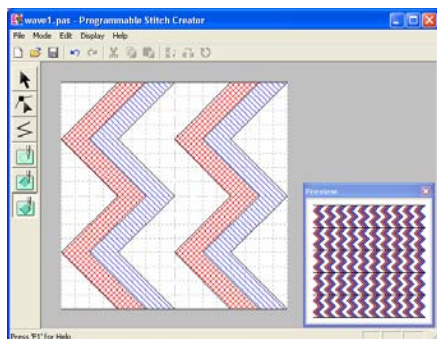


6. Щелкните мышью на  (**Region (engrave)**) в инструментальной панели и затем щелкните мышью на областях первой и четвертой волн.

→ Эти области отображаются в красном цвете и будут вышиваться короткими стежками для создания эффекта гравирования.

7. Щелкните мышью на  (**Region (emboss)**) в инструментальной панели и затем щелкните мышью на областях второй и четвертой волн.

→ Эта область отображается в синем цвете и будет вышиваться без спуска петель для создания эффекта тиснения.

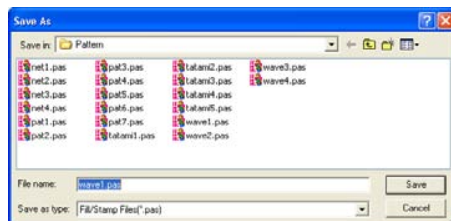


Шаг 5

Сохранение отредактированного рисунка строчки

Для принятия отредактированного рисунка строчки в качестве программируемой записывающей строчки или в качестве печати для какой-либо области в приложении Layout & Editing или в приложении Design Center его сначала необходимо сохранить в качестве файла .pas.

1. Щелкните мышью на **File** в строке меню и затем щелкните мышью на **Save As**.
→ Выводится диалоговое окно **Save As**.



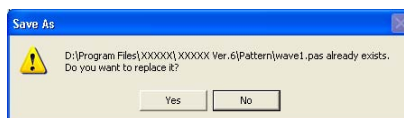
Напоминание:

Для перезаписи исходного файла используйте команду меню **File – Save**.

2. Выберите диск и папку и затем введите имя файла.
3. Щелкните мышью на кнопке **Save** для сохранения рисунка.

Напоминание:

- Для прерывания операции щелкните мышью на кнопке **Cancel**.
- Если файл с именем, заданным в диалоговом окне **Save As**, уже существует, то выводится следующее сообщение.



- Для перезаписи файла щелкните мышью на кнопке **Yes**. Новое имя файла появляется в строке заголовка окна **Programmable Stitch Creator**.
- Если существующий файл перезаписывать не требуется, то щелкните мышью на кнопке **No**. После этого можно ввести другое имя файла.

Шаг 6

Выход из приложения Programmable Stitch Creator

После завершения создания рисунков строчек в приложении Programmable Stitch Creator это приложение можно закрыть.

1. Щелкните мышью на **File** в строке меню и затем щелкните мышью на **Exit**.
 - Если файл был сохранен в соответствии с описанием в разделе «Шаг 5, Сохранение отредактированного рисунка строчки», то немедленно закрывается окно Programmable Stitch Creator.
 - Если с момента последнего сохранения в рисунок были внесены какие-либо изменения, то выводится запрос, требуется ли сохранить эти изменения. Щелкните мышью на кнопке **Yes** и затем следуйте процедуре, описанной в «Шаг 5, Сохранение отредактированного рисунка строчки».



Напоминание:

Приложение Programmable Stitch Creator также может быть закрыто щелчком мыши на кнопке закрытия на правой стороне строки заголовка.

Рисунок вышивания большого размера может быть разработан путем задания размера рисунка, создания рисунка вышивания и автоматического разделения этого рисунка на размер, который может быть вышит. Рисунок вышивания большого размера может быть вышит путем раздельного вышивания друг с другом каждого сегмента рисунка. Кроме того, соединяющиеся края могут вышиваться с незначительным перекрытием для лучшего сопряжения сегментов.

Для некоторых рисунков большого размера не может применяться функция раздельного вышивания. В таких случаях рекомендуется использование разработок рисунков с большим числом малых заполняемых областей, например букет цветов, кружева и вышивка, созданные с помощью функции Photo Stitch (Фотовышивка). Поскольку разработки рисунков с очень большим числом заполняемых областей не могут быть совмещены друг с другом надлежащим образом из-за растяжения ткани, рекомендуется такие типы разработок не использовать.

В этом разделе рассматривается адаптация существующего рисунка вышивания для рисунка вышивания большого размера и его последующее вышивание.

Полная процедура включает в себя различные шаги обычной рабочей сессии с использованием рисунка вышивания большого размера и предназначена для ознакомления пользователя с наиболее важными опциями.


Следуйте подробным инструкциям в этом разделе. Если выполняемую процедуру необходимо прервать по какой-либо причине, то рабочий файл рекомендуется сохранить (см. «Шаг 5, Сохранение рисунка вышивания», на стр. 72). Этот файл в последующем можно использовать для возобновления прерванной процедуры.

Разработка рисунка вышивания большого размера		
Шаг 1	Запуск приложения Layout & Editing	стр. 69
Шаг 2	Задание размера страницы Design Page	стр. 70
Шаг 3	Создание рисунка вышивания	стр. 71
Шаг 4	Проверка последовательности вышивания	стр. 71
Шаг 5	Сохранение рисунка вышивания	стр. 72
Шаг 6	Передача рисунка на оригинальную карту	стр. 73
Шаг 7	Выход из приложения Layout & Editing	стр. 74
Вышивание рисунков большого размера		
Шаг 1	Прикрепление к ткани стабилизирующего материала	стр. 74
Шаг 2	Обозначение позиции вышивания	стр. 74
Шаг 3	Закрепление ткани в пальцах для вышивания	стр. 76
Шаг 4	Вышивание	стр. 76

Разработка рисунка вышивания большого размера

Шаг 1

Запуск приложения Layout & Editing

- Щелкните мышью на кнопке , выберите **All Programs** и затем **PE-DESIGN Ver.6**. Выберите **Layout & Editing** для открытия окна Layout & Editing.



Напоминание:

Если для приложения Layout & Editing была создана иконка, например на рабочем столе, то щелкните на ней два раза мышью для запуска этого приложения.



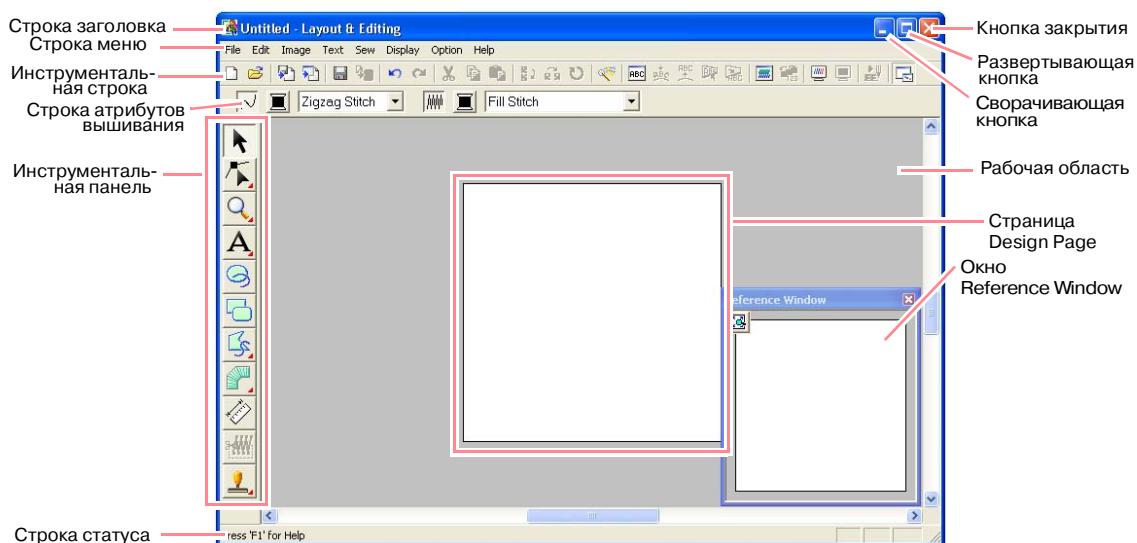
Layout & Editing

→ Выводится окно Layout & Editing.



Напоминание:

Для полноэкранного отображения окна *Layout & Editing* щелкните мышью на развертывающей кнопке на правой стороне строки заголовка.



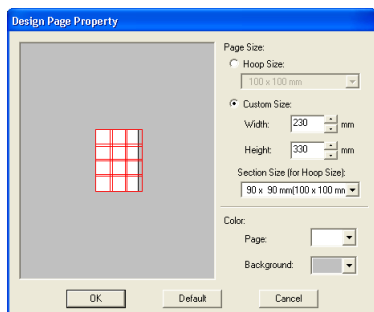
Шаг 2

Задание размера страницы Design Page

Сначала необходимо указать необходимый размер всего рисунка вышивания.

- Щелкните мышью на **Option** и затем на **Design Page Property**.

→ Выводится диалоговое окно **Design Page Property**.



- Выберите **Custom Size**, и затем введите или выберите необходимую ширину и высоту страницы Design Page. Введите размеры в диапазоне от 100 до 1000 мм. В рассматриваемом примере установите для параметра **Width** значение **230 mm**, а для параметра **Height** значение **330 mm**.



Напоминание:

*Ширина и высота, указанные в **Custom Size**, определяют точный размер рисунка вышивания.*

- Щелкните мышью на селекторе **Section Size (for Hoop Size)** и затем выберите размер сегментов (используемые пальцы для вышивания). В рассматриваемом примере выберите **120 × 170 mm (130 × 180 mm)**.



Напоминание:

- В случае установки **Section Size (for Hoop Size)** ширина и высота сегментов на 10 мм меньше фактического размера пялец. Это выполняется с целью обеспечения пространства для точного позиционирования смежных сегментов.
- В области предварительного просмотра указываются выполненные изменения установок. Двойные линии указывают соприкасающиеся края с перекрывающимся вышиванием.

- Щелкните мышью на кнопке **OK**.

Шаг 3

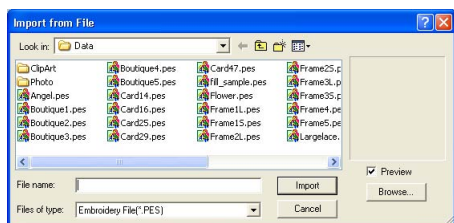
Создание рисунка вышивания

В рассматриваемом примере используется один из кружевных рисунков вышивания, поставляемый с приложением.

- Щелкните мышью на **File** в строке меню, выберите **Import** и затем щелкните мышью на **from File** в субменю. Альтернативный способ – щелкните мышью на необходимой кнопке в показанной ниже инструментальной строке.



→ Выводится диалоговое окно **Import from File**.



- Выберите файл рисунка вышивания **Largelace.pes** в папке **Data**.



Напоминание:

Если отмечена опция **Preview**, то содержимое выбранного файла отображается в окне **Preview**.

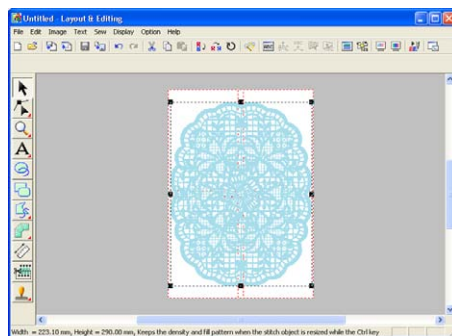
- Щелкните мышью на кнопке **Import** для импортирования файла рисунка вышивания и закрытия диалогового окна.



Напоминание:

При двойном щелчке мышью на имени файла рисунок импортируется в страницу **Design Page** и диалоговое окно закрывается.

→ Рисунок вышивания отображается на странице **Design Page**. (Для центрирования рисунка вышивания на странице **Design Page** выберите команду меню **Edit – Center**.)



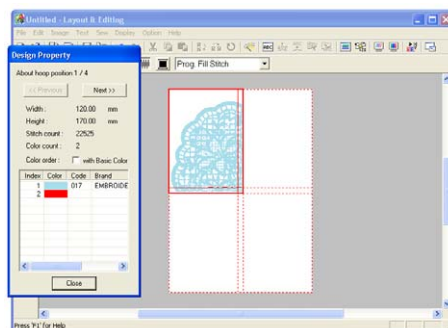
Шаг 4

Проверка последовательности вышивания

Перед вышиванием рисунка вышивания проверьте последовательность вышивания для определения последовательности вышивания сегментов рисунка и определения того, какие части ткани должны быть закреплены. Сегменты рисунка вышиваются слева направо, сверху вниз.

- Щелкните мышью на **Option** в строке меню и затем щелкните мышью на **Design Property**.

→ Выводится диалоговое окно **Design Property** и первый вышиваемый сегмент рисунка отображается на странице **Design Page**, обведенный красной линией.



Примечание:

Перед сохранением или передачей на оригинальную карту рисунка вышивания, созданного на собственной странице *Design Page*, к краям сегментов рисунка добавляются сметочные строчки для облегчения совмещения разных сегментов рисунка во время вышивания. Эта строчка совмещения отображается в цвете **NOT DEFINED** и не может быть отредактирована. (Более подробную информацию см. в разделе «Вышивание» на стр. 76.)

Напоминание:

- Последовательность вышивания не может быть проверена, пока выбран рисунок; поэтому необходимо отменить выбор этого рисунка перед выбором команды меню **Option – Design Property**. (Более подробную информацию см. в разделе «Выбор рисунков» на стр. 156.)
- Масштаб страницы *Design Page* автоматически уменьшается или увеличивается для полного отображения в окне; при этом позиция отображаемого сегмента рисунка в последовательности установки пяльцев для вышивания указывается в верхней части диалогового окна.
- Для отображения информации о других сегментах рисунка в последовательности вышивания щелкните мышью на **Previous** или на **Next**.
- Не отображаются сегменты рисунка, которые не содержат вышиваемые элементы.

2. Щелкните мышью на кнопке **Close** для закрытия диалогового окна.

Шаг 5

Сохранение рисунка вышивания

После завершения рисунка вышивания его можно сохранить для последующего использования.

1. Щелкните мышью на **File** в строке меню и затем щелкните мышью на **Save**. Альтернативный способ – щелкните мышью на необходимой кнопке в

показанной ниже инструментальной строке.

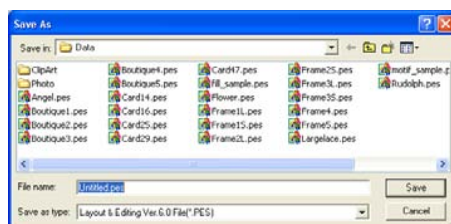


- Если рисунок уже был сохранен по крайней мере один раз, то файл сохраняется немедленно.

Напоминание:

Для сохранения файла под другим именем используйте команду меню **File – Save As**.

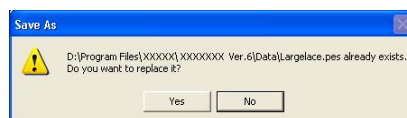
- Если имя файла не было задано или файл с указанным именем не обнаружен, то выводится диалоговое окно **Save As**.



2. Выберите диск и папку и затем введите имя файла.
3. Щелкните мышью на кнопке **Save** для сохранения рисунка.

Напоминание:

- Все рисунки для разделенного рисунка вышивания сохраняются в виде одиночного файла **.pes** (версия 6).
- Сохраняются только те сегменты, которые содержат вышиваемые элементы.
- Для прерывания операции щелкните мышью на кнопке **Cancel**.
- Если файл с именем, заданным в диалоговом окне **Save As**, уже существует, то выводится следующее сообщение.



- Для перезаписи файла щелкните мышью на кнопке **Yes**. Новое имя файла появляется в строке заголовка окна *Layout & Editing*.

- Если существующий файл перезаписывать не требуется, то щелкните мышью на кнопке **No**. После этого можно ввести другое имя файла.



Примечание:

Если какой-либо рисунок превышает максимальное значение, допускаемое для числа стежков или для числа цветов, то выводится сообщение, в котором указываются существующие ограничения и выводится запрос, следует ли тем не менее сохранить этот рисунок. Если рисунок вышивания выходит за пределы страницы *Design Page*, то выводится сообщение, в котором выводится запрос, следует ли тем не менее сохранить этот рисунок. Если этот рисунок сохраняется, то перед вышиванием его необходимо отредактировать.

Шаг 6

Передача рисунка на оригинальную карту

Этот рисунок вышивания может быть передан на машину, на которой он может быть вышит. Передайте рисунок вышивания на вышивальную машину с помощью носителей данных, используемых вышивальной машиной, например оригинальных карт, дискет, флэш-карт CompactFlash или USB-устройства. В рассматриваемом примере рисунок передается с использованием оригинальной карты.

1. Вставьте оригинальную карту в модуль записи на USB-карту.



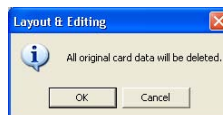
Примечание:

Оригинальная карта считается правильно вставленной в том случае, если она зафиксировалась со щелчком.

2. Щелкните мышью на **File** в строке меню, выберите **Write to Card** и затем щелкните мышью на **Current Design** в субменю. Альтернативный способ – щелкните мышью на необходимой кнопке в показанной ниже инструментальной строке.



→ Выводится следующее сообщение.



Примечание:

Если на оригинальной карте уже имеются какие-либо рисунки, то они удаляются.

3. Щелкните мышью на кнопке **OK**.

→ Выводится следующее сообщение.



Напоминание:

- Каждый сегмент рисунка сохраняется на оригинальной карте в виде отдельного рисунка. Когда рисунки отображаются на дисплее швейной машины, в нижнем левом углу выводятся две буквы, обозначающие позицию сегмента на рисунке. Прописная буква указывает ряд, а строчная буква указывает столбец.



Например, для отмеченного красным цветом сегмента рисунка выводится рисунок с буквами «Bc» для указания его позиции.

	a	b	c	...
A				
B				
C				
⋮				

На примере выше рисунок вышивания большого размера сохраняется в виде девяти рисунков меньшего размера с обозначением «Aa», «Ab», «Ac», «Ba», «Bb», «Bc», «Ca», «Cb» и «Cc».

- Для прерывания операции щелкните мышью на кнопке **Cancel**.

Примечание:

- При неправильном подключении или сбое подачи питания на модуль записи на карту, либо при некорректном подключении или отказе оригинальной карты выводится сообщение об ошибке. Более подробную информацию см. в разделе «Запись рисунка вышивания на оригинальную карту» на стр. 234.
- Если размер какого-либо сегмента рисунка превышает допустимое значение, то выводится сообщение с указанием ограничений и этот рисунок не передается на оригинальную карту. Кроме того, если рисунок чрезмерно большой для передачи на одну оригинальную карту, то выберите сегменты для передачи. Более подробную информацию см. в разделе «Запись рисунка вышивания на оригинальную карту» на стр. 234.

4. Щелкните мышью на кнопке **OK** для закрытия этого сообщения.

Шаг 7

Выход из приложения Layout & Editing

1. Щелкните мышью на **File** в строке меню и затем щелкните мышью на **Exit**.
→ Закрывается окно Layout & Editing.

Напоминание:

Приложение *Layout & Editing* также может быть закрыто щелчком мыши на кнопке закрытия на правой стороне строки заголовка.

Вышивание рисунков большого размера

Step 1

Прикрепление к ткани стабилизирующего материала

Для стабилизации (укрепления) ткани при вышивании всегда необходимо использовать стабилизирующий материал. Существует много типов стабилизирующего материала; тип используемого материала зависит от типа вышиваемой ткани. В случае рисунков большого размера, разделенных на несколько сегментов, стабилизирующий материал должен быть прикреплен к ткани, например, с помощью утюга, клея на стабилизирующем материале или специального клея в аэрозольной упаковке.

При использовании специального клея в аэрозольной упаковке нанесите клей на закрепленный кусок стабилизирующего материала, которого достаточно для всего рисунка вышивания большого размера. В некоторых случаях может потребоваться два куска стабилизирующего материала для выполнения вышивания.

Примечание:

- Для достижения лучших результатов прикрепите стабилизирующий материал к ткани (согласно описанию в Шаге 1 на этой странице). Без использования надлежащего стабилизирующего материала рисунок может получиться искаженным из-за сморщивания ткани.
- Внимательно изучите рекомендации по использованию на упаковке стабилизирующего материала.

Шаг 2

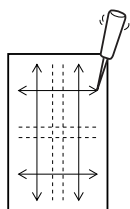
Обозначение позиции вышивания

С помощью шаблона, соответствующего используемым пальцам, отметьте позицию вышивания на ткани.

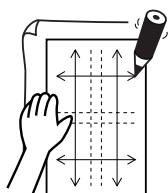
Напоминание:

- Шаблоны входят в комплект поставки.
- Шаблоны также находятся в папке **Template** и могут быть распечатаны на принтере.

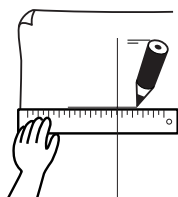
1. Пробейте отверстие на конце каждой стрелки шаблона.



2. Положите шаблон на ткани и затем вставьте конец разметочного карандаша в каждое отверстие для маркировки ткани.

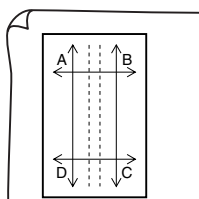


3. Соедините разметочным карандашом отмеченные на ткани точки для нанесения опорных линий.

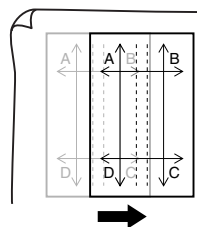


В случае рисунка вышивания большого размера переместите шаблон для нанесения позиции вышивания для каждого сегмента рисунка вышивания.

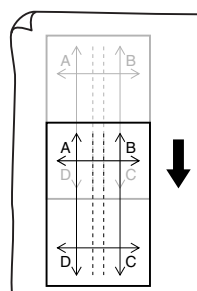
1. Положите шаблон на ткань и отметьте точки А, В, С и D.



2. Для обозначения области справа от ранее отмеченной области совместите точки А и D на шаблоне с точками В и С на ткани.

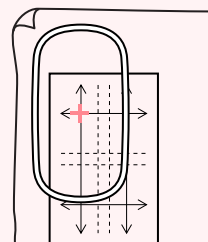


- Для обозначения области снизу от ранее отмеченной области совместите точки А и В на шаблоне с точками С и D на ткани.



Примечание:

- Точка пересечения горизонтальной и вертикальной линий указывает центр пальцев для вышивания.
- С учетом закрепления ткани в пальцах положите шаблон на ткань и затем начертите линии для указания позиции вышивания. Кроме того, поскольку на шаблоне для больших пальцев для вышивания не нарисованы все области вышивания, необходимо следить за тем, чтобы область вышивания не выходила за пределы отмеченной области на ткани, как показано ниже.

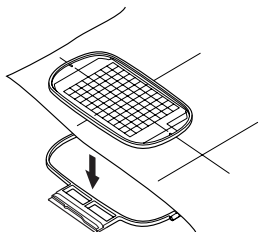


Шаг 3

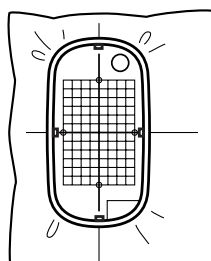
Закрепление ткани в пальцах для вышивания

С помощью полимерного листа с сеткой для вышивания пальцев совместите опорные линии на листе с сеткой для вышивания с метками на ткани. Затем закрепите ткань в пальцах таким образом, чтобы ткань оставалась совмещенной надлежащим образом.

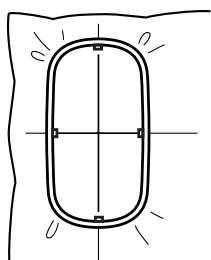
1. Вставьте лист с сеткой для вышивания во внутренний обод пальцев для вышивания и затем положите его сверху на ткань, совмещая среднюю линию на листе с сеткой для вышивания с опорными линиями (нанесенными на ткань) для первого вышиваемого сегмента рисунка.



2. Удерживая совмещение опорных линий на листе с сеткой для вышивания с опорными линиями для первого сегмента рисунка, вставьте ткань и внутренний обод пальцев для вышивания во внешний обод пальцев и затем растяните ткань, чтобы она была туго натянута.



3. Закрепите ткань и затем уберите лист с сеткой для вышивания.



Примечание:

- Положите ткань и пальцы на ровную поверхность и после этого убедитесь в том, что внутренний обод установлен достаточно плотно для совмещения верхнего края внутреннего обода с верхним краем внешнего обода.
- Если лист с сеткой для вышивания не используется, то для вертикального и горизонтального закрепления ткани могут использоваться метки на пальцах для вышивания. Однако, поскольку центральная точка на некоторых швейных машинах не отцентрована, для достижения лучшего результата необходимо использовать лист с сеткой для вышивания.
- Другой способ закрепления ткани заключается в использовании клейкого стабилизирующего материала, который может закрепляться отдельно, в этом случае снимите защитную бумагу и затем осторожно положите ткань на клейкую поверхность с использованием листа с сеткой для вышивания в качестве направляющей.
- Рекомендация: Ткань можно закрепить значительно проще, если к обратной стороне внутреннего обода, которая кладется на ткань, прикрепить двустороннюю ленту и после этого ткань зажать между внутренним и внешним ободом.

Шаг 4

Вышивание

После выполненных предыдущих шагов можно приступить к вышиванию рисунка.

1. Когда рисунки вышивания переданы на швейную машину, рисунки отображаются на дисплее машины следующим образом. В рассматриваемом примере выберите первый сегмент рисунка вышивания (Aa).





Напоминание:

Если в сегменте Aa отсутствуют элементы вышивания, то выберите элементы вышивания, то выберите первый сегмент с элементами вышивания. Выберите команду меню **Option – Design Property** для проверки последовательности вышивания.

2. Установите на швейной машине пяльцы для вышивания и затем с помощью функций настройки компоновки машины, совместите положение иглы с пересечением линий, нанесенных на ткань.
3. Вышейте выбранный рисунок.
4. Снимите с машины пяльцы для вышивания и затем снимите ткань с пяльцев.
5. Закрепите ткань для следующего сегмента рисунка. (Более подробную информацию см. в разделе «Закрепление ткани в пяльцах для вышивания» на стр. 76.)



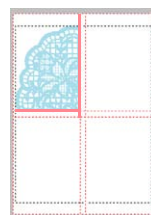
Напоминание:

Когда рисунок вышивания, созданный на собственной странице *Design Page*, сохраняется или передается на оригинальную карту, то к краям сегментов рисунка добавляется строчка совмещения (одиночные линии из сметочных строчек с цветом **NOT DEFINED**, с шагом 10,0 мм, и начинающиеся с закрепляющих строчек с шагом 0,3 мм). (Эта строчка совмещения отображается на предварительном просмотре печати и выводится на печать в красном цвете.)

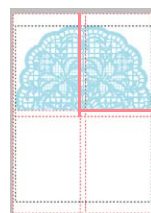
Пример закрепления ткани с использованием строчки совмещения для файла **Largelace.pes** (файл **Largelace.pes** находится в папке **Data**):

- 1) Вышейте верхний левый сегмент рисунка.
→ Строчка совмещения вышивается на нижней и правой

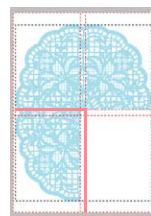
сторонах вышиваемого сегмента рисунка.



- 2) Закрепите ткань для верхнего правого сегмента рисунка, при этом левая сторона палец совмещается со строчкой совмещения на правой стороне сегмента рисунка, вышитого на Шаге 1, и затем вышейте рисунок.
→ Перед вышиванием этого сегмента рисунка вышивается строчка совмещения на левой стороне. Убедитесь в том, что эта строчка совмещения совмещена со строчкой совмещения, вышитой на Шаге 1. После вышивания этого сегмента рисунка вышивается строчка совмещения на нижней стороне сегмента рисунка.

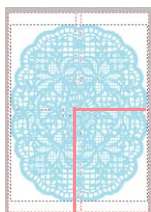


- 3) Закрепите ткань для нижнего левого сегмента рисунка, при этом верхняя сторона палец совмещается со строчкой совмещения на нижней стороне сегмента рисунка, вышитого на Шаге 1, и затем вышейте рисунок.
→ Перед вышиванием этого сегмента рисунка вышивается строчка совмещения на верхней стороне. Убедитесь в том, что эта строчка совмещения совмещена со строчкой совмещения, вышитой на Шаге 1. После вышивания этого сегмента рисунка вышивается строчка совмещения на правой стороне сегмента рисунка.



- 4) Закрепите ткань для нижнего правого сегмента рисунка, при этом левая сторона пялец совмещается со строчкой совмещения на правой стороне сегмента рисунка, вышитого на Шаге 3, а верхняя часть пялец совмещается со строчкой совмещения на нижней стороне сегмента рисунка, вышитого на Шаге 2, и затем вышейте рисунок.

→ Перед вышиванием этого сегмента рисунка вышивается строчка совмещения на левой и верхней сторонах. Убедитесь в том, что эта строчка совмещения совмещена со строчкой совмещения, вышитой на Шаге 3 и на Шаге 2.



6. Продолжайте закрепление ткани и вышивание сегментов до тех пор, пока не будет вышит весь рисунок вышивания.

Глава 2

Расширенные операции





Design Center	81
Layout & Editing	127
Ввод изображений и рисунков вышивания	129
Редактирование рисунков вышивания	156
Проверка рисунков вышивания	218
Сохранение и вывод на печать	233
Изменение установок программного обеспечения	243
Дополнительные пальцы большого размера	244
Programmable Stitch Creator	250
Design Database	269

Об этой главе

В этой главе приводятся подробные процедуры выполнения различных операций, выполняемых в каждом из приложений.







Design Center

Приложение Design Center используется для ручного создания рисунков вышивания по изображениям с помощью процедуры из четырех шагов.

Этап 1 (этап Исходное изображение)	 стр. 83
Этап 2 (этап Штриховое изображение)	 стр. 86
Этап 3 (этап Обработка рисунка)	 стр. 89
Этап 4 (этап Установка атрибутов вышивания)	 стр. 98

Layout & Editing

Приложение Layout & Editing используется для автоматического создания рисунков вышивания по изображениям и для создания рисунков вышивания путем объединения рисованных объектов и текста.

Ввод изображений и рисунков вышивания	 стр. 129
Редактирование рисунков вышивания	 стр. 156
Проверка рисунков вышивания	 стр. 218
Сохранение и вывод на печать	 стр. 233
Изменение установок программного обеспечения	 стр. 243
Дополнительные пальцы большого размера	 стр. 244

Programmable Stitch Creator

Приложение Programmable Stitch Creator предоставляет возможность создания, редактирования и сохранения рисунков заполняющих строчек/строчек печатей и узорных строчек, которые могут применяться в качестве программируемых заполняющих или узорных строчек или в качестве печати для замкнутых областей рисунков вышивания.

 **стр. 250**

Design Database

Приложение Design Database предоставляет возможность организации файлов рисунков вышивания на компьютере с целью их простого предварительного просмотра и нахождения требуемого рисунка.

 **стр. 269**

Приложение Design Center используется для создания рисунков вышивания по изображениям, созданным в других приложениях. С помощью приложения Design Center также можно применить рисунки строчек, созданные с помощью приложения Programmable Stitch Creator, к областям рисунка вышивания. Рисунок вышивания может быть импортирован на страницу Design Page приложения Layout & Editing и объединен с другими рисунками.

Рисунок вышивания создается в четыре этапа:

■ Этап 1 (этап Исходное изображение)

На этапе 1 можно открыть какое-либо изображение (или графический фрагмент) из различных источников, например изображение, созданное в Paint®, отсканированный рисунок или купленный графический фрагмент.

Файл изображения должен быть в распакованном формате; для файлов изображений используются расширения .bmp, .tif, .jpg, .j2k, .psx, .wmf, .png, .eps, .pcd или .fpx.

Необходимо отметить, что файлы изображений в других форматах могут быть преобразованы в указанный формат при наличии соответствующего программного обеспечения.

На этапе 1 изображение отображается в своих исходных цветах и не может быть изменено.

■ Этап 2 (этап Штриховое изображение)

При переходе от этапа 1 к этапу 2 выберите максимум пять цветов из изображения, которое будет преобразовано в черные контуры. Невыбранные цвета преобразуются в белый цвет. Затем черно-белое изображение можно откорректировать с помощью инструментальных средств «перо» и «ластик» различной толщины.

Если какой-либо файл сохраняется на этапе 2, то для него используется расширение .pel.

■ Этап 3 (этап Обработка рисунка)

При переходе к этапу 3 приложение автоматически обнаруживает контур (черные области) и заменяет его набором ломаных линий. Эти ломаные линии можно отредактировать путем перемещения и удаления точек или ввода новых точек.

Если какой-либо файл сохраняется на этапе 3, то для него используется расширение .rem.

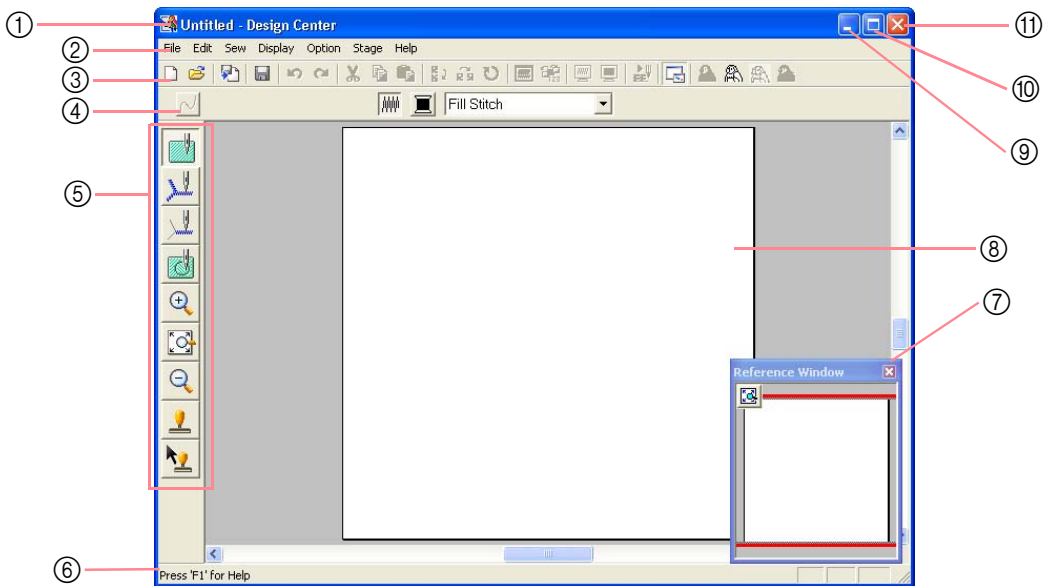
■ Этап 4 (этап Установка атрибутов вышивания)

Для завершения рисунка вышивания можно установить тип вышивания, цвет нити и другие атрибуты вышивания для контуров и областей.

Если какой-либо файл сохраняется на этапе 4, то для него используется расширение .rem.

При прерывании процедуры на этапе 2, 3 или 4 сохраните файл для его последующего поиска и возобновления его обработки.

Главное окно



- ① **Строка заголовка**
- ② **Строка меню**
Обеспечивает доступ к функциям.
- ③ **Инструментальная строка**
Обеспечивает иконки для команд меню.
- ④ **Строка атрибутов вышивания**
Устанавливает атрибуты вышивания (цвет и тип вышивания) линий и областей на рисунке (только на этапе 4 (этап Установка атрибутов вышивания)).
- ⑤ **Инструментальная панель**
Используется для выбора и редактирования изображения и рисунка. На этапе 1 инструментальная панель отсутствует; на других этапах в инструментальной панели используются различные инструментальные средства.
- ⑥ **Строка статуса**
Приводится полезная информация, например размер.
- ⑦ **Окно Reference Window**
Отображает все контуры и рисунки в рабочей области, в которой приводится предварительный просмотр при работе в области подробного отображения. (Более подробную информацию см. в разделе «Просмотр рисунков в окне Reference Window» на стр. 124.)
- ⑧ **Страница Design Page**
Фактическая часть рабочей области, которая может быть сохранена и вышита.
- ⑨ **Сворачивающая кнопка**
- ⑩ **Развертывающая кнопка**
- ⑪ **Кнопка закрытия**

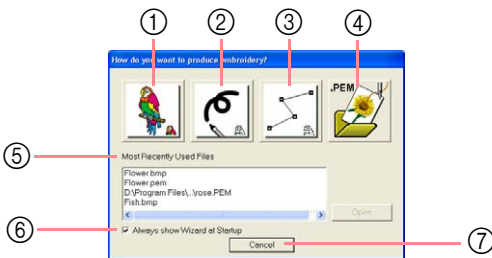
Импортирование данных изображения

Использование программы-мастера

Эта программа-мастер обеспечивает пошаговую инструкцию для создания рисунков вышивания.

1. Щелкните мышью на **File** и затем на **Wizard**.

→ Выводится диалоговое окно **How do you want to produce embroidery?**.



При установке указателя мыши на кнопке выводится имя выполняемой функции.

Функции каждой кнопки описываются ниже.

① From Image

Щелкните мышью на этой кнопке при создании рисунка вышивания из изображения.

После щелчка мышью на этой кнопке выводится диалоговое окно **From Image**, затем продолжите пошаговую инструкцию для создания рисунков вышивания.

Более подробную информацию см. в разделе «После щелчка мышью на кнопке From Image» на этой странице.

② New Line Image

После щелчка мышью на этой кнопке открывается новая страница Design Page на этапе 2 (этап Штриховое изображение). Щелкните мышью на этой кнопке, когда необходимо использовать инструментальные средства «перо» и «ластик» для рисования изображения и затем создайте рисунок вышивания по этому изображению.

Более подробную информацию см. в разделе «Создание новой страницы Design Page на этапе 2 (этап Штриховое изображение)» на стр. 88.

③ New Figure

После щелчка мышью на этой кнопке открывается новая страница Design Page на этапе 3 (этап Обработка рисунка).

Щелкните мышью на этой кнопке, когда необходимо нарисовать изображение, используемое для обработки рисунка, или когда необходимо создать рисунки по контурам, взятым из предварительно сохраненного файла .pem.

Более подробную информацию см. в разделе «Создание новой страницы Design Page на этапе 3 (этап Обработка рисунка)» на стр. 91.

④ Open PEM

Щелкните мышью на этой кнопке, когда необходимо отредактировать сохраненный файл .pem (сохраненный на этапе 3 (этап Обработка рисунка) или на этапе 4 (этап Установка атрибутов вышивания)).

После щелчка мышью на этой кнопке выводится диалоговое окно **Open** для выбора файла .pem.

⑤ Most Recently Used Files

Отображается список последних отредактированных файлов. В этом списке щелкните мышью на имени файла, который необходимо отредактировать, и затем щелкните мышью на **Open**.

⑥ Always show Wizard at Startup

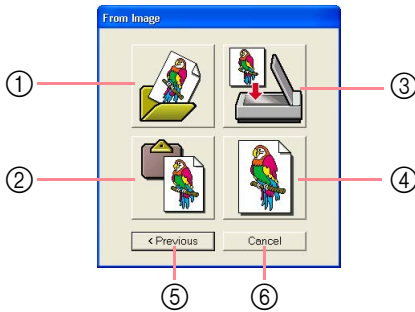
Отметьте эту опцию для автоматического запуска программы-мастера при запуске приложения Design Center.

⑦ Cancel

После щелчка мышью на этой кнопке диалоговое окно закрывается.

После щелчка мышью на кнопке From Image

После щелчка мышью на кнопке **From Image** в диалоговом окне **How do you want to produce embroidery?** выводится диалоговое окно

From Image.

При установке указателя мыши на кнопке выводится имя выполняемой функции.

Функции каждой кнопки описываются ниже.

① Open Image File

Щелкните мышью на этой кнопке для открытия предварительно сохраненного файла изображения и вставки изображения на страницу Design Page.

Более подробную информацию см. в разделе «Открытие файла изображения» на стр. 24.

② From Clipboard

После щелчка мышью на этой кнопке изображение из буфера обмена вводится на страницу Design Page. Эта функция может использоваться только в том случае, когда в буфере обмена имеется какое-либо изображение.

③ From TWAIN device

Щелкните мышью на этой кнопке для импортирования изображения из устройства TWAIN (например сканер или цифровая камера), подключенного к компьютеру, затем введите его на страницу Design Page.

Более подробную информацию см. в разделе «Импортирование данных изображения из устройства TWAIN» ниже.

④ Use Current image

Щелкните мышью на этой кнопке для использования изображения, открытого на этапе 1 (этап Исходное изображение). Эта функция может использоваться только в том случае, когда изображение открыто на этапе 1.

⑤ Previous

После щелчка мышью на этой кнопке закрывается текущее диалоговое окно и выполняется обратный переход к

диалоговому окну **How do you want to produce embroidery?**.

⑥ Cancel

После щелчка мышью на этой кнопке диалоговое окно закрывается.

→ После щелчка мышью на любой кнопке, отличной от **Previous** или **Cancel** изображение импортируется и вводится на страницу Design Page на этапе 1 (этап Исходное изображение), а также выводится диалоговое окно **Cut out to Line Image**, в котором можно выбрать цвета для контуров.

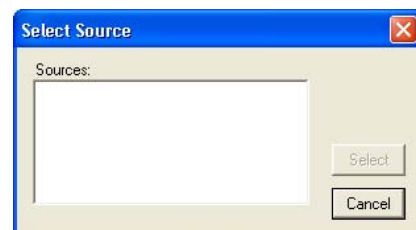
Более подробную информацию о следующих этапах см. в разделе «Переход к этапу 2 (этап Штриховое изображение)» на стр. 86, «Переход к этапу 3 (этап Обработка рисунка)» на стр. 89 и «Переход к этапу 4 (этап Установка атрибутов вышивания)» на стр. 98.

Импортирование данных изображения из устройства TWAIN

TWAIN – это стандартный прикладной интерфейс (API) для программного обеспечения, управляющего сканерами и другими устройствами. Приложение Design Center поддерживает стандартные устройства TWAIN и предоставляет возможность непосредственного управления устройствами и импортирования изображений.

1. Проверьте правильность подключения сканера или другого устройства TWAIN к компьютеру.
2. Щелкните мышью на **File** и затем на **Select TWAIN device**.

→ Выводится диалоговое окно **Select Source**.



3. В списке **Sources** щелкните мышью на необходимом устройстве для его выбора.

**Примечание:**

Если никакое из устройств TWAIN не установлено, то в списке **Sources** не отображаются никакие имена. Сначала установите программный драйвер для используемого устройства TWAIN.

- Щелкните мышью на **Select** для выбора необходимого устройства и закрытия диалогового окна.

**Напоминание:**

Для прерывания операции и закрытия диалогового окна щелкните мышью на кнопке **Cancel**.

- Щелкните мышью на **File** и затем на **Input from TWAIN device**.
 - Выводится интерфейс драйвера, выбранного в диалоговом окне **Select Source**.
- Задайте необходимые установки для импортирования изображения и затем импортируйте изображение.

**Примечание:**

Информацию об использовании интерфейса драйвера см. в справочном руководстве для этого интерфейса или обратитесь к производителю интерфейса.

- После завершения передачи изображения со сканера (или другого устройства) импортированное изображение вводится на страницу Design Page на этапе 1 (этап Исходное изображение).


**Напоминание:**

Если изображение, отображаемое на странице Design Page, еще не было сохранено, то выводится запрос, требуется ли сохранить это изображение.

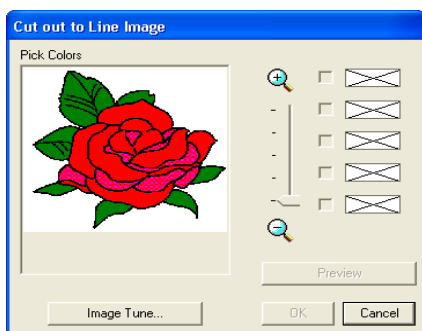
Переход к этапу 2 (этап Штриховое изображение)

После открытия изображения процедура продолжается выполнением этапа 2 (этап Штриховое изображение), на котором выбирается цвет (цвета), используемые для создания штрихового изображения (контура изображения). На этапе 2 (этап Штриховое изображение) можно редактировать изображение с помощью инструментальных средств “перо” и “ластик”. Использование этих инструментов также может потребоваться для создания контуров, которые проще нарисовать вручную, например надпись от руки. Для отображения изображения в увеличенном или уменьшенном размере используйте инструментальные средства масштабирования.

Кнопка в инструментальной строке: 

1. Щелкните мышью на  или на **Stage** и затем на **To Line Image**.

→ Выводится диалоговое окно **Cut out to Line Image**.



→ Если выполняется этап 3 (этап Обработка рисунка), то выполняется возврат к этапу 2 до тех пор, пока не будет изменено изображение на этапе 3. В этом случае выводится сообщение, в котором предлагается подтвердить отмену изменений, внесенных на этапе 3.

Напоминание:

Для увеличения (или уменьшения) отображаемого изображения переместите ползунок **ZOOM** вверх (или вниз). При увеличении изображения его можно просматривать путем прокрутки для отображения различных частей.


Примечание:

Если процедура начинается с этапа 3 (этап Обработка рисунка) путем открытия файла на этапе 3, то перейти к этапу 2 невозможно.

2. Щелкните мышью на цвете (цветах) контура, которые необходимо преобразовать в черные контуры.

→ Когда указатель мыши перемещается по изображению, он принимает вид



→ Выбранный цвет отображается в верхнем прямоугольнике в окне **Pick Colors** и в отмечаемой кнопке появляется метка  для указания выбранного цвета

Напоминание:

- Шаг 2. можно повторять для выбора максимум пяти цветов. Если выбрано более пяти цветов, то в списке сохраняются только последние пять цветов.
- Для отмены выбора какого-либо цвета сбросьте соответствующую отмечаемую кнопку.
- Для установки цветового тона и уменьшения помех на изображении (искажений) щелкните мышью на **Image Tune**. (Более подробную информацию см. в разделе «Настройка изображения» на стр. 87.)

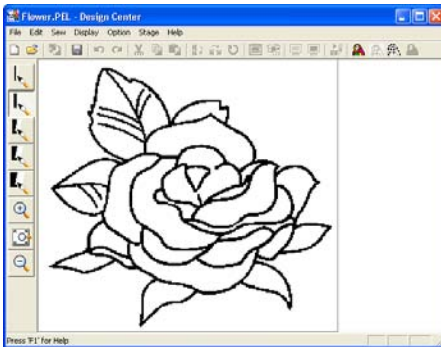
3. Щелкните мышью на кнопке **Preview** для предварительного просмотра штрихового изображения на странице Design Page.

**Напоминание:**

При необходимости установки могут быть изменены. После изменения установок щелкните мышью на кнопке **Preview** для предварительного просмотра контура с новыми установками.

4. Щелкните мышью на кнопке **OK**.

→ Все выбранные цвета преобразуются в черный контур (штриховое изображение), которое отображается на странице Design Page на этапе 2 (этап Штриховое изображение).

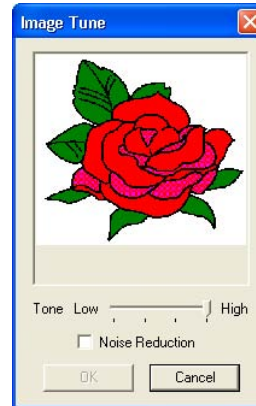
**Напоминание:**

- Для прерывания операции и возвращения к этапу 1 (этап Исходное изображение) щелкните мышью на кнопке **Cancel**.
- Рекомендуется выбирать столько цветов, сколько необходимо для создания четкого контура изображения. В рассматриваемом примере был выбран только один цвет.
- Если вы не удовлетворены результатом выполненного редактирования, то выберите команду меню **Stage – To Original Image** для возвращения к этапу 1 (этап Исходное изображение) и затем снова создайте штриховое изображение.

Настройка изображения

После щелчка мышью на кнопке **Image Tune** в диалоговом окне **Cut out to Line Image**

выводится диалоговое окно **Image Tune**, подобное показанному ниже окну.



Окно изображения

В этом диалоговом окне можно уменьшить цвета данного изображения (оконтуривание) или уменьшить помехи на изображении (искажения). Путем применения равномерной градации для сглаживания изображения можно более просто выбирать цвета, даже из данного изображения, взятых со сканера или другого устройства, и не иметь четких контуров.

- 1) В окне изображения отображается изображение, сформированное с учетом текущих настроек.
- 2) Передвиньте ползунок **Tone** для установки значения снижения цветности (оконтуривание). Установите значение **High** для отображения исходного изображения. Для уменьшения снижения цветности передвиньте ползунок к **Low**.
- 3) При выборе опции **Noise Reduction** небольшие области помех удаляются.
- 4) Щелкните мышью на **OK** для отображения скорректированного изображения в окне изображения в диалоговом окне **Cut out to Line Image** и для закрытия диалогового окна.

**Напоминание:**

- Для закрытия диалогового окна без сохранения изменений в установках щелкните мышью на кнопке **Cancel**.
- После щелчка мышью на кнопке **OK** повторно выводится список **Pick Colors** в диалоговом окне **Cut out to Line Image**.

**Примечание:**

Установки изображения, выбранные в диалоговом окне **Image Tune**, применяются только к изображению, отображаемому в диалоговом окне **Cut out to Line Image**; изображение, сформированное с учетом этих установок, не может быть сохранено.

Создание новой страницы Design Page на этапе 2 (этап Штриховое изображение)

Кнопка в инструментальной строке: 

- Щелкните мышью на  или на **File** и затем на **New Line Image**.
 - Если текущая страница Design Page уже была сохранена или еще не была отредактирована, то немедленно появляется новая страница Design Page на этапе 2 (этап Штриховое изображение).
 - Если текущая страница Design Page не была сохранена, то выводится запрос, требуется ли сохранить внесенные изменения.

**Напоминание:**

На этапе 2 (этап Штриховое изображение) файл изображения сохраняется в качестве файла **.rel**.



«Импортирование данных изображения из устройства TWAIN» на стр. 84, «Сохранение» на стр. 125 и «Создание новой страницы Design Page на этапе 3 (этап Обработка рисунка)» на стр. 91

Рисование и стирание контуров

Рисование контуров

- На инструментальной панели щелкните мышью на кнопке «перо» с необходимой толщиной.

→ Указатель мыши принимает вид .

- Для добавления точки щелкните мышью один раз. Для формирования линии переместите указатель мыши.

**Напоминание:**

Для формирования вертикальных или горизонтальных линий при перемещении указателя мыши удерживайте нажатой клавишу **Shift**.

Стирание контуров

- На инструментальной панели щелкните мышью на кнопке «ластика» с необходимой толщиной.
- Установите указатель мыши на стираемую линию и нажмите правую кнопку мыши.


→ Указатель мыши принимает вид .

- Проведите указателем мыши для стирания линии.

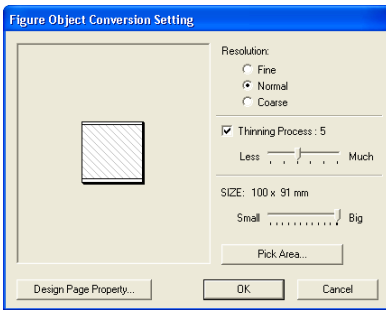
Переход к этапу 3 (этап Обработка рисунка)

После создания контура, являющегося просто совокупностью точек (или пикселей), на этапе 2 (этап Штриховое изображение) перейдите к этапу 3 (этап Обработка рисунка), на котором эти точки автоматически соединяются друг с другом для создания линий, которые могут быть отредактированы. На этапе 3 (этап Обработка рисунка) можно использовать инструмент Point Edit для перемещения, удаления и ввода точек или инструмент Line для формирования линий.

Кнопка в инструментальной строке: 

- Щелкните мышью на  или на **Stage** и затем на **To Figure Handle**.

→ На этапе 2 (этап Штриховое изображение) выводится диалоговое окно **Figure Object Conversion Setting**.



- Выбор установки **Resolution**.

Эта установка определяет степень детализации сгенерированного изображения, используемого для обработки рисунка. В основном штриховое изображение преобразуется во фрагменты ломаных линий. Для создания более подробного изображения требуется больше точек на ломаных линиях, что также увеличивает размер файла.

В обычном случае значение **Normal** обеспечивает достаточное разрешение без чрезмерного увеличения файла. Если выбор значения **Coarse** обеспечивает удовлетворительный результат для конкретного изображения, то выберите эту установку для сохранения этого файла с наименьшим возможным размером.

Значение **Fine** необходимо выбирать

только в том случае, если изображение содержит много мелких деталей и выбор установки **Normal** не обеспечивает удовлетворительный результат.

- Для замены черных контуров на используемые для обработки рисунка линии по центру контуров отметьте опцию **Thinning Process** и затем с помощью ползунка выберите степень детализации.

Напоминание:

Когда ползунок установлен на значение **Much**, даже очень толстые черные линии заменяются линией по центру.



Опция активизирована



Для замены черных линий на используемые для обработки рисунка линии по краю контуров сбросьте опцию **Thinning Process**.




Опция деактивизирована



4. Для установки размера используйте ползунок **SIZE**.

Примечание:

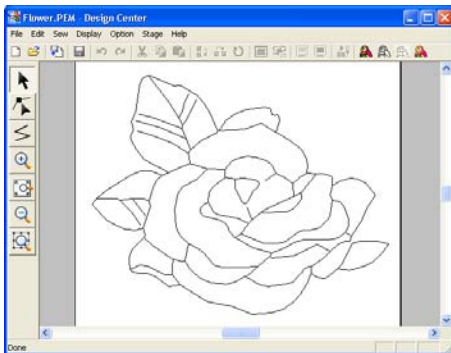
Невозможно установить для изображения размеры, превышающие предельные значения страницы *Design Page*. При необходимости щелкните мышью на **Design Page Property** и затем измените размер *Design Page* в выводимом диалоговом окне.

5. Для выбора определенной части изображения щелкните мышью на **Pick Area**, установите указатель мыши () на изображении на странице *Design Page* для выбора необходимой области.

Напоминание:

Диалоговое окно **Figure Object Conversion Setting** снова выводится при отпускании кнопки мыши.

6. Щелкните мышью на кнопке **OK**.
→ Изображение, используемое для обработки рисунка, отображается на странице *Design Page* на этапе 3 (этап Обработка рисунка).




Напоминание:

Для закрытия диалогового окна без сохранения изменений в установках щелкните мышью на кнопке **Cancel**.

Примечание:

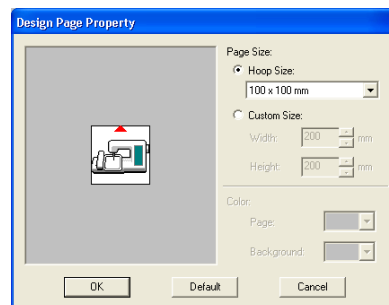
Если данные контуров не могут быть созданы из изображения при переходе от этапа 2 (этап Штриховое изображение) к этапу 3 (этап Обработка рисунка), то даже после задания установок преобразования различных линий вернитесь к этапу 2 и откорректируйте контуры в штриховом изображении или примените исправления из изображения.

-  «Создание новой страницы *Design Page* на этапе 2 (этап Штриховое изображение)» на стр. 88, «Переход к этапу 4 (этап Установка атрибутов вышивания)» на стр. 98, «Изменение установок координатной сетки» на стр. 126 и «Задание размера страницы *Design Page*» на этой странице

Задание размера страницы *Design Page*

На этапе 3 (этап Обработка рисунка) можно выбрать размер страницы *Design Page* в соответствии с размером пялец, которые будут использоваться на швейной машине, или можно установить размер этой страницы для соответствия даже очень большим рисункам вышивания.

1. Щелкните мышью на **Option** и затем на **Design Page Property**.
→ Выводится диалоговое окно **Design Page Property**.



2. Выберите размер страницы *Design Page*
Для установки размера страницы *Design Page* в соответствии с размером пялец выберите **Hoop Size** и затем выберите необходимый размер пялец из селектора. Для задания размера собственной страницы *Design Page* выберите **Custom**

Size и затем введите или выберите необходимые ширину и высоту страницы Design Page. (Диапазон значений: от 100 до 1000 мм.)



Напоминание:

- В области предварительного просмотра указываются выполненные изменения установок.
- При выборе **Hoop Size** изображение швейной машины указывает ориентацию страницы Design Page (пялец) по отношению к машине.



Примечание:

- При выборе **Hoop Size** не выбирайте размеры, превышающие максимальную область вышивания машины.

3. Щелкните мышью на кнопке **OK**.



Напоминание:

- Для возврата к установкам по умолчанию (**100 × 100 mm (4" × 4")** для **Hoop Size**) щелкните мышью по **Default**.
- Для закрытия диалогового окна без сохранения изменений в установках щелкните мышью на кнопке **Cancel**.



Примечание:

- Размеры собственной страницы Design Page не могут быть сохранены для версии 5 и раньше.
- Выбранный размер применяется к каждой новой странице Design Page до тех пор, пока установки не будут изменены.

Создание новой страницы Design Page на этапе 3 (этап Обработка рисунка)

Можно создать пустую страницу Design Page для формирования изображения, используемого для обработки рисунка, для создания рисунков по контурам, взятым из предварительно сохраненного файла .rem.

1. Щелкните мышью на **File** и затем на **New Figure Data**.

→ Если текущая страница Design Page уже была сохранена или еще не была

отредактирована, то немедленно появляется новая страница Design Page на этапе 3 (этап Обработка рисунка).



Напоминание:

- Для страницы Design Page используется текущий выбранный размер.
- Для поиска данных из сохраненного файла .rem используйте команду меню **File – Import Figure**.

→ Если текущая страница Design Page не была сохранена, то выводится запрос, требуется ли сохранить внесенные изменения.



Напоминание:




На этапе 3 (этап Обработка рисунка) файл изображения сохраняется в качестве файла .rem.



«Импортирование данных изображения из устройства TWAIN» на стр. 84, «Сохранение» на стр. 125 и «Создание новой страницы Design Page на этапе 2 (этап Штриховое изображение)» на стр. 88

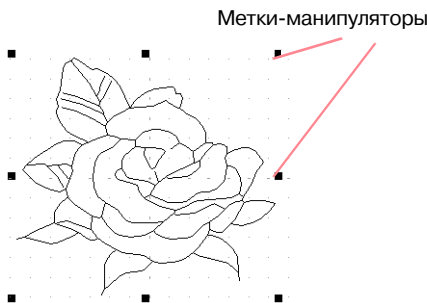
Редактирование контуров

Выбор контуров

- Щелкните мышью на кнопке  в инструментальной панели.
→ Указатель мыши принимает вид .
- Щелкните мышью на необходимом контуре.
→ Когда указатель мыши перемещается по контуру, он принимает вид .

Напоминание:

• При выборе какого-либо контура появляются метки-манипуляторы и этот контур отображается в синем цвете.




- Контур не выбирается при выборе его какой-либо незаполненной части.
- Для отмены выбора контура выберите другой контур или щелкните мышью на пустом месте страницы Design Page.

- Для выбора дополнительного контура нажмите клавишу **Ctrl** и щелкните мышью на другом контуре.

Напоминание:

Контуры также можно выбирать путем перемещения указателя мыши вдоль необходимого контура. При перемещении указателя мыши формируется рамка выбора. Все контуры, полностью входящие в эту рамку выбора, выбираются при отпускании кнопки мыши.

Перемещение объектов





- Выберите контур, который необходимо переместить.
→ Когда указатель мыши перемещается по контуру, он принимает вид .
- Перетащите контур на требуемую позицию.

Напоминание:





- Для перемещения контура в горизонтальном или вертикальном направлении нажмите клавишу **Shift** при его перемещении.
- При нажатии клавиши с изображением стрелки выбранный контур перемещается на 0,5 мм в направлении стрелки на клавише.

Масштабирование контуров

■ Ручное масштабирование

- Выберите контур, размеры которого необходимо изменить.
- Установите указатель мыши на одну из меток-манипуляторов выбранного контура или группы контуров.
→ В зависимости от выбранной метки-манипулятора указатель мыши принимает вид , ,  или .

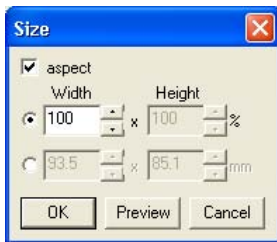
Напоминание:

-  используется для масштабирования ширины.
-  используется для масштабирования высоты.
-  и  используются для одновременного масштабирования обоих размеров.

3. Перетащите метку-манипулятор для установки требуемого размера выбранного контура (контуров).

■ Цифровое масштабирование

1. Выберите контур, размеры которого необходимо изменить.
2. Щелкните мышью на **Edit**, затем на **Numerical Setting** и затем на **Size**.
→ Выводится диалоговое окно **Size**.



3. Для пропорционального изменения ширины и высоты отметьте опцию **aspect**.
4. Выберите установку ширины и высоты либо в процентах (%), либо в абсолютных значениях (миллиметры или дюймы).
5. Введите или выберите необходимую ширину и высоту.



Напоминание:

- При выборе значения **100%** контур сохраняется без изменений.
- Если отмечена опция **aspect**, то при изменении одного размера автоматически изменяется другой размер, при этом сохраняется пропорциональное отношение ширины и высоты.

6. Щелкните мышью на кнопке **OK**.



Напоминание:

- Для предварительного просмотра контура с новым размером на странице *Design Page* щелкните мышью на кнопке **Preview**.
- Для закрытия диалогового окна без сохранения изменений в установках щелкните мышью на кнопке **Cancel**.



Примечание:


- Нельзя ввести размер контура, превышающий размер страницы *Design Page*.
- Минимальное значение составляет 1 мм.



«Изменение единиц измерения» на стр. 126


Зеркальное отображение контуров

1. Выберите контур, который необходимо зеркально отобразить (перевернуть) относительно горизонтальной оси (вверх/вниз) или вертикальной оси (вправо/влево).
2. Для зеркального отображения контура относительно вертикальной оси щелкните мышью на **Edit**, затем на **Mirror** и затем на **Horizontal** или щелкните мышью на  в инструментальной строке.

Для зеркального отображения контура относительно горизонтальной оси щелкните мышью на **Edit**, затем на **Mirror** и затем на **Vertical** или щелкните мышью на  в инструментальной строке.

Поворот контуров

■ Ручной поворот

1. Выберите контур, который необходимо повернуть.
2. Щелкните мышью на **Edit** и затем на **Rotate** или щелкните мышью на  в инструментальной строке.
→ Метки-манипуляторы вокруг выбранного контура заменяются маленькими квадратиками на четырех углах выбранного контура.
3. Установите указатель мыши на одну из четырех меток-манипуляторов вращения.

→ Когда указатель мыши устанавливается на метку-манипулятор вращения, он

принимает вид .

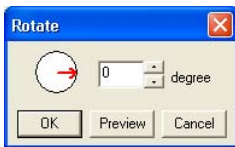
4. Перетащите метку-манипулятор вращения по часовой стрелке или против часовой стрелки для поворота контура с шагом 1°.

Напоминание:

Для поворота контура с шагом 15° нажмите клавишу **(Shift)** при перетаскивании метки-манипулятора вращения.

■ Цифровой поворот

1. Выберите контур, который необходимо повернуть.
2. Щелкните мышью на **Edit**, затем на **Numerical Setting** и затем на **Rotate**.
→ Выводится диалоговое окно **Rotate**.



3. Введите или выберите необходимый угол поворота.

Напоминание:

• Угол поворота также можно задать установкой указателя мыши на красную стрелку внутри круга и последующим перемещением красной стрелки на необходимый угол. Когда указатель мыши устанавливается на красную стрелку,

он принимает вид .

• При выборе значения **0 degree** контур сохраняется без изменений.

4. Щелкните мышью на кнопке **OK**.

Напоминание:

- Для предварительного просмотра контура с новым углом поворота на странице *Design Page* щелкните мышью на кнопке **Preview**.
- Для закрытия диалогового окна без сохранения изменений в установках щелкните мышью на кнопке **Cancel**.

Примечание:



Диапазон вводимых значений: от 0 до 359 градусов, с шагом 1 градус.

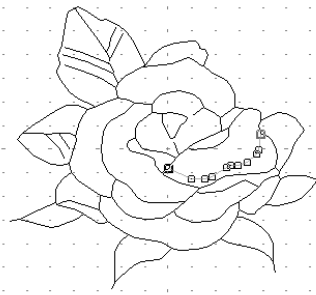
Удаление контуров

1. Выберите контур, подлежащий удалению.
2. Нажмите клавишу **(Delete)** или щелкните мышью на **Edit** и затем на **Delete**.

Редактирование точек в контурах

Перемещение точек

- Щелкните мышью на кнопке  в инструментальной панели.
→ Указатель мыши принимает вид .
- Щелкните мышью на контуре, подлежащем редактированию.
→ Контур отображается в розовом цвете, а точки в выбранном контуре отображаются в виде маленьких незаполненных квадратиков. Точки на концах линий отображаются в виде квадратиков большего размера.



- Щелкните мышью на точке, которую необходимо переместить.
→ Выбранная точка отображается в виде маленького черного квадратика.



Напоминание:

Для выбора дополнительных точек нажмите клавишу **(Ctrl)** и щелкните мышью на каждой точке или установите указатель мыши на необходимых точках.



Примечание:

При щелчке мышью на линии, а не на квадратике, вводится новая точка.



- Перетащите точку на новое место.
→ Все выбранные точки перемещаются в одном направлении.





Напоминание:

- Для перемещения точки в горизонтальном или вертикальном направлении нажмите клавишу **(Shift)** при ее перемещении.
- При нажатии клавиши с изображением стрелки выбранная точка перемещается на 0,1 мм в направлении стрелки на клавише.

Ввод точек

- Щелкните мышью на кнопке  в инструментальной панели.
→ Указатель мыши принимает вид .
- Щелкните мышью на контуре, подлежащем редактированию.
→ Контур отображается в розовом цвете, а точки в выбранном контуре отображаются в виде маленьких незаполненных квадратиков. Точки перекрытия линий отображаются в виде квадратиков большего размера.
- Щелкните мышью на контуре в том месте, куда необходимо ввести новую точку.
→ Добавляется новая точка, отображающаяся в виде маленького черного квадратика. Новая точка может быть отредактирована.

Удаление точек

- Щелкните мышью на кнопке  в инструментальной панели.
→ Указатель мыши принимает вид .
- Щелкните мышью на контуре с точкой, подлежащей редактированию.
→ Точки на контуре отображаются в виде маленьких незаполненных квадратиков.
- Щелкните мышью на точке, которую необходимо удалить.

→ Выбранная точка отображается в виде маленького черного квадратика.



Напоминание:

Для выбора дополнительных точек нажмите клавишу **Ctrl** и щелкните мышью на каждой точке или установите указатель мыши на необходимых точках.

4. Нажмите клавишу **Delete** для удаления точки из контура.



Примечание:

Невозможно редактирование точек перекрытия линий, отображаемых в виде красных квадратиков.

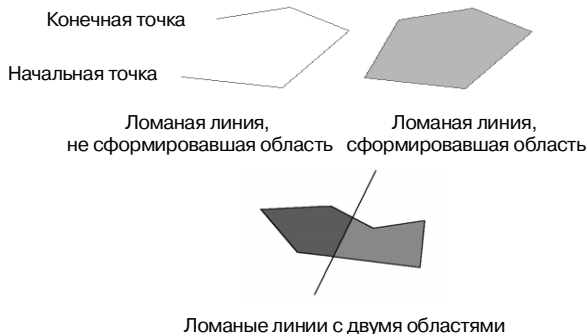
Рисование ломаной линии


Режим рисования линий предоставляет возможность добавления в рисунок ломаных линий. Ломаная линия формируется из одной или нескольких соединяющихся прямых линий; другими словами, конечная точка одной прямой линии является начальной точкой другой прямой линии.

Если нарисованная ломаная линия не создает замкнутые области, то она остается простым контуром и на этапе 4 (этап Установка атрибутов вышивания) атрибуты вышивания можно установить только для самой линии.

Если нарисованная ломаная линия создает замкнутые области, то на этапе 4 типы вышивки и цвета можно назначить как для контура, так и для областей.

Если линия рисуется через существующую область, что приводит к созданию двух отдельных областей, то атрибуты вышивания можно отдельно установить как для областей, так и для разделяющей линии.



- Щелкните мышью на кнопке  в инструментальной панели.
→ Когда указатель мыши перемещается по рабочей области, он принимает вид .
- Для рисования линии щелкните мышью на странице Design Page для указания начальной точки.
- Передвиньте указатель мыши и затем щелкните мышью на странице Design Page для задания следующей точки.
→ Эти две точки соединяются прямой линией.



Напоминание:


- Для удаления последней введенной точки щелкните на ней правой кнопкой мыши.
При необходимости используйте координатную сетку для облегчения рисования линий. Координатная сетка может быть установлена таким образом, что будут видны ее вертикальные и горизонтальные линии. Более подробную информацию о координатной сетке см. в разделе «Изменение установок координатной сетки» на стр. 126.
- Для формирования вертикальных или горизонтальных линий при перемещении указателя мыши удерживайте нажатой клавишу **Shift**.

4. Повторяйте шаг 3, до тех пор, пока не будут указаны все точки, кроме конечной.
5. Щелкните два раза мышью на странице Design Page для указания конечной точки.

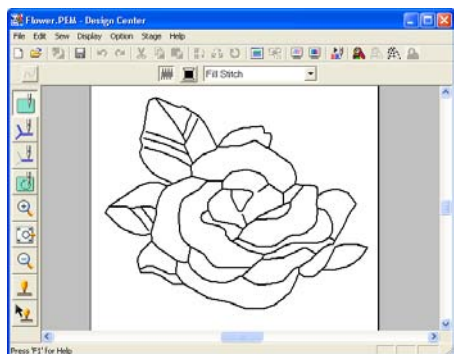
Переход к этапу 4 (этап Установка атрибутов вышивания)


После редактирования контура на этапе 3 (этап Обработка рисунка) перейдите к этапу 4 (этап Установка атрибутов вышивания), на котором могут установлены атрибуты вышивания. Для отображения рисунка в увеличенном или уменьшенном размере используйте инструментальные средства масштабирования.

Кнопка в инструментальной строке: 

1. Щелкните мышью на  или щелкните мышью на **Stage** и затем на **To Sew Setting**.

→ Рисунок отображается на странице Design Page на этапе 4 (этап Установка атрибутов вышивания).



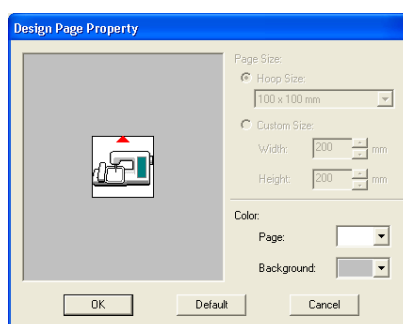
 «Создание новой страницы Design Page на этапе 2 (этап Штриховое изображение)» на стр. 88 и «Переход к этапу 3 (этап Обработка рисунка)» на стр. 89

Задание цветов отображения

На этапе 4 (этап Установка атрибутов вышивания) для страницы Design Page может быть установлен цвет ткани, а для заднего плана может быть установлен другой цвет для контраста.

1. Щелкните мышью на **Option** и затем на **Design Page Property**.

→ Выводится диалоговое окно **Design Page Property**.



2. С помощью селектора **Page** выберите необходимый цвет для страницы Design Page.
3. С помощью селектора **Background** выберите необходимый цвет для заднего плана.

Напоминание:

В области предварительного просмотра можно проверить выбранные цвета.

4. Щелкните мышью на кнопке **OK**.


Напоминание:


- Для возврата к установкам по умолчанию щелкните мышью на кнопке **Default**.
- Для закрытия диалогового окна без сохранения изменений в установках щелкните мышью на кнопке **Cancel**.

Принятие атрибутов вышивания для линий и областей

Вышивание областей

■ Принятие атрибутов вышивания для областей

1. Щелкните мышью на кнопке  в инструментальной панели.

→ Указатель мыши принимает вид  и выводится строка атрибутов вышивания, подобная показанной ниже.



2. При необходимости измените цвет и тип вышивки.

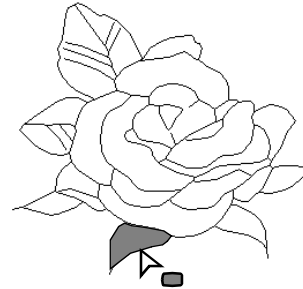
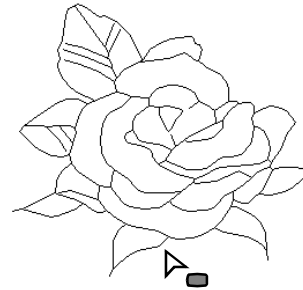


Напоминание:

- Изменить цвет и тип вышивки можно либо до, либо после принятия атрибутов вышивания для данной области. Более подробную информацию об изменении этих установок см. в разделе «Color» на стр. 104 и «Sew type» на стр. 105.
- Для определения других атрибутов этого типа вышивки также можно использовать установки в диалоговом окне **Sewing Attribute Setting**. (Более подробную информацию см. в разделе «Задание атрибутов вышивания» на стр. 105.) Если на этом этапе установки не изменяются, то используются текущие установки, однако они могут быть изменены позднее.

3. Щелкните мышью на замкнутой области, для которой необходимо принять эти атрибуты вышивания.



→ Вокруг выбранной области появляются «бегущие пунктирные линии», и для этой области принимаются цвет и тип вышивки, выбранные в строке атрибутов вышивания.

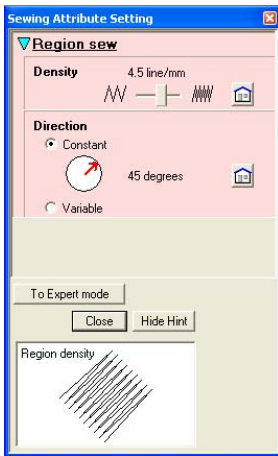


Примечание:

Если эти атрибуты не были применены к какой-либо области, то возвратитесь к этапу 3 (этап Обработка рисунка) и убедитесь, что эта область полностью замкнута. Редактирование ломаных линий выполняется с помощью инструмента **Point Edit**. Более подробную информацию о редактировании изображения, используемого для обработки рисунка, см. в разделе «Редактирование точек в контурах» на стр. 95.

■ Проверка атрибутов вышивания области

- Щелкните мышью на кнопке  в инструментальной панели.
→ Указатель мыши принимает вид .
- Щелкните правой кнопкой мыши на замкнутой области.
→ Выводится диалоговое окно **Sewing Attribute Setting** для выбранной области.



📖 Напоминание:

- Альтернативный метод – выберите команду меню **Sew – Setting Attribute** или щелкните мышью на необходимой кнопке в показанной ниже инструментальной строке.




Sewing Attribute

- В строке атрибутов вышивания указывается цвет и тип вышивки для выбранной области. На этом этапе можно изменить цвет и тип вышивки. Более подробную информацию об изменении цвета и типа вышивки см. в разделе «Color» на стр. 104 и «Sew type» на стр. 105.

- При необходимости измените установки в диалоговом окне **Sewing Attribute Setting**.



📖 Напоминание:

Для восстановления установок по умолчанию щелкните мышью на  справа от соответствующей установки.

- ☞ «Задание атрибутов вышивания» на стр. 105
- Для принятия новых атрибутов для области щелкните мышью на каждой области, для которой необходимо принять новые атрибуты.
- Щелкните мышью на кнопке **Close** для закрытия диалогового окна.

Вышивание линий

■ Принятие атрибутов вышивания для всего контура

- Щелкните мышью на кнопке  в инструментальной панели.
→ Указатель мыши принимает вид  и выводится строка атрибутов вышивания, подобная показанной ниже.
- При необходимости измените цвет и тип вышивки.

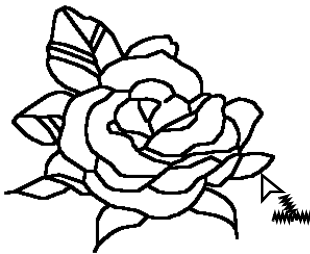
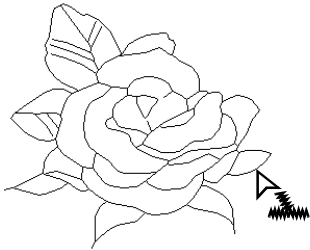


📖 Напоминание:


- Изменить цвет и тип вышивки можно либо до, либо после принятия атрибутов вышивания для данного контура. Более подробную информацию об изменении этих установок см. в разделе «Color» на стр. 104 и «Sew type» на стр. 105.
- Для определения других атрибутов этого типа вышивки также можно использовать установки в диалоговом окне **Sewing Attribute Setting**. (Более подробную информацию см. в разделе «Задание атрибутов вышивания» на стр. 105.) Если на этом этапе установки не изменяются, то используются текущие установки, однако они могут быть изменены позднее.


3. Щелкните мышью на контуре, для которого необходимо принять эти атрибуты вышивания.

→ Вокруг выбранного контура появляются «бегущие пунктирные линии», и для этого контура принимаются цвет и тип вышивки, выбранные в строке атрибутов вышивания.



■ Принятие атрибутов вышивания для части контура

1. Щелкните мышью на кнопке  в инструментальной панели.

→ Указатель мыши принимает вид  и выводится строка атрибутов вышивания, подобная показанной ниже.



2. При необходимости измените цвет и тип вышивки.



Напоминание:

- Изменить тип вышивки можно либо до, либо после принятия атрибутов вышивания для данной части контура. Более подробную информацию об изменении этих установок см. в разделе «Sew type» на стр. 105.
- Для определения других атрибутов этого типа вышивки также можно

использовать установки в диалоговом окне **Sewing Attribute Setting**. (Более подробную информацию см. в разделе «Задание атрибутов вышивания» на стр. 105.) Если на этом этапе установки не изменяются, то используются текущие установки, однако они могут быть изменены позднее.

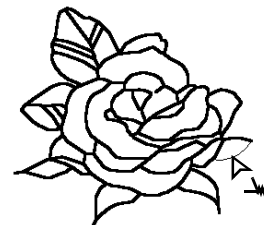
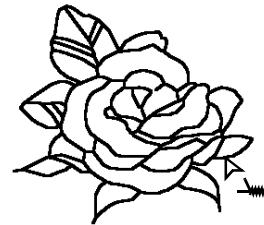


Примечание:

Цвет не может быть отдельно установлен для какой-либо части контура. При изменении цвета новый цвет принимается для всего контура, а не для части контура.


3. Щелкните мышью на части контура, для которой необходимо принять эти атрибуты вышивания.


→ Вокруг выбранной части контура появляются «бегущие пунктирные линии», и для этой части контура принимается тип вышивки, выбранный в строке атрибутов вышивания.





■ Проверка атрибутов вышивания контура

1. Для проверки атрибутов всего контура

щелкните мышью на  в инструментальной панели.

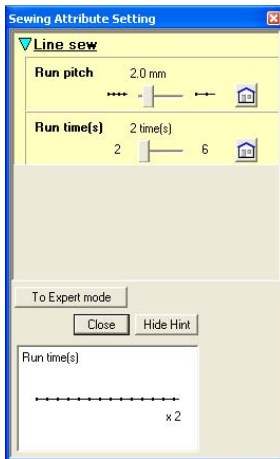
→ Указатель мыши принимает вид .

Для проверки атрибутов какой-либо части контура щелкните мышью на  в инструментальной панели.

→ Указатель мыши принимает вид .

2. Щелкните правой кнопкой мыши на контуре или на какой-либо части контура.

→ Выводится диалоговое окно **Sewing Attribute Setting** для выбранного контура или для какой-либо части контура.



Напоминание:

• Альтернативный метод – выберите команду меню **Sew – Setting Attribute** или щелкните мышью на необходимой кнопке в показанной ниже инструментальной строке.





Sewing Attribute

• В строке атрибутов вышивания указывается цвет и тип вышивки для выбранного контура. На этом этапе можно изменить цвет и тип вышивки для всего контура или тип вышивки для части контура. Более подробную информацию об изменении цвета и типа вышивки см. в разделе «Color» на стр. 104 и «Sew type» на стр. 105.

3. При необходимости измените установки в диалоговом окне **Sewing Attribute Setting**.

Напоминание:

Для восстановления установок по умолчанию щелкните мышью на  справа от соответствующей установки.


 «Задание атрибутов вышивания» на стр. 105

4. Для принятия новых атрибутов для контура или части контура щелкните мышью на контуре, для которого необходимо принять новые атрибуты.
5. Щелкните мышью на кнопке **Close** для закрытия диалогового окна.



Использование строки атрибутов вышивания

Строка атрибутов вышивания, доступная на этапе 4 (этап Установка атрибутов вышивания), предоставляет возможность установки цвета и типа вышивки области и контуров.

Доступные атрибуты вышивания зависят от инструментального средства, выбранного в инструментальной панели.



Пример 1: При выборе  в инструментальной панели




Пример 2: При выборе  или  в инструментальной панели



Когда указатель мыши устанавливается на какой-либо кнопке или селекторе в строке атрибутов вышивания, выводится метка, указывающая имя этого элемента.

	Region sew: Устанавливает/ отменяет вышивание области.	стр. 1 03
	Line sew: Устанавливает/ отменяет вышивание линии.	стр. 1 03


	Region color, Line color: Щелкните мышью на этой кнопке для установки цвета нити для линий или областей.	стр. 104
<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px;">Fill Stitch ▾</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">Running Stitch ▾</div>	Region sew type, Line sew type: Эти селекторы используются для установки типа вышивки для линий или областей.	стр. 105


■ Region sew

При щелчке мышью на этой кнопке устанавливается/отменяется вышивание области.



Напоминание:

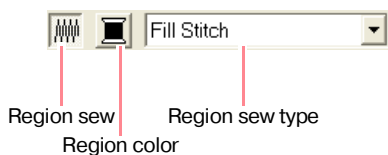
- Кнопка **Region sew** доступна только при выборе  в инструментальной панели.
- Когда вышивание области отменено, область не вышивается (также нельзя установить ее цвет или тип вышивки).

1. Щелкните мышью на .

Эта кнопка имеет две установки:

Активизирована: Отображается кнопка **Region color** и селектор **Region sew type**.

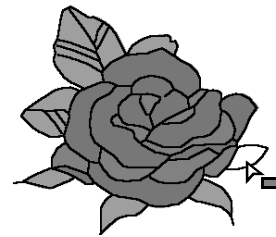
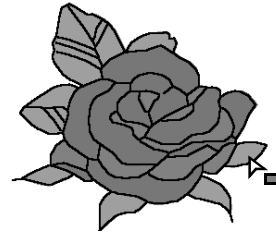
Деактивизирована: Кнопка **Region color** и селектор **Region sew type** не отображаются.



2. Щелкните мышью на области для принятия атрибутов вышивания области.

→ Если кнопка **Region sew** была активизирована, то для области принимается цвет, отображаемый в кнопке **Region color**, и тип вышивки, отображаемый в селекторе **Region sew type**.

→ Если кнопка **Region sew** была деактивизирована, то цвет и тип вышивки для области исчезают.





«Color» на стр. 104 и «Sew type» на стр. 105


■ Line sew

При щелчке мышью на этой кнопке устанавливается/отменяется вышивание для линии.



Напоминание:

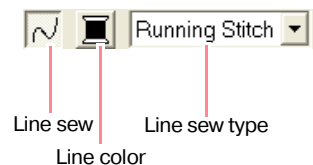
- Кнопка **Line sew** доступна только при выборе  или  в инструментальной панели.
- Когда вышивание линии отменено, линия не вышивается (также нельзя установить цвет или тип вышивки).

1. Щелкните мышью на .

Эта кнопка имеет две установки:

Активизирована: Отображается кнопка **Line color** и селектор **Line sew type**.

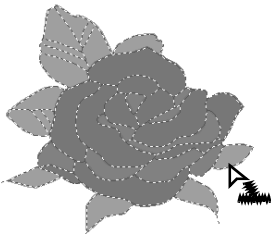
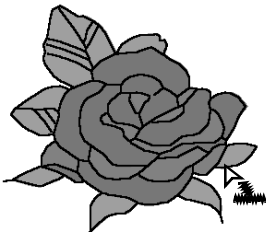
Деактивизирована: Кнопка **Line color** и селектор **Line sew type** не отображаются.



2. Щелкните мышью на линии для принятия атрибутов вышивания линии.

→ Если кнопка **Line sew** была активизирована, то для линии принимается цвет, отображаемый в кнопке **Line color**, и тип вышивки, отображаемый в селекторе **Line sew type**.

→ Если кнопка **Line sew** была деактивизирована, то линия заменяется пунктирной линией и не вышивается.



Примечание:

Цвет не может быть установлен отдельно для какой-либо части контура. При изменении цвета новый цвет принимается для всего контура.





«Color» на стр. 104 и «Sew type» на стр. 105

Color

Щелкните мышью на этой кнопке для установки цвета нити для линий или областей.

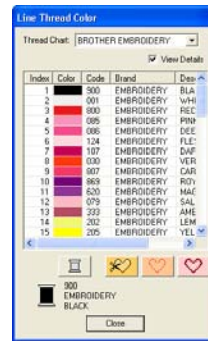


Напоминание:

Кнопка **Color** появляется в строке атрибутов вышивания после активизации кнопки **Region sew** () или кнопки **Line sew** () .

1. Щелкните мышью на кнопке **Color**.

→ Выводится диалоговое окно **Line Thread Color** подобное окну, показанному ниже.



Напоминание:

Для просмотра списка только цветов нитей сбросьте опцию **View Details**.

2. С помощью селектора **Thread Chart** выберите цветовую диаграмму нити или диаграмму нити пользователя.



Более подробную информацию о задании цветовой диаграммы нити или о способе обработки машиной цветов нитей см. в разделе «Редактирование списков цветов нитей пользователей» на стр. 228.

3. В списке цветов нитей щелкните мышью на необходимом цвете.

→ Новый цвет отображается на кнопке **Region color** или на кнопке **Line color**.



Напоминание:

- Наименование выбранного цвета указывается в нижней части диалогового окна.
- Более подробную информацию о четырех кнопках под этим списком см. в разделе «Специальные цвета» на стр. 204.

4. Щелкните мышью на кнопке **Close** для установки цвета и для закрытия диалогового окна.

5. Щелкните мышью на области или на контуре, для которого необходимо принять эту установку цвета.



«Region sew» на стр. 103, «Line sew» на стр. 103 и «Специальные цвета» на стр. 204



■ Sew type



Эти селекторы используются для установки типа вышивки для линий или областей.

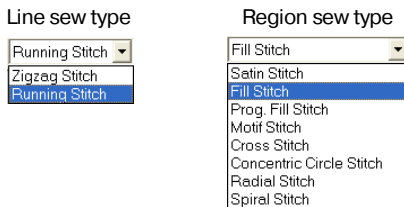


Напоминание:

Селектор типа вышивки появляется в строке атрибутов вышивания после активизации кнопки **Region sew** () или кнопки **Line sew** ().

1. Щелкните мышью на селекторе типа вышивки.

→ Появляются доступные установки.



2. Щелкните мышью на необходимом типе вышивки.

→ В селекторе появляется новая установка.

3. Щелкните мышью на области или на контуре, для которого необходимо принять эту установку типа вышивки.




«Region sew» на стр. 103 и «Line sew» на стр. 103

Задание атрибутов вышивания

В диалоговом окне **Sewing Attribute Setting** могут быть установлены различные атрибуты вышивания для линий и областей.


Кнопка в инструментальной строке: 



1. Щелкните мышью на  в инструментальной строке

→ Выводится диалоговое окно **Sewing Attribute Setting**.



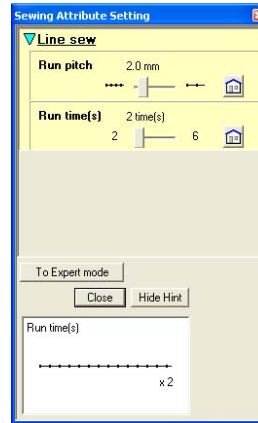
Напоминание:

Атрибуты вышивания области появляются в диалоговом окне **Sewing Attribute Setting** при выборе  в

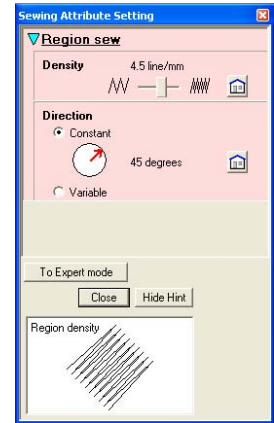
инструментальной панели. Атрибуты вышивания линии появляются в диалоговом окне **Sewing Attribute Setting** при выборе  или  в инструментальной панели.

Режим Beginner:

Для вышивания линий

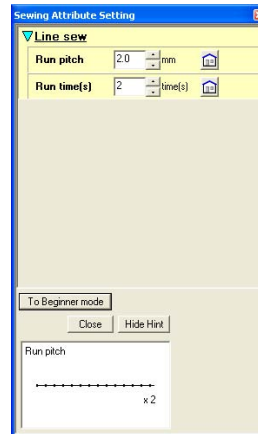


Для вышивания областей

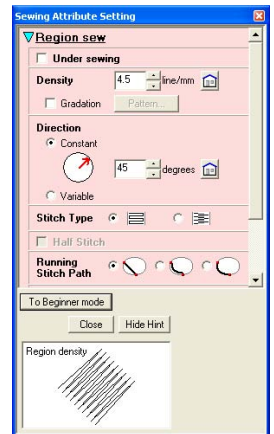


Режим Expert:

Для вышивания линий



Для вышивания областей



Напоминание:

- Альтернативный метод – выберите команду меню **Sew – Setting Attribute** или щелкните мышью на области или на линии.
- Атрибуты вышивания, отображаемые в диалоговом окне, зависят от выбранного типа вышивки.

2. Для отображения только основных атрибутов вышивания и простых установок щелкните мышью на **To Beginner mode**.
Для отображения всех атрибутов вышивания и установок, доступных для выбранного типа вышивки, щелкните мышью на **To Expert mode**.




Напоминание:

- Установки, которые не могут быть выбраны в режиме *Beginner*, берутся из предыдущей установки в режиме *Expert*.
- Для скрытия окна предварительного просмотра щелкните мышью на **Hide Hint**. Для отображения окна предварительного просмотра щелкните мышью на **Show Hint**. Когда отображается кнопка **Hide Hint**, отображается окно предварительного просмотра, в котором можно просматривать примеры строчек при установке указателя мыши на эту установку. В окне предварительного просмотра указываются выполненные изменения установок.

3. При необходимости измените атрибуты вышивания, отображаемые под **Line Sew** или **Region Sew**.



Напоминание:

- В некоторых случаях может потребоваться просмотр установок или изменение размеров диалогового окна путем перетаскивания одного из его углов для просмотра всех атрибутов вышивания.
- Способ ввода установок изменяется в соответствии с атрибутом. Для ввода цифровых значений в режиме *Expert* щелкайте мышью на кнопках с обозначением стрелок для выбора необходимого значения или напрямую введите это значение. В режиме *Beginner* для изменения установок используется ползунок. Если появляется , то щелкните мышью на этой кнопке для восстановления установки по умолчанию.



Более подробную информацию о различных атрибутах вышивания и установках см. в разделе «Атрибуты вышивания линий» на стр. 107 и «Атрибуты вышивания областей» на стр. 107.



Примечание:

Все установки, выполненные в этом диалоговом окне, сохраняются и будут применяться независимо от режима до тех пор, пока они не будут изменены.

4. При отображении атрибутов вышивания линии щелкните мышью на контуре для принятия этих атрибутов вышивания линии для этого контура.
При отображении атрибутов вышивания области щелкните мышью на области для принятия этих атрибутов вышивания линии для этой области.
5. Щелкните мышью на кнопке **Close** для закрытия диалогового окна.

■ Атрибуты вышивания линий

Доступные атрибуты вышивания зависят от выбранного типа вышивки. В режиме Beginner появляются не все из показанных ниже атрибутов.

Zigzag stitch (Строчка зигзаг)

Zigzag width	Устанавливает ширину зигзага. Диапазон: 1–10 мм Значение по умолчанию: 2,0 мм
Density	Устанавливает число линий на миллиметр. Диапазон: 1–7 линий на мм Значение по умолчанию: 4,5 линий на мм
Half Stitch	Устанавливает, активизирована или деактивизирована опция «половинной строчки». Если одна сторона строчки зигзаг является плотной, то для обеспечения более равномерной плотности может автоматически вышиваться «половинная строчка». Значение по умолчанию: Деактивизирована

Активизирована: Деактивизирована: 

Running stitch (Сметочная строчка)

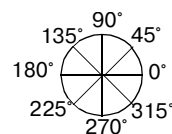
Run pitch	Устанавливает шаг вышивания линий. Диапазон: 1–10 мм Значение по умолчанию: 2,0 мм
Run times	Устанавливает число раз вышивания кромки. Диапазон: 2, 4, 6 Значение по умолчанию: 2






■ Атрибуты вышивания областей

Доступные атрибуты вышивания зависят от выбранного типа вышивки. В режиме Beginner появляются не все из показанных ниже атрибутов.

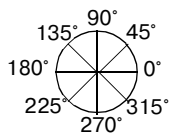



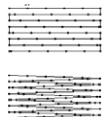
Satin stitch (Атласная строчка)









Under sewing	Устанавливает, активизирована или деактивизирована опция «вышивания с подкладкой». Для предотвращения сморщивания ткани большого размера во время вышивания рекомендуется использовать подкладку. Однако, в зависимости от формы области выбор этой опции не всегда возможен. Активизирована: Выполняется вышивание с подкладкой. Деактивизирована: Вышивание с подкладкой не выполняется.
Density	Устанавливает число линий на миллиметр. Диапазон: 1–7 линий на мм Значение по умолчанию: 4,5 линий на мм
Gradation	Устанавливает, активизирована или деактивизирована опция «градация интенсивности». Эта опция доступна в том случае, когда для направления вышивания установлено значение Constant . Щелкните мышью на Pattern для установки шаблона градации. Значение по умолчанию: Деактивизирована Более подробную информацию об этом атрибуте см. в разделе «Создание градации» на стр. 113.
Direction	[Type] Указывает направление вышивания. Constant : Выполняется вышивание с фиксированным углом. Угол задается путем выполнения соответствующей установки. Variable : Изменяет направление вышивания в соответствии с вышиваемым объектом. [Angle] Указывает угол вышивания. Эта опция доступна в том случае, когда для направления вышивания установлено значение Constant . Диапазон: 0–359 градусов Значение по умолчанию: 45 градусов



Half Stitch	Устанавливает, активизирована или деактивизирована опция «половинной строчки». Эта опция доступна в том случае, когда для направления вышивания установлено значение Variable . Если одна сторона атласной строчки является плотной, то для обеспечения более равномерной плотности может автоматически вышиваться «половинная строчка». Значение по умолчанию: Деактивизирована <div style="float: right;"> Активизирована:  Деактивизирована:  </div>
Running Stitch Path	Устанавливает путь выполнения вышивания. Эта опция доступна в том случае, когда для направления вышивания установлено значение Constant . Доступные установки: <ul style="list-style-type: none"> • Inside of region (кратчайший путь) • Along outline (вдоль внутренней стороны) • Onto outline (по контуру) Установка «Inside of region» доступна только при отмене выбора опции Gradation . Значение по умолчанию: Inside of region <div style="float: right;"> Inside of region:  Along outline:  Onto outline:  </div>
Pull Compensation	Увеличивает область вышивания в направлении вышивания рисунка строчки для предотвращения сморщивания ткани во время вышивания. Диапазон: 0–2 мм Значение по умолчанию: 0,0 мм

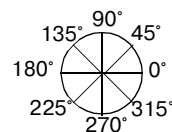
Fill stitch (Заполняющая строчка)

Under sewing	Устанавливает, активизирована или деактивизирована опция «вышивания с подкладкой». Для предотвращения сморщивания ткани большого размера во время вышивания рекомендуется использовать подкладку. Однако, в зависимости от формы области выбор этой опции не всегда возможен. Активизирована: Выполняется вышивание с подкладкой. Деактивизирована: Вышивание с подкладкой не выполняется.
Density	Устанавливает число линий на миллиметр. Диапазон: 1–7 линий на мм Значение по умолчанию: 4,5 линий на мм
Gradation	Устанавливает, активизирована или деактивизирована опция «градиация интенсивности». Эта опция доступна в том случае, когда для направления вышивания установлено значение Constant . Щелкните мышью на Pattern для установки шаблона градиации и его плотности. Значение по умолчанию: Деактивизирована Более подробную информацию об этом атрибуте см. в разделе «Создание градиации» на стр. 113.
Direction	[Type] Указывает направление вышивания. Constant: Выполняется вышивание с фиксированным углом. Угол задается путем выполнения соответствующей установки. Variable: Изменяет направление вышивания в соответствии с вышиваемым объектом. [Angle] Указывает угол вышивания. Эта опция доступна в том случае, когда для направления вышивания установлено значение Constant . Диапазон: 0–359 градусов Значение по умолчанию: 45 градусов <div style="float: right;">  </div>
Stitch Type	Указывает форму строчки на краях. Доступные установки:  ,  Значение по умолчанию:  <div style="float: right;">  </div>

Half Stitch	<p>Устанавливает, активизирована или деактивизирована опция «половинной строчки».</p> <p>Эта опция доступна в том случае, когда для направления вышивания установлено значение Variable.</p> <p>Если одна сторона заполняющей строчки является плотной, то для обеспечения более равномерной плотности может автоматически вышиваться «половинная строчка».</p> <p>Значение по умолчанию: Деактивизирована</p>	<p>Активизирована: </p> <p>Деактивизирована: </p>
Running Stitch Path	<p>Устанавливает путь выполнения вышивания.</p> <p>Эта опция доступна в том случае, когда для направления вышивания установлено значение Constant.</p> <p>Доступные установки:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Inside of region (кратчайший путь) • Along outline (вдоль внутренней стороны) • Onto outline (по контуру) <p>Установка «Inside of region» доступна только при отмене выбора опции Gradation.</p> <p>Значение по умолчанию: Inside of region</p>	<p>Inside of region: </p> <p>Along outline: </p> <p>Onto outline: </p>
Step Pitch	<p>Устанавливает шаг строчки.</p> <p>Диапазон: 1–10 мм</p> <p>Значение по умолчанию: 4,0 мм</p>	<p>Шаг строчки: </p>
Frequency	<p>Устанавливает шаги пространственного повторения.</p> <p>Диапазон: 0–99%</p> <p>Значение по умолчанию: 30%</p>	<p>30% </p> <p>0% </p>
Pull Compensation	<p>Увеличивает область вышивания в направлении вышивания рисунка строчки для предотвращения сморщивания ткани во время вышивания.</p> <p>Диапазон: 0–2 мм</p> <p>Значение по умолчанию: 0,0 мм</p>	

Programmable fill stitch (Программируемая заполняющая строчка)

Under sewing	Устанавливает, активизирована или деактивизирована опция «вышивания с подкладкой». Для предотвращения сморщивания ткани большого размера во время вышивания рекомендуется использовать подкладку. Однако, в зависимости от формы области выбор этой опции не всегда возможен. Активизирована: Выполняется вышивание с подкладкой. Деактивизирована: Вышивание с подкладкой не выполняется.
Density	Устанавливает число линий на миллиметр. Диапазон: 1–7 линий на мм Значение по умолчанию: 4,5 линий на мм
Gradation	Устанавливает, активизирована или деактивизирована опция «градация интенсивности». Эта опция доступна в том случае, когда для направления вышивания установлено значение Constant . Щелкните мышью на Pattern для установки шаблона градации и его плотности. Значение по умолчанию: Деактивизирована Более подробную информацию об этом атрибуте см. в разделе «Создание градации» на стр. 113.
Direction	[Type] Указывает направление вышивания. Constant : Выполняется вышивание с фиксированным углом. Угол задается путем выполнения соответствующей установки. Variable : Изменяет направление вышивания в соответствии с вышиваемым объектом. [Angle] Указывает угол вышивания. Эта опция доступна в том случае, когда для направления вышивания установлено значение Constant . Диапазон: 0–359 градусов Значение по умолчанию: 45 градусов
Half Stitch	Устанавливает, активизирована или деактивизирована опция «половинной строчки». Эта опция доступна в том случае, когда для направления вышивания установлено значение Variable . Если одна сторона заполняющей строчки является плотной, то для обеспечения более равномерной плотности может автоматически вышиваться «половинная строчка». Значение по умолчанию: Деактивизирована
Running Stitch Path	Устанавливает путь выполнения вышивания. Эта опция доступна в том случае, когда для направления вышивания установлено значение Constant . Доступные установки: • Inside of region (кратчайший путь) • Along outline (вдоль внутренней стороны) • Onto outline (по контуру) Установка «Inside of region» доступна только при отмене выбора опции Gradation . Значение по умолчанию: Inside of region
Pull Compensation	Увеличивает область вышивания в направлении вышивания рисунка строчки для предотвращения сморщивания ткани во время вышивания. Диапазон: 0–2 мм Значение по умолчанию: 0,0 мм



Активизирована:



Деактивизирована:



Inside of region:



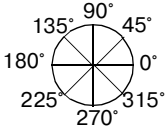




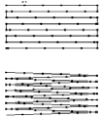
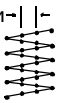
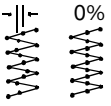


Along outline:

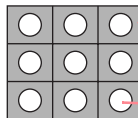


Onto outline:



Program- mable fill			<p>Выберите рисунок программируемой заполняющей строчки.</p> <p>Щелкните мышью на  и затем в выведенном диалоговом окне Browse выберите папку, в которой находится необходимый файл .pas. Щелкните два раза мышью на необходимом рисунке или выберите его и затем щелкните мышью на кнопке OK.</p>	
	Width (горизонтальная длина)		<p>Устанавливает ширину рисунка строчки. Диапазон: 2–10 мм Значение по умолчанию: 7,5 мм</p>	
	Height (вертикальная длина)		<p>Устанавливает высоту рисунка строчки. Диапазон: 5–10 мм Значение по умолчанию: 7,5 мм</p>	
	Direction		<p>Предоставляет возможность поворота рисунков строчек на определенный угол. Диапазон: 0–359 градусов Значение по умолчанию: 0 градусов</p>	
	Offset	Direction	<p>Устанавливает для направления смещения значение row/column (ряд/столбец).</p>	<p>row </p> <p>column </p>
		Value	<p>Устанавливает значение смещения расположения рисунка. Диапазон: 0–99% Значение по умолчанию: 0%</p>	
	Base Sew Указывает параметры строчки основной области. (Более подробную информацию см. на рисунке ниже.)	Stitch Type	<p>Указывает форму строчки на краях. Эта опция доступна только в том случае, когда отмечена опция Base Sew.</p> <p>Доступные установки: </p> <p>Значение по умолчанию: </p>	
Step Pitch		<p>Устанавливает шаг строчки для основной части программируемой заполняющей строчки. Эта опция доступна только в том случае, когда отмечена опция Base Sew.</p> <p>Диапазон: 1–10 мм Значение по умолчанию: 4,0 мм</p>	<p>Шаг строчки- -</p> 	
Frequency		<p>Устанавливает шаги пространственного повторения строчки для основной части программируемой заполняющей строчки. Эта опция доступна только в том случае, когда отмечена опция Base Sew.</p> <p>Диапазон: 0–99% Значение по умолчанию: 30%</p>	<p>30%- -</p> 	




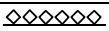
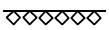
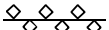

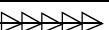


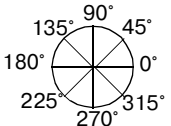
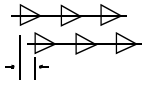
Рисунок



Может быть установлена строчка для основной части (области, отличной от рисунка, указанного диагональными линиями) программируемой заполняющей строчки.

Рисунок вышивается заданной строчкой.

Motif stitch (Узорная строчка)

Motif	<p>Выбирает, используется ли для узорной строчки рисунок 1 или рисунок 2. При выборе обоих рисунков данные создаются для поочередного вышивания рядов из обоих рисунков. Pattern1 only: Используется только рисунок 1 (по умолчанию) Pattern2 only: Используется только рисунок 2 Pattern1 and 2: Используется рисунок 1 и рисунок 2</p>	
		<p>Выберите рисунок для узорной строчки. Щелкните мышью на  и затем в выведенном диалоговом окне Browse выберите папку, в которой находится необходимый файл .pmf. Щелкните два раза мышью на необходимом рисунке или выберите его и затем щелкните мышью на кнопке OK.</p>
	Width (горизонтальная длина)	<p>Устанавливает ширину рисунка (направление вдоль линии). Диапазон: 2–10 мм Значение по умолчанию: 5,0 мм</p>
	Height (вертикальная длина)	<p>Устанавливает высоту рисунка (направление перпендикулярно линии). Диапазон: 2–10 мм Значение по умолчанию: 5,0 мм</p>
	H-Arrange (горизонтальное расположение)	<p>Устанавливает горизонтальное расположение рисунка. В случае рисунков, подобных , рисунки располагаются вдоль линии, как показано справа.</p> <p>Normal:  Mirror:  Alternate: </p>
	V-Arrange (вертикальное расположение)	<p>Устанавливает вертикальное расположение рисунка. В случае рисунков, подобных , рисунки располагаются вдоль линии, как показано справа.</p> <p>Normal:  Mirror:  Alternate: </p>
	Direction	<p>Предоставляет возможность поворота узорных строчек на определенный угол. Диапазон: 0–359 градусов Значение по умолчанию: 0 градусов</p> 
	Row Offset	<p>Устанавливает значение смещения для каждого ряда. Диапазон: 2–10 мм Значение по умолчанию: 0,0 мм</p> 
Run Pitch	<p>Устанавливает шаг вышивания. Диапазон: 1–10 мм Значение по умолчанию: 2,0 мм</p>	

Cross stitch (Крестовидная строчка)

Size	<p>Устанавливает горизонтальный и вертикальный размеры рисунка. В режиме Expert установленное значение автоматически преобразуется и отображается в окне для других единиц измерения. Диапазон: 1,5–5,0 мм или 5–17 единиц Значение по умолчанию: 2,5 мм или 10 единиц</p>
Times	<p>Устанавливает число раз вышивания рисунка. Вышивание выполняется два раза. Диапазон: Single (один раз), Double (два раза), Triple (три раза) Значение по умолчанию: Single</p>

Concentric circle stitch (Строчка из концентрических окружностей), Radial stitch (Радиальная строчка) и Spiral stitch (Спиральная строчка)

Более подробную информацию о перемещении центральной точки строчки из концентрических окружностей и радиальной строчки см. в разделе «Перемещение центральной точки строчки из концентрических окружностей и радиальной строчки» на стр. 114.

Density	Устанавливает число линий на миллиметр. Диапазон: 0,5-7,0 линий на мм Значение по умолчанию: 2,0 линии на мм
Run pitch	Устанавливает шаг вышивания линий. Диапазон: 1-10 мм Значение по умолчанию: 2,0 мм

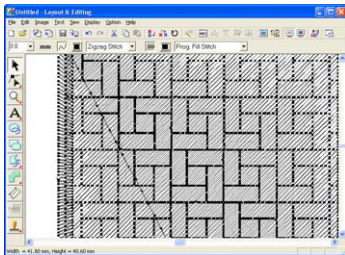
Примечания к программируемым заполняющим строчкам

При установке типа вышивки и направлений рисунка программируемой заполняющей строчки линии не вышиваются в том случае, если согласно этим установкам строчка должна вышиваться в том же направлении, что и линия на рисунке строчки.

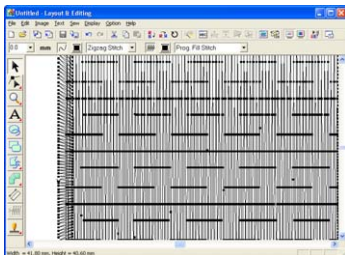
Используйте функцию Preview для точного определения вышивания рисунка строчки и затем установите направление вышивания и направление рисунка в соответствии с выбранным типом вышивки или в соответствии с требуемым результатом. Для получения лучшего представления проверьте примеры различных установок.

Примеры программируемой заполняющей строчки:

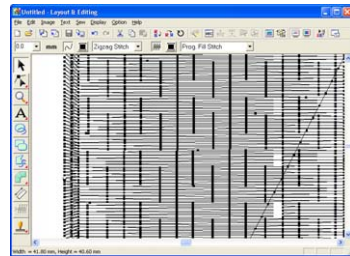
Пример 1
Направление вышивания: 45° (по умолчанию)



Пример 2
Направление вышивания: 90°



Пример 3
Направление вышивания: 0°

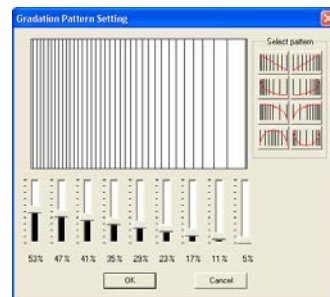


«Предварительный просмотр вышиваемого изображения» на стр. 122 и «Programmable Stitch Creator» на стр. 250

Создание градации

В случае атласной строчки, заполняющей строчки или программируемой заполняющей строчки для создания пользовательского шаблона градации в различных местах можно регулировать интенсивность цвета.

1. В случае режима Expert диалогового окна **Sewing Attribute Setting** отметьте опцию **Gradation**.
2. Щелкните мышью на **Pattern**.
→ Выводится диалоговое окно **Gradation Pattern Setting**.



3. Для выбора предварительно установленного шаблона градации щелкните мышью на необходимом шаблоне под **Select pattern**.

4. Передвиньте ползунки для настройки интенсивности в шаблоне градации.

**Напоминание:**

В области предварительного просмотра указываются выполненные изменения установок.

5. Щелкните мышью на кнопке **ОК**.

**Напоминание:**

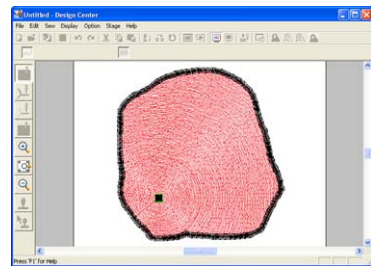
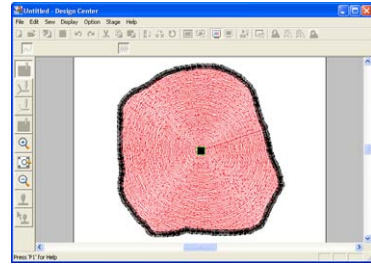
Для закрытия диалогового окна без сохранения изменений в шаблоне градации щелкните мышью на кнопке **Cancel**.

Перемещение центральной точки строчки из концентрических окружностей и радиальной строчки

Для улучшения декоративного представления можно переместить центральную точку областей, определенных для строчки из концентрических окружностей или радиальной строчки.

1. Щелкните мышью на кнопке  в инструментальной панели.
→ Указатель мыши принимает вид .
2. Выберите необходимый цвет и тип вышивки (**Concentric Circle Stitch** или **Radial Stitch**).
3. Щелкните мышью на области.
→ Появляется центральная точка ().

4. Перетащите центральную точку на требуемую позицию.

**Напоминание:**

Для последующего перемещения центральной точки щелкните мышью на





и затем щелкните мышью на

области со строчкой из концентрических окружностей или радиальной строчке. Центральная точка появляется и может быть перемещена.

Задание вышивания с отверстием

При задании вышивания с отверстием строчки в перекрывающихся областях не вышиваются дважды. Вышивание с отверстием может быть установлено только в том случае, когда одна область полностью перекрывает другую область.

1. Щелкните мышью на кнопке  в инструментальной панели.
→ Указатель мыши принимает вид .

2. Щелкните мышью на области, которая полностью охватывает другую область.



→ Выводится диалоговое окно **Set hole sewing** подобное окну, показанному ниже.



Напоминание:

Для отмены вышивания с отверстием щелкните мышью на белой внутренней области. Внутренняя область вышивается два раза, когда она отображается в том же цвете, что и внешняя область.



3. Щелкните мышью на **ОК** для установки вышивания с отверстием.




Напоминание:


Для отмены вышивания с отверстием щелкните мышью на кнопке **Cancel**.

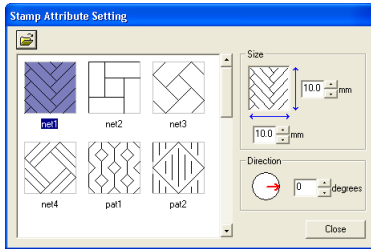
Принятие и редактирование печатей

Печати, созданные с помощью приложения Programmable Stitch Creator, могут быть приняты для областей на этапе 4 (этап Установка атрибутов вышивания) в приложении Design Center. Некоторые рисунки печатей поставляются с этим приложением; однако, с помощью приложения Programmable Stitch Creator можно редактировать поставляемые рисунки или создавать свои собственные рисунки.

Принятие печати


- Щелкните мышью на кнопке  в инструментальной панели.

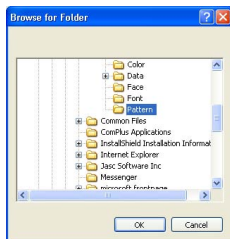
→ Указатель мыши принимает вид  и выводится диалоговое окно **Stamp Attribute Setting**.



- В этом диалоговом окне выберите рисунок печати (файл .pas с принятыми установками печати).

Напоминание:


- Установки гравирования и тиснения печати отображаются в виде красных и синих областей.
- Также перечисляются файлы .pas files без установок печати.
- Для выбора другой папки щелкните мышью на .



В выведенном диалоговом окне **Browse for Folder** выберите необходимую папку и затем щелкните мышью на кнопке **OK** (или щелкните два раза кнопкой мыши на папке) для закрытия диалогового окна **Browse for Folder** и отображения рисунков печатей из выбранной папки в окне предварительного просмотра.


- Для изменения ширины и высоты печати введите или выберите необходимый размер (от 1 до 100 мм) в закладке **Size** в диалоговом окне **Stamp Attribute Setting**.
- Для изменения ориентации печати установите указатель мыши на красную стрелку внутри круга под **Direction** и затем перетащите красную стрелку на требуемый угол.

Напоминание:

- Диалоговое окно продолжает отображаться для того, чтобы размер и ориентация печати могли быть изменены в любое время.
- Для закрытия диалогового окна щелкните мышью на кнопке **Close**.
- Для повторного открытия диалогового окна после его закрытия щелкните мышью на .

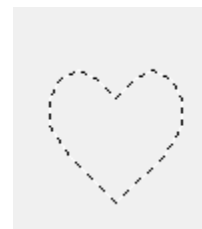
- Для выбора области, для которой необходимо принять печать, щелкните на ней кнопкой мыши.

→ Вокруг выбранной области появляются «бегущие пунктирные линии» и указатель мыши принимает

вид  при перемещении по выбранной области.

- Щелкните мышью на тех местах внутри области, для которых необходимо применить печать.

→ Печати отображаются в виде пунктирных линий в области.



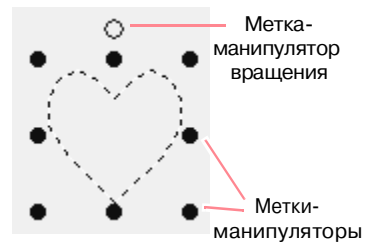
**Напоминание:**

- Отображается вся печать даже в том случае, если она больше области, для которой она была применена; однако вышиваются только те части печати, которые находятся внутри этой области.
- Печати могут применяться только к областям с атласной строчкой, заполняющей строчкой и программируемой заполняющей строчкой.
- Для принятия нескольких печатей внутри одной области щелкните мышью на этой области необходимое число раз.
- Если указатель не соответствует выбранной области, то печать не принимается.
- Диалоговое окно **Stamp Attribute Setting** выводится только после выбора инструмента «печать».
- Печати могут вышиваться только в той области, для которой они были приняты.
- Размер печатей может быть изменен при их импортировании в приложение *Layout & Editing* в том случае, если размер узора был изменен с помощью установки **Magnification** в диалоговом окне **Import size**.


**Напоминание:**


Если какая-либо область уже была выбрана, то вокруг этой области появляются «бегущие пунктирные линии» и ее печати указываются пунктирными линиями.

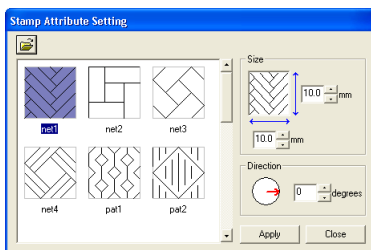
- Щелкните мышью на области с печатью, подлежащей редактированию.
 - Вокруг выбранной области появляются «бегущие пунктирные линии».
- Щелкните мышью на печати, подлежащей редактированию.
 - Вокруг печати появляются круглые метки-манипуляторы, и над печатью появляется метка-манипулятор вращения.



Редактирование печати

- Щелкните мышью на кнопке  в инструментальной панели.

→ Указатель мыши принимает вид , выводится диалоговое окно **Stamp Attribute Setting** и принятые печати указываются розовыми пунктирными линиями.

**Примечание:**

В определенный момент времени может быть выбрана только одна печать. При выборе другой печати отменяется выбор предварительно выбранной печати.

- Для изменения рисунка печати выберите другой рисунок в диалоговом окне **Stamp Attribute Setting** и затем щелкните мышью на кнопке **Apply**.

Для изменения размера и ориентации печати укажите необходимые установки в диалоговом окне **Stamp Attribute Setting** или введите необходимые установки путем перетаскивания меток-манипуляторов или метки-манипулятора вращения.

Для перемещения печати перетащите ее на другое место внутри области или частично установите ее в области.

Для удаления печати выберите команду меню **Edit – Delete** или нажмите клавишу

Delete.

**Напоминание:**

- Печати выводятся только после выбора инструмента «печать».
- Печати могут вышиваться только в той области, для которой они были приняты.
- Для закрытия диалогового окна щелкните мышью на кнопке **Close**.




«Редактирование контуров» на стр. 92

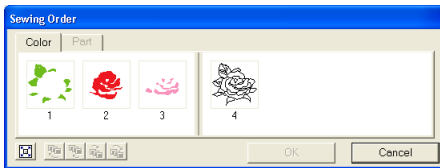
Просмотр и изменение последовательности вышивания

Последовательность вышивания цветов рисунка, а также последовательность вышивания объектов рисунка одного и того же цвета, может быть проверена и при необходимости изменена. (Эта функция доступна только на этапе 4 (этап Установка атрибутов вышивания).)


Кнопка в инструментальной строке: 

1. Щелкните мышью на  или щелкните мышью на **Sew** и затем на **Sewing Order**.

→ Выводится закладка **Color** диалогового окна **Sewing Order** подобного окну, показанному ниже.

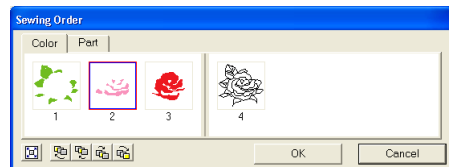
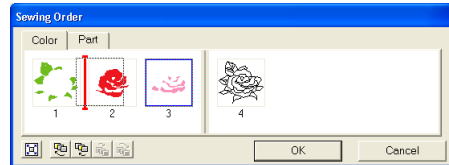


Напоминание:

- Кадры, содержащие области, отделяются толстой вертикальной линией от кадров, содержащих контуры. Кадры с одной стороны по отношению к этой линии нельзя переместить на другую сторону.
- Рисунки вышиваются в показанной последовательности, слева направо. Все области всегда вышиваются перед вышиванием контуров.
- Для увеличения рисунка с целью лучшего представления щелкните мышью на .

2. Для изменения последовательности вышивания какого-либо цвета выберите кадр с цветом, подлежащим перемещению в последовательности, и затем перетащите этот кадр на необходимое место.

→ Появляется красная линия, указывающая позицию, куда перемещается кадр.



Напоминание:

- Для выбора дополнительных кадров нажмите клавишу **Shift** или **Ctrl** и выберите каждый кадр.
- На странице *Design Page* вокруг выбранной области или вокруг выбранного контура появляются «бегущие пунктирные линии».

3. Для просмотра последовательности вышивания нескольких рисунков одного и того же цвета выберите кадр, который необходимо просмотреть, и затем щелкните мышью на закладке **Part**.

→ Отдельные рисунки с одним и тем же цветом появляются в различных кадрах.



4. Для изменения последовательности вышивания какого-либо рисунка выберите кадр с рисунком, подлежащим перемещению в последовательности, и затем перетащите этот кадр на необходимое место.

→ Появляется красная линия, указывающая позицию, куда перемещается кадр.


Напоминание:

- Для выбора дополнительных кадров нажмите клавишу **Shift** или **Ctrl** и выберите каждый кадр.
- На странице *Design Page* вокруг выбранной области или вокруг выбранного контура появляются «бегущие пунктирные линии».

5. Щелкните мышью на кнопке **OK** для принятия внесенных изменений и для закрытия диалогового окна.

Напоминание:


Для закрытия диалогового окна без сохранения изменений в последовательности вышивания щелкните мышью на кнопке **Cancel**.

-  «Предварительный просмотр вышиваемого изображения» на стр. 122

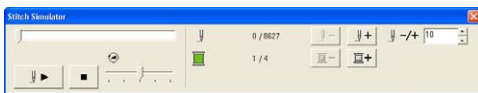
Проверка вышивания строчек


С помощью имитатора вышивания можно посмотреть, каким образом швейная машина будет выполнять фактическое вышивание. (Эта функция доступна только на этапе 4 (этап Установка атрибутов вышивания).)

Кнопка в инструментальной строке: 



- Щелкните мышью на  или щелкните мышью на **Display** и затем на **Stitch Simulator**.


Выводится диалоговое окно **Stitch Simulator**, рисунок вышивания удаляется со страницы Design Page.




Для запуска имитации вышивания щелкните мышью на кнопке .


Напоминание:

- Во время имитации вышивания эта кнопка заменяется кнопкой «пауза» ().
- Маркер () указывает позицию в процессе имитации.
- Для получения лучшего представления вышивки увеличьте масштаб узора перед открытием диалогового окна **Stitch Simulator**.


Для перехода процесса имитации к началу предыдущего цвета щелкните мышью на .

Для перехода процесса имитации к началу следующего цвета щелкните мышью на .

Для уменьшения отображаемой вышивки на заданное число стежков введите или выберите необходимое число стежков и

затем щелкните мышью на .

Для увеличения отображаемой вышивки на заданное число стежков введите или выберите необходимое число стежков и

затем щелкните мышью на .

Для прекращения процесса имитации и


перехода к началу щелкните мышью на





Напоминание:


Ползунок указывает текущую позицию в процессе имитации. Кроме того, ползунок можно установить в другое место для изменения позиции в процессе имитации.



Измените положение ползунка, указываемое значком , для установки скорости вышивания в процессе имитации.

Напоминание:

- Первое число у значка  указывает номер текущего стежка, а второе число указывает общее число стежков.
- Первое число у значка  указывает номер вышиваемого цвета, а второе число указывает общее число используемых цветов.

- Щелкните мышью на  в верхнем правом углу диалогового окна для закрытия диалогового окна.

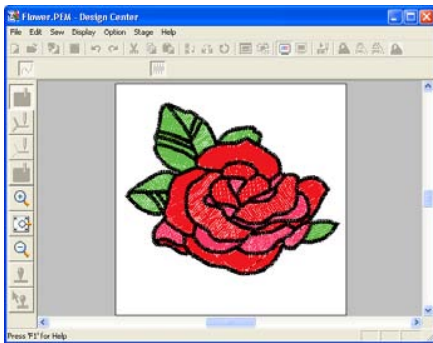
Предварительный просмотр вышиваемого изображения

После выполнения рисунка вышивания или в процессе работы над узором можно просматривать вышиваемые строчки рисунка. Рисунок вышивания можно вывести на экран для реалистического предварительного просмотра с целью определения, каким образом выглядит рисунок после вышивания. (Эти функции доступны только на этапе 4 (этап Установка атрибутов вышивания).)



1. Для предварительного просмотра рисунка вышивания щелкните мышью на **Display** в строке меню и затем щелкните мышью на **Preview**. Альтернативный способ – щелкните мышью на необходимой кнопке в показанной ниже инструментальной строке.



→ Выводится предварительный просмотр рисунка вышивания.



Напоминание:

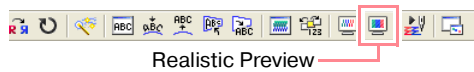
Для увеличения (или уменьшения) масштаба щелкните мышью на  (или на ) в инструментальной панели и затем щелкните мышью на требуемой области рисунка вышивания.

2. Для выхода из предварительного просмотра повторите шаг 1. или нажмите клавишу **Esc**.

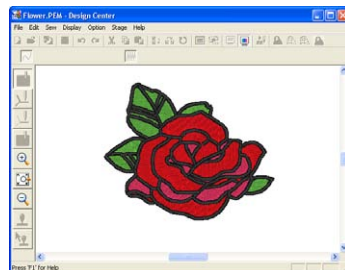
Примечание:

Во время вывода предварительного просмотра невозможно редактирование рисунка вышивания.



3. Для реалистического предварительного просмотра рисунка вышивания щелкните мышью на **Display** в строке меню и затем щелкните мышью на **Realistic Preview**. Альтернативный способ – щелкните мышью на необходимой кнопке в показанной ниже инструментальной строке.



→ Выводится реалистический предварительный просмотр рисунка вышивания.



Напоминание:

Для увеличения (или уменьшения) масштаба щелкните мышью на  (или на ) в инструментальной панели и затем щелкните мышью на требуемой области рисунка вышивания.

4. Для выхода из реалистического предварительного просмотра повторите шаг 3. или нажмите клавишу **Esc**.

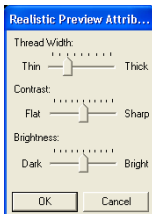
**Примечание:**

- Во время вывода реалистического предварительного просмотра невозможно редактирование рисунка вышивания.
- Функция *Realistic Preview* не обеспечивает высокое качество предварительного просмотра в том случае, если для монитора установлено 256 цветов или менее. Для монитора должно быть установлено по крайней мере 65536 цветов.

Изменение установок реалистического предварительного просмотра

Для лучшего отображения рисунка вышивания можно изменить установки реалистического предварительного просмотра. (Эта функция доступна только на этапе 4 (этап Установка атрибутов вышивания).)

1. Щелкните мышью на **Display** и затем на **Realistic Preview Attribute Setting**.
→ Выводится диалоговое окно **Realistic Preview Attribute** подобное окну, показанному ниже.



2. Для установки толщины нити используйте ползунок **Thread Width**.
3. Для установки контраста отображения используйте ползунок **Contrast**.
4. Для установки яркости отображения используйте ползунок **Brightness**.

5. Щелкните мышью на кнопке **Apply** для вывода реалистического предварительного просмотра рисунков с новыми установками (когда выводится реалистический предварительный просмотр).

Либо щелкните мышью на кнопке **OK** для сохранения установок для следующего использования функции *Realistic Preview* (когда реалистический предварительный просмотр не выводится).

**Напоминание:**

Для закрытия диалогового окна без сохранения изменений в установках щелкните мышью на кнопке **Close** или на кнопке **Cancel**.




«Предварительный просмотр вышиваемого изображения» на стр. 122

Просмотр рисунков в окне Reference Window

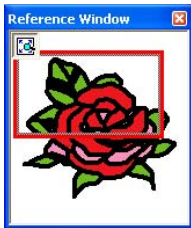
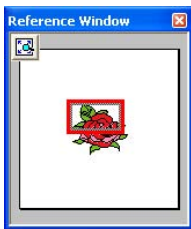
Все контуры и рисунки на странице Design Page отображаются в окне Reference Window, в котором приводится общий вид рисунка при работе в области подробного отображения. Кадр области отображения (красный прямоугольник) указывает часть рисунка, отображаемого на странице Design Page.

Масштабирование

Рисунок, отображаемый в окне Reference Window, может быть либо уменьшен для полного заполнения окна Reference Window, либо увеличен для отображения только рисунка.


1. Щелкните мышью на .

→ Отображаемый рисунок заполняет окно Reference Window.



Перемещение кадра области отображения

Часть рисунка, отображаемого на странице Design Page, может быть выбрана из окна Reference Window.

1. Установите указатель мыши на кадр области отображения.
→ Указатель мыши принимает вид .

2. Раздвиньте кадр области отображения таким образом, чтобы он охватил необходимую часть рисунка.



→ Выбранная часть рисунка отображается на странице Design Page.

Перерисовка кадра области отображения



Вместо того, чтобы перемещать кадр области отображения, его можно перерисовать для отображения необходимой части рисунка на странице Design Page.

1. Выделите с помощью мыши необходимую часть рисунка в окне Reference Window.
→ Кадр области отображения перерисовывается, а выбранная часть рисунка отображается на странице Design Page.

Масштабирование кадра области отображения

1. Установите указатель мыши на угол кадра области отображения.
→ В зависимости от выбранного угла указатель мыши принимает вид  или .

Напоминание:

 и  предназначены для масштабирования высоты и ширины.


2. Перетащите угол для установки требуемого размера кадра области отображения.

Сохранение

Перезапись

После сохранения изображения или рисунка внесенные изменения можно легко сохранить для последующего использования последней версии изображения или рисунка.

Кнопка в инструментальной строке: 

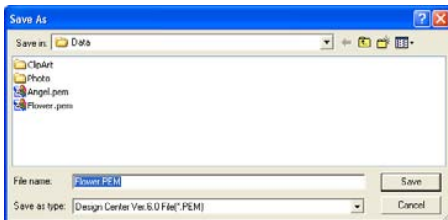
- Щелкните мышью на  или щелкните мышью на **File** и затем на **Save**.
 - Если изображение или рисунок уже был сохранен по крайней мере один раз, то файл сохраняется немедленно.
 - Если имя файла не было задано или файл с указанным именем не обнаружен, то выводится диалоговое окно **Save As**.

Сохранение с новым именем

Текущий файл может быть сохранен с другим именем для сохранения исходного файла без изменений или для сохранения различных версий одного и того же изображения или рисунка.

Файлы могут сохраняться в виде файлов точечной графики (.bmp) на этапе 1 (этап Исходное изображение), файлов .rel на этапе 2 (этап Штриховое изображение) и файлов .pem на этапе 3 (этап Обработка рисунка) и на этапе 4 (этап Установка атрибутов вышивания).

- Щелкните мышью на **File** и затем на **Save As**.
 - Выводится диалоговое окно **Save As** подобное окну, показанному ниже.



- Выберите диск и папку и затем введите имя файла.

Напоминание:

- Система автоматически выбирает требуемое расширение файла.
- Данные изображения на этапе 1 (этап Исходное изображение) могут сохраняться только в виде файла точечной графики (.bmp). На этапе 2 (этап Штриховое изображение) данные изображения сохраняются в виде файла .rel. На этапе 3 (этап Обработка рисунка) и этапе 4 (этап Установка атрибутов вышивания) данные рисунка сохраняются в виде файла .pem.

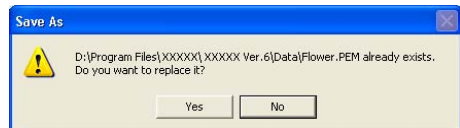
Примечание:

Если выбран тип файла предыдущей версии программного обеспечения, то сохраненные файлы .pem могут быть открыты с помощью используемой версии программного обеспечения; однако некоторая информация может быть потеряна.

- Щелкните мышью на кнопке **Save** для сохранения данных.

Напоминание:

- Для прерывания операции щелкните мышью на кнопке **Cancel**.
- Если файл с именем, заданным в диалоговом окне **Save As**, уже существует, то выводится следующее сообщение.



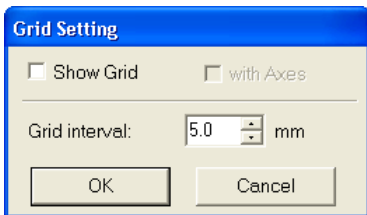
- Для перезаписи файла щелкните мышью на кнопке **Yes**.
- Если существующий файл перезаписывать не требуется, то щелкните мышью на кнопке **No**. После этого можно ввести другое имя файла.

Изменение установок программного обеспечения

Изменение установок координатной сетки

Сетка из пунктирных или сплошных линий может быть отображена или скрыта; также возможно изменение интервала между линиями сетки. (Эта функция доступна только на этапе 3 (этап Обработка рисунка).)

1. Щелкните мышью на **Display** и затем на **Grid Setup**.
→ Выводится диалоговое окно **Grid Setting**.



2. Для отображения сетки отметьте опцию **Show Grid**.
Для скрытия сетки сбросьте опцию **Show Grid**.
3. Для установки интервала между линиями координатной сетки введите или выберите значение в поле **Grid interval**.
(Диапазон значений: от 0,1 до 25,4 мм.)
4. Для отображения сетки в виде сплошных линий отметьте опцию **with Axes**.
Для отображения сетки в виде пунктирных линий сбросьте опцию **with Axes**.



Примечание:

Когда выбрана опция **Show Grid** и сброшена опция **with Axes**, отображаются только точки пересечения линий сетки.

5. Щелкните мышью на кнопке **OK** для принятия внесенных изменений и для закрытия диалогового окна.



Напоминание:

Для закрытия диалогового окна без сохранения изменений в установках сетки щелкните мышью на кнопке **Cancel**.

Изменение единиц измерения

Измеренные значения могут отображаться в приложении либо в миллиметрах, либо в дюймах.

1. Щелкните мышью на **Option**, затем на **Select System Unit** и затем выберите необходимые единицы измерения (**mm** или **inch**).

Приложение Layout & Editing используется для объединения различных объектов в одном рисунке вышивания. Самые сложные объекты могут быть оцифрованы в приложении Design Center и импортированы на страницу Design Page или созданы в приложении Layout & Editing с помощью программы-мастера для автоматического преобразования изображения в рисунок вышивания. Кроме того, можно добавлять текст и монограммы, прямоугольники, окружности, ломаные линии, кривые и вышиваемые вручную рисунки и определять атрибуты вышивания (цвет нити и тип вышивки, включая рисунки строчек, созданные в приложении Programmable Stitch Creator) для различных объектов рисунка вышивания. Также можно перемещать все рисунки для получения наилучшего расположения, вырезать части рисунков и передвигать их требуемым образом.

После выполнения рисунка вышивания его можно сохранить на жестком диске компьютера, распечатать или передать на оригинальную карту (или на любой носитель данных, используемый швейной машиной) для вышивания на швейной машине.

■ Ввод изображений и рисунков вышивания

В приложение Layout & Editing могут быть импортированы изображения из существующих файлов, например графические фрагменты из поставляемой библиотеки стандартных фрагментов или созданные пользователем портретные рисунки, и изображения из устройств TWAIN или из буфера обмена (Clipboard). Эти рисунки могут трассироваться или использоваться с помощью программы-мастера для автоматического создания рисунков вышивания. Кроме того, рисунки вышивания, созданные в приложении Design Center, или рисунки из карты с данными для вышивания могут быть импортированы на страницу Design Page приложения Layout & Editing.

■ Редактирование рисунков вышивания

Рисунки вышивания на странице Design Page могут быть отредактированы путем добавления текста или других рисованных объектов для создания собственного рисунка вышивания.

■ Проверка рисунков вышивания

После создания рисунка вышивания его можно просмотреть. В режиме предварительного просмотра можно проверить строчки. В режиме реалистического предварительного просмотра можно увидеть, каким образом будет выглядеть рисунок после вышивания. Также можно просмотреть последовательность вышивания для каждого объекта рисунка.

■ Сохранение и вывод на печать

После выполнения рисунка вышивания его можно сохранить на жестком диске компьютера в виде файла одного из форматов (.pes, .dst, .hus, .exp или .pcs). Кроме того, рисунок может быть передан на оригинальную карту с помощью модуля записи на USB-карту, на дискету или на другие типы носителей данных, используемые швейной машиной, например на флэш-карты CompactFlash или USB-устройства. Рисунок вышивания также может быть распечатан.

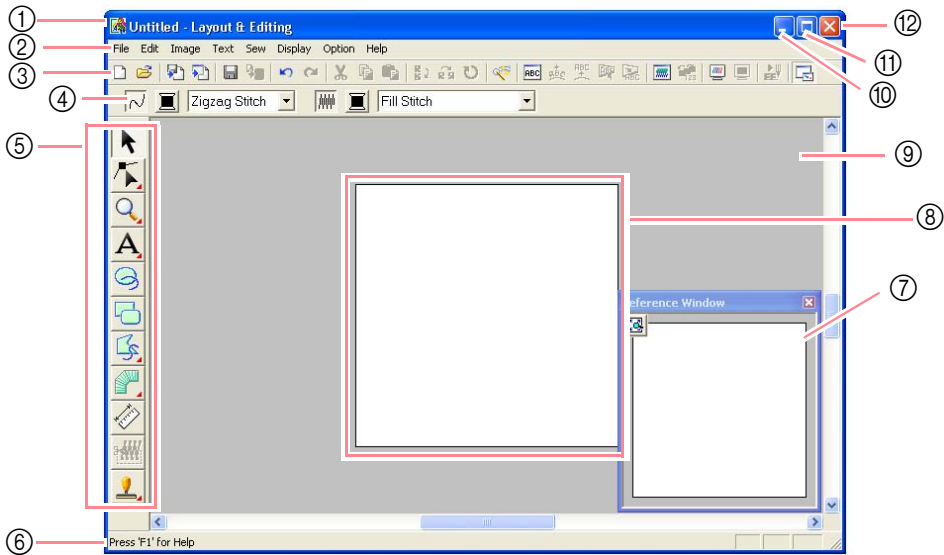
■ Изменение установок программного обеспечения

Для облегчения создания рисунка вышивания и размещения дополнительных объектов могут быть изменены установки координатной сетки для страницы Design Page и единицы измерения.

■ Дополнительные пальцы большого размера

Специально для многопозиционных пальцев, включая пальцы нестандартного или очень большого размера, могут быть созданы комбинированные рисунки вышивания.

Главное окно




- ① **Строка заголовка**
- ② **Строка меню**
Обеспечивает доступ к функциям.
- ③ **Инструментальная строка**
Обеспечивает иконки для команд меню.
- ④ **Строка атрибутов вышивания**
Устанавливает атрибуты вышивания (цвет и тип вышивания) линий и областей в рисунке.
- ⑤ **Инструментальная панель**
Используется для создания, выбора и редактирования рисунков.
- ⑥ **Строка статуса**
Обеспечивает полезную информацию.
- ⑦ **Окно Reference Window**
Отображает все рисунки в рабочей области, в которой приводится предварительный просмотр при работе в области подробного отображения. (Более подробную информацию см. в разделе «Просмотр рисунков в окне Reference Window» на стр. 232.)
- ⑧ **Страница Design Page**
Фактическая часть рабочей области, которая может быть сохранена и вышита.
- ⑨ **Рабочая область**
- ⑩ **Сворачивающая кнопка**
- ⑪ **Развертывающая кнопка**
- ⑫ **Кнопка закрытия**

Создание страницы Design Page

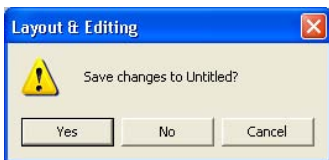
Создание новой страницы Design Page

Кнопка в инструментальной строке: 

1. Щелкните мышью на  или щелкните мышью на **File** и затем на **New**.


→ Если текущая страница Design Page уже была сохранена или еще не была отредактирована, то немедленно появляется новая страница Design Page.

→ Если текущая страница Design Page не была сохранена, то выводится запрос, требуется ли сохранить внесенные изменения.



Напоминание:

- Для сохранения страницы Design Page щелкните мышью на кнопке **Yes**.
- Для отмены внесенных изменений на странице Design Page щелкните мышью на кнопке **No**.
- Для возвращения к странице Design Page, например, для ее изменения или сохранения с другим именем файла щелкните мышью на кнопке **Cancel**.

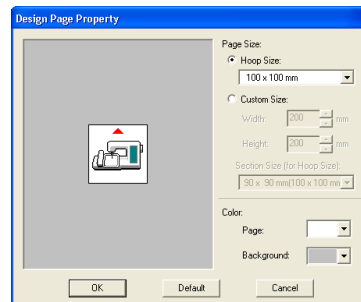
 «Открытие файла в приложении Layout & Editing» ниже и «Сохранение» на стр. 233

Задание размера страницы Design Page

Помимо цвета заднего плана также могут быть изменены цвет и размер страницы Design Page. Размер страницы Design Page может быть выбран в соответствии с размером пялец,

используемых со швейной машиной. Размер страницы Design Page может быть установлен в соответствии с рисунками, которые будут разделены на сегменты.

1. Щелкните мышью на **Option** и затем на **Design Page Property**.
→ Выводится диалоговое окно **Design Page Property**.



2. Выберите размер страницы Design Page
Для установки размера страницы Design Page в соответствии с размером пялец выберите **Hoop Size** и затем выберите необходимый размер пялец из селектора.

Для задания размера собственной страницы Design Page выберите **Custom Size** и затем введите или выберите необходимые ширину и высоту страницы Design Page. (Диапазон значений: от 100 до 1000 мм.)

Для выполнения установок для материала с помощью функции установки компоновки швейной машины выберите размер страницы Design Page из селектора **Section Size (for Hoop Size)**. В данном случае размеры страницы Design Page на 10 мм меньше обычных пялец для вышивания. (Эта функция не предназначена для многопозиционных пялец. Более подробную информацию о многопозиционных пяльцах см. в разделе «Выбор размера страницы Design Page» на стр. 244.)

Напоминание:

- В области предварительного просмотра указываются выполненные изменения установок.

- При выборе **Hoop Size** изображение швейной машины указывает ориентацию страницы *Design Page* (палец) по отношению к машине.

3. С помощью селектора **Page** выберите необходимый цвет для страницы *Design Page*.
4. С помощью селектора **Background** выберите необходимый цвет для заднего плана.
5. Щелкните мышью на кнопке **OK**.



Напоминание:

- Для возврата к установкам по умолчанию (**100 × 100 mm (4" × 4")** для **Hoop Size**) щелкните мышью по **Default**.
- Перед сохранением или передачей на оригинальную карту рисунка вышивания, созданного на собственной странице *Design Page*, к краям сегментов рисунка добавляются не редактируемые сметочные строчки для облегчения совмещения разных сегментов рисунка во время вышивания. Эта строчка совмещения отображается в цвете **NOT DEFINED**. (Более подробную информацию см. в разделе «Вышивание» на стр. 76.)
- Для закрытия диалогового окна без сохранения изменений в установках щелкните мышью на кнопке **Cancel**.



Примечание:

- Размеры страницы *Design Page* **130 × 300 mm, 300 × 130 mm, 100 × 172 mm 172 × 100 mm**, отмеченные символом «*», применяются для многопозиционных рисунков вышивания, использующих специальные пальцы для вышивания, устанавливаемые на швейной машине в трех установочных позициях. Убедитесь в том, что применяются многопозиционные пальцы для вышивания и эти многопозиционные рисунки могут быть вышиты на используемой швейной машине.
- Не выбирайте размер палец, превышающий размер палец для вышивания, которые могут использоваться на швейной машине.
- Размеры собственной страницы *Design Page* не могут быть сохранены для версии 5 и раньше.
- Несмотря на возможность задания размера собственной страницы *Design Page* в том случае, если размер рисунка превышает ширину или длину, равную 500 мм, выводится сообщение «Too large image to convert», поскольку обработка будет выполняться очень долго при попытке создания очень большого рисунка с помощью функции *Photo Stitch*. После закрытия этого сообщения фотография автоматически выбирается и готова для перемещения или уменьшения.




«Задание размера страницы *Design Page*» на стр. 70 и «Изменение единиц измерения» на стр. 243

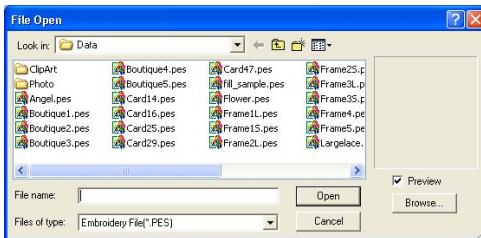
Открытие файла в приложении Layout & Editing

Можно открыть рисунок вышивания, предварительно сохраненный в качестве файла приложения Layout & Editing (файл .pes).

Кнопка в инструментальной строке: 

- Щелкните мышью на  или щелкните мышью на **File** и затем на **Open**.

→ Выводится диалоговое окно **File Open** подобное окну, показанному ниже.



Напоминание:

Для улучшения просмотра содержимого папки размеры этого диалогового окна могут быть изменены. Размеры диалогового окна сохраняются до тех пор, пока они снова не будут изменены.

- Выберите диск и папку.

Напоминание:

- Если отмечена опция **Preview**, то содержимое выбранного файла отображается в окне **Preview**.
- Для прерывания операции и закрытия диалогового окна щелкните мышью на кнопке **Cancel**.

Примечание:

- Убедитесь в том, что выбрана папка, в которой содержатся файлы .pes.
- Если файл .pes сохраняется с объектами, выходящими за пределы страницы *Design Page*, или с числом строчек или числом цветов, превышающим определенные для страницы *Design Page* ограничения, то предварительный просмотр изображения не может быть выведен.

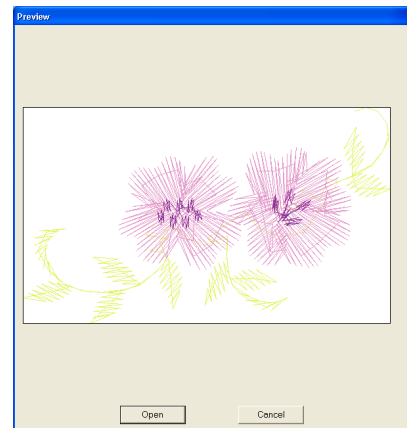
- Для просмотра содержимого файлов .pes в выбранной папке щелкните мышью на кнопке **Browse**.

→ Выводится диалоговое окно **Browse** подобное окну, показанному ниже.



Напоминание:

- Для возврата к диалоговому окну **File Open** щелкните мышью на кнопке **Cancel**.
- Для получения более подробного изображения выберите файл и затем щелкните мышью на кнопке **Preview**. Выводится диалоговое окно **Preview** подобное окну, показанному ниже.



- Для открытия отображаемого файла щелкните мышью на кнопке **Open**.
- Для возврата к диалоговому окну **Browse** щелкните мышью на кнопке **Cancel**.

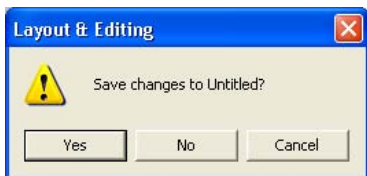
**Примечание:**

Если файл .res сохраняется с объектами, выходящими за пределы страницы Design Page, или с числом строчек или числом цветов, превышающим определенные для страницы Design Page ограничения, то предварительный просмотр изображения не может быть выведен.

4. Для открытия файла выберите его и затем щелкните мышью на кнопке **Open** или щелкните два раза кнопкой мыши на иконке файла.

→ Если текущая страница Design Page уже была сохранена или еще не была отредактирована, то содержимое выбранного файла немедленно появляется на странице Design Page.

→ Если текущая страница Design Page не была сохранена, то выводится запрос, требуется ли сохранить внесенные изменения.

**Напоминание:**

- Для сохранения страницы Design Page щелкните мышью на кнопке **Yes**.
- Для отмены внесенных изменений на странице Design Page щелкните мышью на кнопке **No**.
- Для возвращения к странице Design Page, например, для ее изменения или сохранения с другим именем файла щелкните мышью на кнопке **Cancel**.



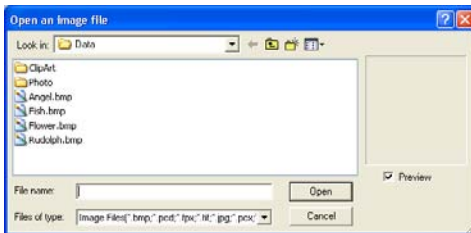
«Сохранение» на стр. 233

Импортирование данных изображения

Импортирование данных изображения

Данные изображения из существующего файла могут быть импортированы на страницу Design Page и могут использоваться в качестве основы для создания рисунка вышивания. Имя файла должно иметь одно из следующих расширений: Windows bitmap (.bmp), Exif (.tif, .jpg), ZSoftPCX (.pcx), Windows Meta File (.wmf), Portable Network Graphics (.png), Encapsulated PostScript (.eps), Kodak PhotoCD (.pcd), FlashPix (.fpx), JPEG2000 (.j2k).

- Щелкните мышью на **Image**, затем на **Input** и затем на **from File**.
→ Выводится диалоговое окно **Open an image file**, подобное показанному ниже.



- Выберите диск, папку и необходимый файл.



Напоминание:

Если отмечена опция **Preview**, то содержимое выбранного файла отображается в окне **Preview**.

- Щелкните мышью на кнопке **Open** для открытия файла.

→ Изображение появляется в рабочей области.



Напоминание:

- После двойного щелчка кнопкой мыши на имени файла также открывается файл и закрывается диалоговое окно.
- Для прерывания операции щелкните мышью на кнопке **Cancel**.
- Если изображение было сохранено с определенным разрешением, то оно отображается с этим же разрешением.

- Если изображение, отображаемое на странице Design Page, еще не было сохранено, то выводится запрос, требуется ли сохранить это изображение.
- Для отображения, скрытия или отображения «блеклой» копии изображения, которое остается в рабочей области, щелкните мышью на **Image**, затем на **Display Image** и затем щелкните мышью на требуемой установке отображения.
 - Для отображения исходного изображения щелкните мышью на **On**.
 - Для отображения «блеклой» копии изображения щелкните мышью на **Faded**.
 - Для скрытия исходного изображения щелкните мышью на **Off**.



Примечание:

- В случае файлов .pcd и .fpx с большим числом страниц может быть открыта только первая страница. Не могут быть открыты tiff-файлы с компрессией LZW.
- Размер и позицию импортированного изображения можно изменить и затем сохранить эти данные в виде файла .res. При следующем импортировании сохраненного файла .res выводится запрос, ввести ли это изображение с его ранее сохраненной позицией и размером или с его исходной позицией (в центре страницы Design Page).
- В рабочую область может быть добавлено только одно изображение. При попытке добавления другого изображения оно заменяет предыдущее изображение.

Импортирование данных изображения из устройства TWAIN, например сканера

Изображения могут импортироваться на текущую страницу Design Page со сканера или с другого устройства TWAIN и использоваться в качестве шаблона для создания рисунка вышивания.

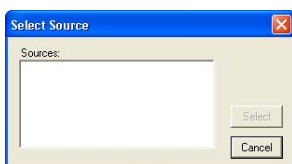
**Напоминание:**

TWAIN – это стандартный прикладной интерфейс (API) для программного обеспечения, управляющего сканерами и другими устройствами.

1. Проверьте правильность подключения сканера или другого устройства TWAIN к компьютеру.

2. Щелкните мышью на **Image** и затем на **Select TWAIN device**.

→ Выводится диалоговое окно **Select Source** подобное окну, показанному ниже.



3. В списке **Sources** щелкните мышью на необходимом устройстве для его выбора.

**Примечание:**

Если никакое из устройств TWAIN не установлено, то в списке **Sources** не отображаются никакие имена. Сначала установите программный драйвер для используемого устройства TWAIN.

4. Щелкните мышью на **Select** для выбора необходимого устройства и закрытия диалогового окна.

**Напоминание:**

Для прерывания операции и закрытия диалогового окна щелкните мышью на кнопке **Cancel**.

5. Щелкните мышью на **Image**, затем на **Input** и затем на **from TWAIN device**.

→ Выводится интерфейс драйвера, выбранного в диалоговом окне **Select Source**.

6. Задайте необходимые установки для импортирования изображения и затем импортируйте изображение.

**Примечание:**

Информацию об использовании интерфейса драйвера см. в справочном руководстве для этого интерфейса или обратитесь к производителю интерфейса.

→ После завершения передачи изображения со сканера (или другого устройства) импортированное изображение вводится на страницу Design Page со своим исходным размером.

**Напоминание:**

• Если изображение, отображаемое на странице Design Page, еще не было сохранено, то выводится запрос, требуется ли сохранить это изображение.

• Для отображения, скрытия или отображения «блеклой» копии изображения, которое остается в рабочей области, щелкните мышью на **Image**, затем на **Display Image** и затем щелкните мышью на требуемой установке отображения.

• Для отображения исходного изображения щелкните мышью на **On**.

• Для отображения «блеклой» копии изображения щелкните мышью на **Faded**.

• Для скрытия исходного изображения щелкните мышью на **Off**.

**Примечание:**

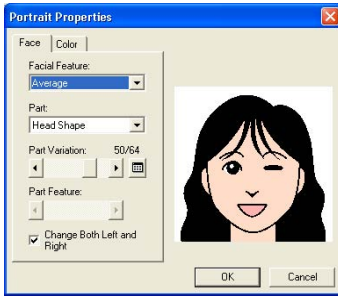
В рабочую область может быть добавлено только одно изображение. При попытке добавления другого изображения оно заменяет предыдущее изображение.

Создание портретного изображения

Скомпонуйте изображения из различных черт лиц, предоставляемых приложением, для создания оригинального портретного изображения.

1. Щелкните мышью на **Image**, затем на **Input** и затем на **from Portrait**.

→ Выводится диалоговое окно **Portrait Properties**.



- Из селектора **Facial Feature** выберите общий контур (внешний вид) портрета (например узкий, широкий или детский)



Напоминание:

В области предварительного просмотра указываются выполненные изменения установок.

- Из селектора **Part** выберите подлежащий изменению компонент портрета.



Напоминание:

Подлежащий изменению компонент портрета также может быть выбран щелчком мышью на этом компоненте в области предварительного просмотра.


- Передвиньте ползунок **Part Variation** для выбора необходимого варианта компонента.

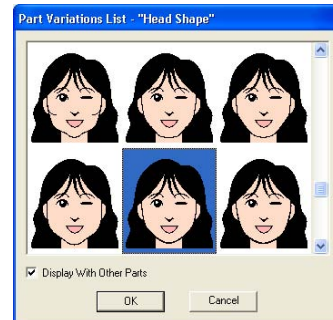


Напоминание:

- Для одновременного изменения обеих сторон какого-либо компонента, например глаз или ушей, отметьте опцию **Change Both Left and Right**.
- Выбранный вариант компонента отображается в выборочном изображении.

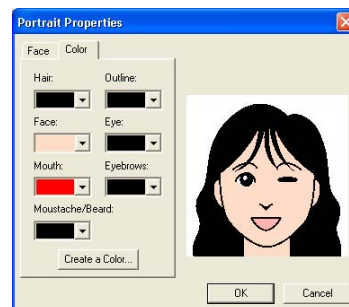
- Для отображения всех вариантов выбранного компонента щелкните

мышью на .



- Для отображения всех скомпонованных компонентов отметьте опцию **Display With Other Parts** в выведенном диалогом окне **Part Variations List**.
- Выберите какой-либо компонент из списка и затем щелкните мышью на кнопке **OK**.

- Для выбора какой-либо характерной особенности компонента (например стандартный размер, размер чуть больше, меньше, шире или выше стандартного) передвиньте ползунок **Part Feature**, если он доступен.
- Для изменения цвета компонентов щелкните мышью на закладке **Color**, щелкните мышью на селекторе для подлежащего изменению цвета и затем выберите необходимый цвет из выведенного списка цветов.



- Щелкните мышью на кнопке **OK**.

→ Портретное изображение отображается на странице Design Page.

**Напоминание:**

- Если изображение, отображаемое на странице *Design Page*, еще не было сохранено, то выводится запрос, требуется ли сохранить это изображение.
- Для отображения, скрытия или отображения «блеклой» копии изображения, которое остается в рабочей области, щелкните мышью на **Image**, затем на **Display Image** и затем щелкните мышью на требуемой установке отображения.
 - Для отображения исходного изображения щелкните мышью на **On**.
 - Для отображения «блеклой» копии изображения щелкните мышью на **Faded**.
 - Для скрытия исходного изображения щелкните мышью на **Off**.

**Примечание:**

В рабочую область может быть добавлено только одно изображение. При попытке добавления другого изображения оно заменяет предыдущее изображение.

Импортирование данных изображения из буфера обмена

Данные изображения могут быть импортированы на страницу *Design Page* из буфера обмена. Это предоставляет возможность импортирования изображения без его первоначального сохранения.

1. Щелкните мышью на **Image**, затем на **Input** и затем на **from Clipboard**.

**Примечание:**

Это может быть выполнено только в том случае, когда в буфере обмена имеется какое-либо изображение.

→ Изображение отображается на странице *Design Page*.

**Напоминание:**

- Изображение отображается с разрешением 100 dpi (точек на дюйм) как для высоты, так и для ширины.
- Если изображение, отображаемое на странице *Design Page*, еще не было

сохранено, то выводится запрос, требуется ли сохранить это изображение.

Изменение установок отображения изображений

Изображение, которое остается в рабочей области, может быть отображено или скрыто или может быть отображена «блеклая» копия этого изображения.

1. Щелкните мышью на **Image**, затем на **Display Image** и затем выберите необходимую установку.

Для отображения исходного изображения щелкните мышью на **On**.

Для отображения «блеклой» копии изображения щелкните мышью на **Faded**.

Для скрытия исходного изображения щелкните мышью на **Off**.

**Напоминание:**

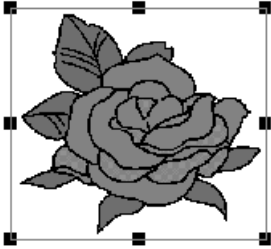
- Эта функция недоступна в том случае, если на страницу *Design Page* не было импортировано никакое изображение.
- Нажмите клавишу быстрого вызова (**F6**) для переключения с отображения изображения на отображение «блеклой» копии изображения для скрытия изображения.

Изменение размера и позиции изображения

Размер и позицию изображения можно изменять.

1. Щелкните мышью на **Image** и затем на **Modify**.


→ Вокруг изображения появляется красная линия и метки-манипуляторы.







Напоминание:

В строке статуса указываются размеры (ширина и высота) изображения.





Перемещение изображения:

1. Установите указатель мыши на изображение.
→ Указатель мыши принимает вид .
2. Перетащите изображение на требуемую позицию.

Масштабирование изображения:

1. Установите указатель мыши на одну из меток-манипуляторов.
→ В зависимости от выбранной метки-манипулятора указатель мыши принимает вид , ,  или .

Напоминание:

-  используется для масштабирования ширины.
-  используется для масштабирования высоты.
-  и  используются для одновременного масштабирования обоих размеров.

2. Перетащите метку-манипулятор для установки требуемого размера изображения.

Удаление изображения:

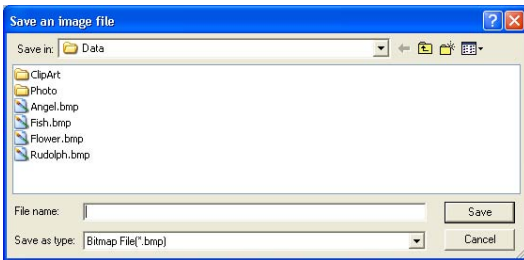
1. Нажмите клавишу **Delete** или щелкните мышью на **Edit** и затем на **Delete**.
→ Изображение удаляется со страницы Design Page.

Сохранение данных изображения

Изображение может быть сохранено в виде файла или выведено в буфер обмена.

■ Сохранение в виде файла

- Щелкните мышью на **Image**, затем на **Output** и затем на **to File**.
→ Выводится диалоговое окно подобное окну, показанному ниже.



- Выберите диск, папку и формат, в котором необходимо сохранить данные изображения.
- Введите имя файла.



Напоминание:

- Система автоматически выбирает требуемое расширение файла.
- Данные изображения могут быть сохранены в одном из следующих форматов: Windows bitmap (.bmp), Exif (.jpg).

- Щелкните мышью на кнопке **Save** для сохранения данных.



Напоминание:

Для прерывания операции щелкните мышью на кнопке **Cancel**.

■ Вывод в буфер обмена


- Щелкните мышью на **Image**, затем на **Output** и затем на **to Clipboard**.
→ Данные изображения на странице Design Page копируются в буфер обмена.

Автоматическое преобразование данных изображения в рисунок вышивания

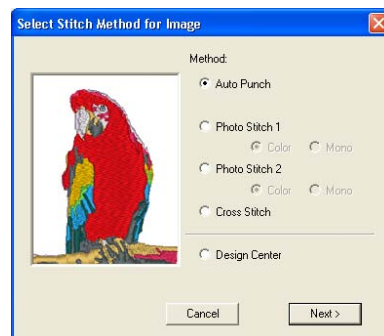
Программа-мастер Image to Stitch Wizard предоставляет подробные инструкции для преобразования изображения в рисунок вышивания.

Кнопка в инструментальной строке:



- Если на странице Design Page изображения не отображаются, то используйте одну из команд в субменю **Input** в меню **Image** для отображения изображения, преобразуемого в рисунок вышивания.
- Щелкните мышью на **Image**, затем на **Modify** и затем измените размеры и позицию изображения для создания рисунка вышивания.
- Щелкните мышью на  или щелкните мышью на **Image** и затем на **Image to Stitch Wizard**.

→ Выводится следующее диалоговое окно.



Примечание:

Диалоговое окно не выводится в том случае, если на странице *Design Page* не отображается изображение. В этом случае выводится диалоговое окно, в котором можно открыть файл изображения.

4. Выберите тип создаваемой вышивки и затем щелкните мышью на кнопке **Next**.

Auto Punch:

Выберите эту опцию для автоматического извлечения изображения для создания рисунка вышивания.

Photo Stitch 1:

Выберите эту опцию для автоматического создания реалистичного рисунка вышивания по фотографии. Эта опция может использоваться для создания рисунков вышивания в цветном виде (**Color**) или в черно-белом виде (**Mono**).

Photo Stitch 2:

Выберите эту опцию для автоматического создания реалистичного рисунка вышивания по фотографии в четырех цветах (**Color**) или в одном цвете (**Mono**).

Cross Stitch:

Выберите эту опцию для создания рисунка крестовидной строчки.

Design Center:

Выберите эту опцию для запуска приложения *Design Center* с изображения на странице *Design Page*.

Напоминание:

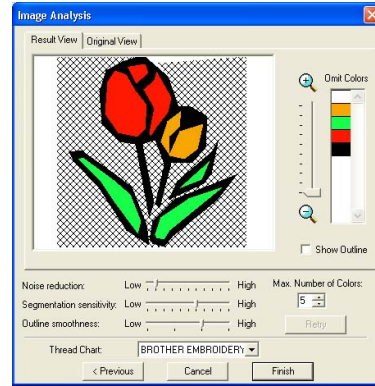
Для прерывания операции и закрытия диалогового окна щелкните мышью на кнопке **Cancel**.

Примечание:

Несмотря на возможность задания размера собственной страницы *Design Page* в том случае, если размер рисунка превышает ширину или длину, равную 500 мм, выводится сообщение «*Too large image to convert*», поскольку обработка будет выполняться очень долго при попытке создания очень большого рисунка с помощью функции *Photo Stitch*. После закрытия этого сообщения фотография автоматически выбирается и готова для перемещения или уменьшения.

■ В случае выбора функции Auto Punch

→ После анализа характеристик изображения выводится диалоговое окно **Image Analysis** подобное окну, показанному ниже.



1. Выберите необходимые установки.

Для отображения результирующего изображения щелкните мышью на закладке **Result View**. Рисунок вышивания создается с использованием этого изображения.

Для установки коэффициента масштабирования для отображаемого изображения установите ползунок между



Для отображения контура, извлеченного из проанализированного изображения, отметьте опцию **Show Outline**.

Под **Analysis Parameters** выберите необходимые установки для анализа изображения.

Noise reduction: Устанавливает уровень помех (искажений), удаляемых из изображения.

Segmentation sensitivity: Устанавливает чувствительность для анализа изображения.

Outline smoothness: Устанавливает выравнивание извлеченного контура.

Max. Number of colors: Устанавливает число используемых цветов.

Из селектора **Thread Chart** выберите необходимую цветовую диаграмму нити. Выбираются наиболее подходящие цвета нитей из выбранной цветовой диаграммы нити. Также может быть выбрана диаграмма нити пользователя.

Для отображения оригинального изображения щелкните мышью на закладке **Original View**.

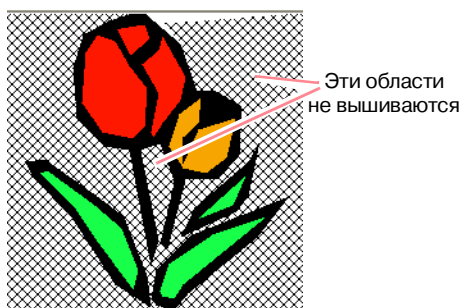
Напоминание:

- После изменения установок щелкните мышью на кнопке **Retry** для отображения изображения с новыми установками. Если на кнопке **Retry** не щелкнуть мышью, то новые установки не принимаются.
- Для прерывания операции и закрытия диалогового окна щелкните мышью на кнопке **Cancel**.
- Для возврата к предыдущему диалоговому окну щелкните мышью на кнопке **Previous**.

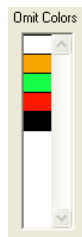
2. На закладке **Result View** щелкните мышью на областях изображения для выбора, должны ли они вышиваться или нет.

Напоминание:

Области, которые не должны вышиваться, заштриховываются.



3. При необходимости в списке **Omit Colors** щелкните мышью на цветах для выбора, должны ли они вышиваться или нет.



Напоминание:

Удаленные цвета не вышиваются.

4. После выбора необходимых установок щелкните на кнопке **Finish**.

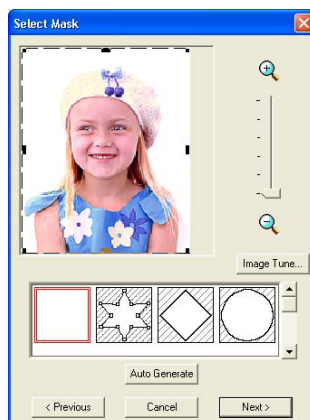
→ Рисунок вышивания создается из проанализированных данных, принимаются соответствующие цвета нитей и типы вышивки и затем рисунок отображается на странице Design Page.

Напоминание:

Установки типов вышивки созданного рисунка вышивания в последующем могут быть изменены таким же образом, что и установки для других объектов.

■ В случае выбора функции Photo Stitch 1 (Color)

→ Выводится диалоговое окно **Select Mask** подобное окну, показанному ниже.



Примечание:

Если ширина или высота изображения превышает 500 мм, то функции Photo Stitch использоваться не могут.

Напоминание:

- Для прерывания операции и закрытия диалогового окна щелкните мышью на кнопке **Cancel**.
- Для возврата к предыдущему диалоговому окну щелкните мышью на кнопке **Previous**.

1. Из списка в нижней части этого диалогового окна выберите необходимую форму изображения (маску).

Напоминание:


Для автоматической установки маски с целью формирования заднего плана щелкните мышью на кнопке **Auto Generate**.


2. В окне предварительного просмотра изображения перемещайте метки-манипуляторы маски до тех пор, пока она не охватит необходимую часть изображения.



Напоминание:

- Для отображения диалогового окна **Image Tune**, в котором можно настраивать изображение, щелкните мышью на кнопке **Image Tune**. (Более подробную информацию см. в разделе «Image Tune» на этой стр.)
- Для увеличения (или уменьшения) отображаемого изображения переместите ползунок **ZOOM** вверх (или вниз).
- Когда выводится это диалоговое окно, выбирается квадратная маска.
- Для создания какой-либо формы

маски выберите  и затем передвиньте, введите или удалите точки для настройки формы маски. Для добавления точек щелкните мышью на контуре маски. Для удаления точек выберите точку и затем нажмите клавишу **Delete**.

• После щелчка мышью на кнопке **Auto Generate** выбирается  и точки в контуре маски могут быть перемещены, добавлены или удалены.

Рисунок, отредактированный с помощью круглой маски



Рисунок, отредактированный с помощью настраиваемой маски



Примечание:

Для размера маски может быть установлено значение в диапазоне из 64 × 64 точек для размера изображения.

Image Tune

После щелчка мышью на кнопке **Image Tune** в диалоговом окне **Select Mask** выводится диалоговое окно **Image Tune**, подобное показанному ниже окну.



В окне изображения отображается изображение, сформированное с учетом текущих настроек.

Передвиньте ползунок **Original – Sharp** для установки резкости контуров изображения. Чем ближе к значению **Sharp** выбрана установка, тем более заметна граница между светлыми и темными областями.

Передвиньте ползунок **Dark – Bright** для установки яркости изображения.

Передвиньте ползунок **Contrast Low – High** для установки контрастности изображения.

Щелкните мышью на **OK** для отображения скорректированного изображения в диалоговом окне **Select Mask** и для закрытия этого диалогового окна.

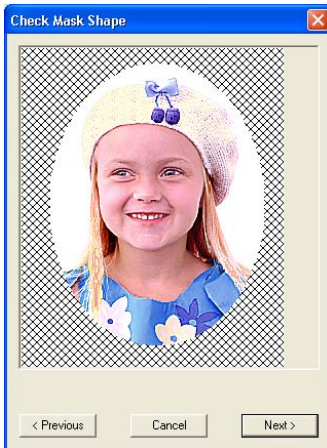


Напоминание:

Для закрытия диалогового окна без сохранения изменений в установках щелкните мышью на кнопке **Cancel**.

3. В диалоговом окне **Select Mask** щелкните мышью на кнопке **Next**.

→ Изображение анализируется и выводится диалоговое окно **Check Mask Shape**.

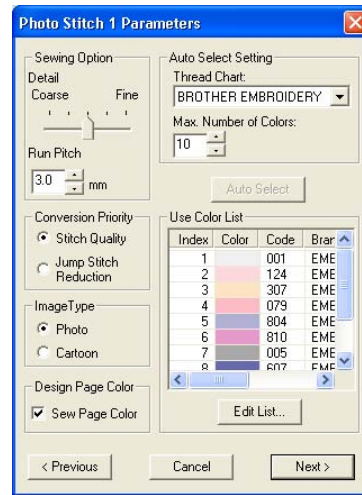


Напоминание:

Области, которые не должны вышиваться, заштриховываются.

4. Щелкните мышью на кнопке **Next**.

→ Выводится диалоговое окно **Photo Stitch 1 Parameters**.



5. Задайте установки для создания рисунка вышивания.



Напоминание:

- Для возврата к предыдущему диалоговому окну щелкните мышью на кнопке **Previous**.
- Для прерывания операции и закрытия диалогового окна щелкните мышью на кнопке **Cancel**.

Sewing Option

Detail	Задаёт степень детализации созданного рисунка вышивания. Чем ближе к значению Fine выбрана установка, тем больше степень детализации рисунка и больше число стежков.
Run pitch	Устанавливает шаг строчки. Рисунок создается с использованием этого заданного значения в качестве минимальной длины. Диапазон: 2–10 мм Значение по умолчанию: 3 мм

Conversion Priority	<p>Выберите, какому параметру присваивается приоритет при преобразовании рисунка вышивания.</p> <p>Stitch Quality: Создает рисунок, для которого приоритет присваивается качеству строчки. Однако это приводит к большому числу переходных стежков.</p> <p>Jump Stitch Reduction: Создает рисунок, для которого приоритет присваивается уменьшению числа переходных стежков для упрощения процесса вышивания. Однако в этом случае качество строчек незначительно уменьшается.</p>
----------------------------	--

Image Type

Photo/ Cartoon	<p>Если выбрана опция Photo, то цвета нитей смешиваются, что приводит к более натуральному представлению вышивки.</p> <p>Если выбрана опция Cartoon, то цвета нитей не смешиваются, что приводит к более упрощенному цветовому представлению вышивки.</p> <p>Опция Photo выбирается для данных изображения из фотографии и т. д., а опция Cartoon выбирается для данных изображения из рисунка и т. д.</p>
---------------------------	--

Design Page Color

Sew Page Color	<p>Если отмечена эта опция, то создаются данные для компонентов рисунка, которые имеют такой же цвет, что и страница Design Page. При сбросе этой опции для ткани сохраняется такой же цвет, что и для страницы Design Page.</p> <p>Значение по умолчанию: Опция выбрана</p>
-----------------------	--

Auto Select Setting

Thread Chart	<p>Выбирает диаграмму нити для выбора цвета нити с использованием функции Auto Select.</p> <p>Выбираются наиболее подходящие цвета нитей из выбранной цветовой диаграммы нити.</p> <p>Также может быть выбрана диаграмма нити пользователя.</p>
Color Count	<p>Устанавливает число цветов, выбираемых функцией Auto Select.</p> <p>Диапазон: 1–50</p> <p>Значение по умолчанию: 10</p>

Auto Select

Щелкните мышью на этой кнопке для использования установок, указанных под **Auto Select Setting**, и автоматического выбора из выбранной диаграммы нити наиболее подходящих цветов нитей для создания рисунка вышивания по фотографии. Выбранные цвета нитей появляются в приведенном ниже списке **Use Color List**.

Эта кнопка активизирована только в том случае, если были изменены установки под **Auto Select Setting**.

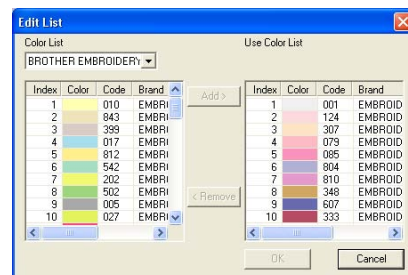
Use Color List

В этом списке можно проверить и отредактировать выбранные цвета нитей.

Use Color List	Цвета, выбранные для создания рисунка, отображаются в порядке, определяемом уровнем яркости. Этот порядок определяет собой последовательность вышивания. Этот порядок не может быть изменен. Максимальное число цветов—50.
Edit List	Щелкните мышью на этой кнопке для открытия диалогового окна Edit List , в котором можно вручную установить цвета нитей, используемые для создания рисунка (см. ниже).

Edit List

Щелкните мышью на этой кнопке для отображения диалогового окна **Edit List**. В этом диалоговом окне можно вручную установить цвета нитей, используемые при преобразовании данных.



Для перемещения цвета, выбранного в списке **Color List**, в список **Use Color List**, щелкните мышью на кнопке **Add**. Если никакой цвет не выбран или если в списке **Use Color List** уже содержится 50 цветов, то эта кнопка деактивизирована.

Для удаления цвета, выбранного в списке **Use Color List**, щелкните мышью на кнопке **Remove**. Если в списке **Use Color List** не выбран никакой цвет, то эта кнопка деактивизирована.

Напоминание:

- Цвета нитей в списках **Color List** и **Use Color List** отображаются в порядке, определяемом уровнем яркости, начиная с самого яркого. Этот порядок определяет последовательность вышивания и не может быть изменен.
- Максимальное число цветов, которые могут быть добавлены в список **Use Color List**, равно 50.
- Цвета нитей, отображаемые в списке **Use Color List**, не отображаются в списке **Color List**.
- Для выбора нескольких цветов нажмите клавишу **(Shift)** (для выбора соседних в списке цветов) или клавишу **(Ctrl)** (для выбора цветов, не являющихся соседними в списке) и затем выберите необходимые цвета.

Для принятия внесенных изменений в списке и для закрытия диалогового окна щелкните мышью на кнопке **OK**. Откорректированные установки отображаются в диалоговом окне **Photo Stitch 1 Parameters**. Эта кнопка деактивизирована в том случае, если список **Use Color List** является пустым.

Напоминание:

Для закрытия диалогового окна без сохранения изменений щелкните мышью на кнопке **Cancel**.

6. В диалоговом окне **Photo Stitch 1 Parameters** щелкните мышью на кнопке **Next**.

→ Выводится диалоговое окно **Preview** подобное показанному ниже окну, в котором можно просмотреть созданный рисунок вышивания.



Напоминание:

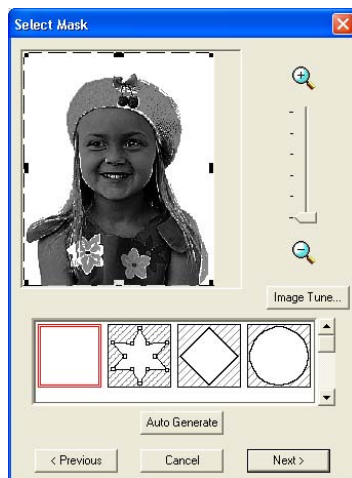
- Для возврата к предыдущему диалоговому окну щелкните мышью на кнопке **Previous**.
- Для прерывания операции и закрытия диалогового окна щелкните мышью на кнопке **Cancel**.

7. Щелкните мышью на кнопке **Finish**.

→ Рисунок вышивания создан и отображается на странице Design Page.

■ В случае выбора функции **Photo Stitch 1 (Mono)**

→ Выводится диалоговое окно **Select Mask** подобное окну, показанному ниже.



Примечание:


Если ширина или высота изображения превышает 500 мм, то функции *Photo Stitch* использоваться не могут.

- Из списка в нижней части этого диалогового окна выберите необходимую форму изображения (маску).

Напоминание:

Для автоматической установки маски с целью формирования заднего плана щелкните мышью на кнопке **Auto Generate**.

- В окне предварительного просмотра изображения перемещайте метки-манипуляторы маски до тех пор, пока она не охватит необходимую часть изображения.

 Более подробную информацию об этих установках см. на стр. 141.

- В диалоговом окне **Select Mask** щелкните мышью на кнопке **Next**.

→ Выводится диалоговое окно **Gray Balance** подобное окну, показанному ниже.



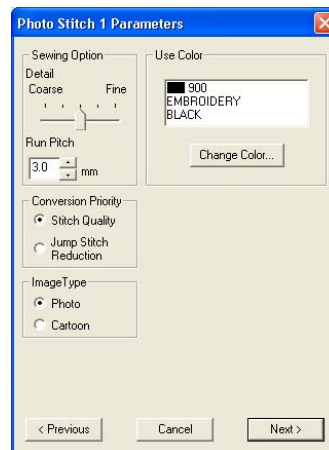
- Передвиньте ползунок для задания, какие компоненты изображения предназначены для создания рисунка вышивания.

**Напоминание:**

- Области, которые не должны вышиваться, заштриховываются.
- Рисунок вышивания создается из областей, оставшихся черными.
- Для возврата к предыдущему диалоговому окну щелкните мышью на кнопке **Previous**.
- Для прерывания операции и закрытия диалогового окна щелкните мышью на кнопке **Cancel**.

- В диалоговом окне **Gray Balance** щелкните мышью на кнопке **Next**.

→ Выводится диалоговое окно **Photo Stitch 1 Parameters**.



6. Задайте установки для создания рисунка вышивания.



Напоминание:

- Для возврата к предыдущему диалоговому окну щелкните мышью на кнопке **Previous**.
- Для прерывания операции и закрытия диалогового окна щелкните мышью на кнопке **Cancel**.

Sewing Option

Detail	Задаёт степень детализации созданного рисунка вышивания. Чем ближе к значению Fine выбрана установка, тем больше степень детализации рисунка и больше число стежков.
Run pitch	Устанавливает шаг строчки. Рисунок создается с использованием этого заданного значения в качестве минимальной длины. Диапазон: 2–10 мм Значение по умолчанию: 3 мм
Conversion Priority	Выберите, какому параметру присваивается приоритет при преобразовании рисунка вышивания. Stitch Quality: Создает рисунок, для которого приоритет присваивается качеству строчки. Однако это приводит к большому числу переходных стежков. Jump Stitch Reduction: Создает рисунок, для которого приоритет присваивается уменьшению числа переходных стежков для упрощения процесса вышивания. Однако в этом случае качество строчек незначительно уменьшается.

Image Type

Photo/ Cartoon	Если выбрана опция Photo , то цвета нитей смешиваются, что приводит к более натуральному представлению вышивки. Если выбрана опция Cartoon , то цвета нитей не смешиваются, что приводит к более упрощенному цветовому представлению вышивки. Опция Photo выбирается для данных изображения из фотографии и т. д., а опция Cartoon выбирается для данных изображения из рисунка и т. д.
---------------------------	--

Use Color

Указывает цвет нити, используемой для создания рисунка вышивания.

Установка по умолчанию – самый темный цвет в текущей диаграмме нити.

Change Color	В списке выберите цвет, который необходимо изменить, и затем щелкните мышью на этой кнопке для открытия диалогового окна Thread Color , в котором можно изменить цвет нити, используемый в рисунке вышивания.
---------------------	--

7. В диалоговом окне **Photo Stitch 1 Parameters** щелкните мышью на кнопке **Next**.

→ Выводится диалоговое окно **Preview** подобное показанному ниже окну, в котором можно просмотреть созданный рисунок вышивания.



Напоминание:

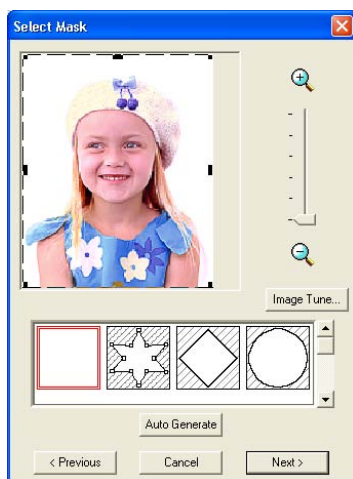
- Для возврата к предыдущему диалоговому окну щелкните мышью на кнопке **Previous**.
- Для прерывания операции и закрытия диалогового окна щелкните мышью на кнопке **Cancel**.

8. Щелкните мышью на кнопке **Finish**.

→ Рисунок вышивания создан и отображается на странице Design Page.

■ В случае выбора функции Photo Stitch 2 (Color)

→ Выводится диалоговое окно **Select Mask** подобное окну, показанному ниже.



! Примечание:

Если ширина или высота изображения превышает 500 мм, то функции Photo Stitch использоваться не могут.

1. Из списка в нижней части этого диалогового окна выберите необходимую форму изображения (маску).

📖 Напоминание:

Для автоматической установки маски с целью формирования заднего плана щелкните мышью на кнопке **Auto Generate**.

2. В окне предварительного просмотра изображения перемещайте метки-манипуляторы маски до тех пор, пока она не охватит необходимую часть изображения.

👉 Более подробную информацию об этих установках см. на стр. 141.

3. В диалоговом окне **Select Mask** щелкните мышью на кнопке **Next**.

→ Изображение анализируется и выводится диалоговое окно **Check Mask Shape**.

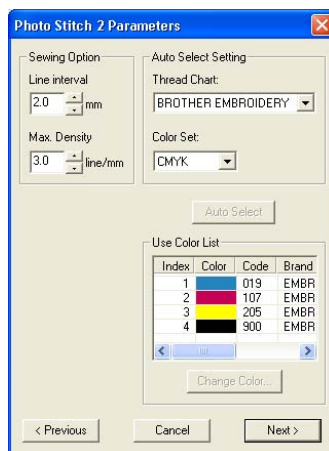


📖 Напоминание:

Области, которые не должны вышиваться, заштриховываются.

4. Щелкните мышью на кнопке **Next**.

→ Выводится диалоговое окно **Photo Stitch 2 Parameters**.




5. Задайте установки для создания рисунка вышивания.

📖 Напоминание:

• Для возврата к предыдущему диалоговому окну щелкните мышью на кнопке **Previous**.

- Для прерывания операции и закрытия диалогового окна щелкните мышью на кнопке **Cancel**.

Sewing Option

Line Interval	<p>Указывает интервал между параллельными линиями, используемыми для создания рисунка вышивания. Диапазон: 1,2–5 мм Значение по умолчанию: 2 мм</p>  <p>Интервал между линиями</p>
Max. Density	<p>Указывает максимальную плотность для областей созданного рисунка, вышитого строчкой зигзаг. Рисунок вышивания создается с плотностью, меньше установленной этим параметром. Диапазон: 2,5–5 линий на мм Значение по умолчанию: 3 линии на мм</p>

Auto Select Setting

Thread Chart	<p>Выбирает диаграмму нити для выбора цвета нити с использованием функции Auto Select. Выбираются наиболее подходящие цвета нитей из выбранной цветовой диаграммы нити. Также может быть выбрана диаграмма нити пользователя.</p>
Color Set	<p>Устанавливает комбинацию из четырех цветов, используемых при создании рисунка вышивания. Используются следующие цвета: голубой (cyan (C)), ярко-красный (magenta (M)), желтый (yellow (Y)), черный (black (K)), красный (red (R)), зеленый (green (G)) и синий (blue (B)). Выберите одну из следующих комбинаций, содержащую цвета, более других используемые в изображении. Комбинации цветов: CMYK, RGBK, CRYK, BMYK</p>

Auto Select

Щелкните мышью на этой кнопке для выбора из определенной диаграммы нити цветов нитей, наиболее близких к четырем цветам в выбранной комбинации цветов. Выбранные цвета нитей появляются в приведенном ниже списке **Use Color List**.

Эта кнопка активизирована только в том случае, если были изменены установки под **Auto Select Setting**.

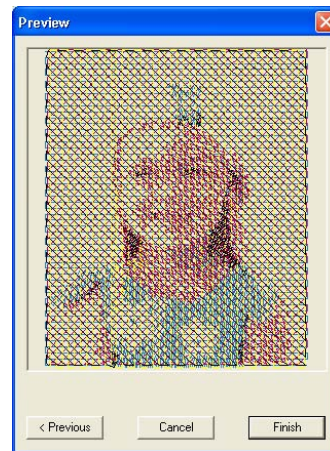
Use Color List

В этом списке можно проверить и отредактировать выбранные цвета нитей.

Use Color List	Отображает четыре выбранных цвета нитей.
Change Color	В списке выберите цвет, который необходимо изменить, и затем щелкните мышью на этой кнопке для открытия диалогового окна Thread Color , в котором можно изменить цвет нити, используемый в рисунке вышивания.

- В диалоговом окне **Photo Stitch 2 Parameters** щелкните мышью на кнопке **Next**.

→ Выводится диалоговое окно **Preview** подобное показанному ниже окну, в котором можно просмотреть созданный рисунок вышивания.



Напоминание:

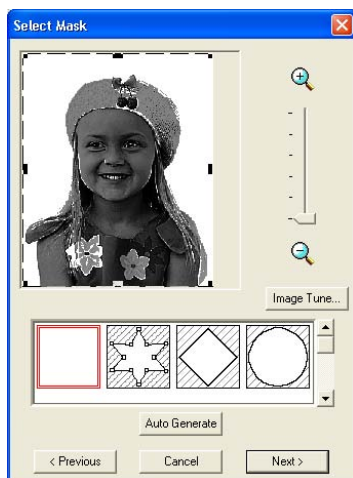
- Для возврата к предыдущему диалоговому окну щелкните мышью на кнопке **Previous**.
- Для прерывания операции и закрытия диалогового окна щелкните мышью на кнопке **Cancel**.

- Щелкните мышью на кнопке **Finish**.

→ Рисунок вышивания создан и отображается на странице Design Page.

■ В случае выбора функции Photo Stitch 2 (Mono)

→ Выводится диалоговое окно **Select Mask** подобное окну, показанному ниже.



! Примечание:

Если ширина или высота изображения превышает 500 мм, то функции Photo Stitch использоваться не могут.

1. Из списка в нижней части этого диалогового окна выберите необходимую форму изображения (маску).

📖 Напоминание:

Для автоматической установки маски с целью формирования заднего плана щелкните мышью на кнопке **Auto Generate**.

2. В окне предварительного просмотра изображения перемещайте метки-манипуляторы маски до тех пор, пока она не охватит необходимую часть изображения.

👉 Более подробную информацию об этих установках см. на стр. 141.

3. В диалоговом окне **Select Mask** щелкните мышью на кнопке **Next**.

→ Выводится диалоговое окно **Gray Balance** подобное окну, показанному ниже.



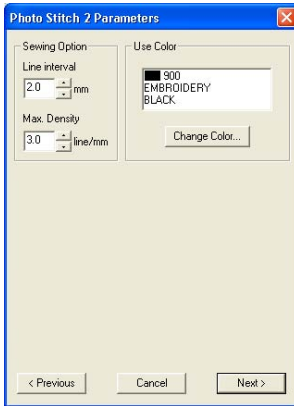
4. Передвиньте ползунок для задания, какие компоненты изображения предназначены для создания рисунка вышивания.



📖 Напоминание:

- Рисунок вышивания создается из областей, оставшихся черными.
- Для возврата к предыдущему диалоговому окну щелкните мышью на кнопке **Previous**.
- Для прерывания операции и закрытия диалогового окна щелкните мышью на кнопке **Cancel**.

5. В диалоговом окне **Gray Balance** щелкните мышью на кнопке **Next**.
→ Выводится диалоговое окно **Photo Stitch 2 Parameters**.




6. Задайте установки для создания рисунка вышивания.



Напоминание:

- Для возврата к предыдущему диалоговому окну щелкните мышью на кнопке **Previous**.
- Для прерывания операции и закрытия диалогового окна щелкните мышью на кнопке **Cancel**.

Sewing Option

Line Interval	<p>Указывает интервал между параллельными линиями, используемыми для создания рисунка вышивания. Диапазон: 1,2–5 мм Значение по умолчанию: 2 мм</p>  <p style="text-align: right;">Интервал между линиями</p>
Max. Density	<p>Указывает максимальную плотность для областей созданного рисунка, вышитого строчкой зигзаг. Рисунок вышивания создается с плотностью, меньше установленной этим параметром. Диапазон: 2,5–5 линий на мм Значение по умолчанию: 3 линии на мм</p>

Use Color

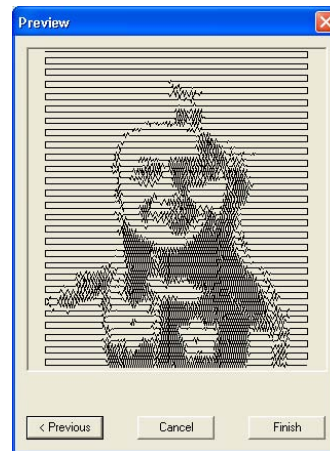
Указывает цвет нити, используемой для создания рисунка вышивания.

Установка по умолчанию – самый темный цвет в текущей диаграмме нити.

Change Color	Щелкните мышью на этой кнопке для открытия диалогового окна Thread Color , в котором можно выбрать цвет нити, используемый в рисунке вышивания.
---------------------	--

7. В диалоговом окне **Photo Stitch 2 Parameters** щелкните мышью на кнопке **Next**.

→ Выводится диалоговое окно **Preview** подобное показанному ниже окну, в котором можно просмотреть созданный рисунок вышивания.



Напоминание:

- Для возврата к предыдущему диалоговому окну щелкните мышью на кнопке **Previous**.
- Для прерывания операции и закрытия диалогового окна щелкните мышью на кнопке **Cancel**.

8. Щелкните мышью на кнопке **Finish**.

→ Рисунок вышивания создан и отображается на странице Design Page.

■ В случае выбора функции Cross Stitch

→ Выводится диалоговое окно **Cross Stitch Attributes**.



1. Задайте установки для создания рисунка вышивания.



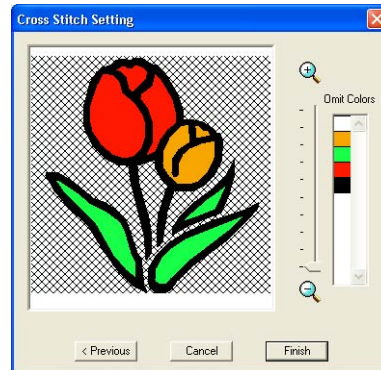
Напоминание:

- Для возврата к предыдущему диалоговому окну щелкните мышью на кнопке **Previous**.
- Для прерывания операции и закрытия диалогового окна щелкните мышью на кнопке **Cancel**.

Cross size	Устанавливает горизонтальный и вертикальный размеры рисунка. Диапазон: 1,5–5 мм Значение по умолчанию: 2,5 мм
Stitch times	Устанавливает число раз вышивания рисунка. Вышивание выполняется два раза. Диапазон: Single, Double, Triple Значение по умолчанию: Single
Thread Chart	Выбирает диаграмму нити для выбора цвета нити. Выбирается наиболее подходящий цвет нити из выбранной цветовой диаграммы нити. Также может быть выбрана диаграмма нити пользователя.
Max. Number of Colors	Устанавливает число цветов, используемых в созданном рисунке. Рисунок вышивания создается с использованием числа цветов не более заданного этим параметром. Диапазон: 2–50 Значение по умолчанию: 8

2. Щелкните мышью на кнопке **Next**.

→ Выводится диалоговое окно **Cross Stitch Setting** подобное окну, показанному ниже.

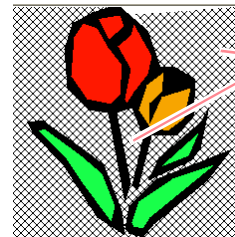


3. В изображении в этом диалоговом окне щелкните мышью на областях для выбора, должны ли они вышиваться или нет.



Напоминание:

- Области, которые не должны вышиваться, заштриховываются.



Эти области не вышиваются.

- Для установки коэффициента масштабирования для отображаемого изображения установите ползунок между и .
- Для возврата к предыдущему диалоговому окну щелкните мышью на кнопке **Previous**.

4. При необходимости в списке **Omit Colors** щелкните мышью на цветах для выбора, должны ли они вышиваться или нет.

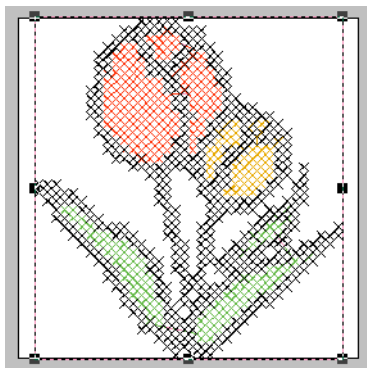


Напоминание:

- Удаленные цвета не вышиваются.

5. После выбора необходимых установок щелкните на кнопке **Finish**.

→ Рисунок крестовидной строчки создан и отображается на странице Design Page.



■ В случае выбора приложения Design Center

→ Запускается приложение Design Center и страница Design Page отображается с импортированным в нее изображением. Более подробную информацию см. в разделе «Design Center» на стр. 81.


Импортирование рисунков вышивания

Импортирование рисунков вышивания из файла

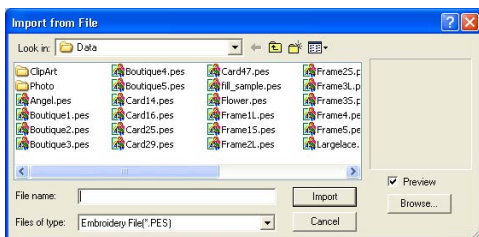
Рисунки вышивания из карт с данными для вышивания (.pes) и файлы, созданные в форматах Tajima (.dst), Melco (.exp), Pfaff (.pcs), Husqvarna (.hus) и вышивальных швейных машин (.phc), могут быть импортированы и добавлены в текущую страницу Design Page.

С помощью этой функции также можно добавлять файлы .pes на страницу Design Page, что предоставляет возможность объединения нескольких файлов, созданных в этом приложении.

Кнопка в инструментальной строке: 

1. Щелкните мышью на  или щелкните мышью на **File** и затем на **from File**.

→ Выводится диалоговое окно **Import from File** подобное окну, показанному ниже.



Напоминание:

Для улучшения просмотра содержимого папки размеры этого диалогового окна могут быть изменены. Размеры диалогового окна сохраняются до тех пор, пока они снова не будут изменены.

2. Выберите диск и папку.

Напоминание:

- Если отмечена опция **Preview**, то содержимое выбранного файла отображается в окне **Preview**.
- Для прерывания операции и закрытия диалогового окна щелкните мышью на кнопке **Cancel**.

3. Для просмотра содержимого файлов в выбранной папке щелкните мышью на кнопке **Browse**.

→ Выводится диалоговое окно **Browse** подобное окну, показанному ниже.



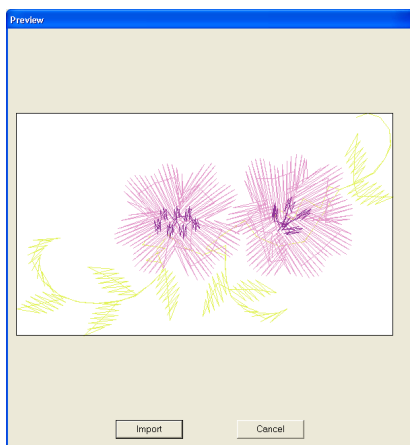
Примечание:

Убедитесь в выборе корректного расширения имени файла в окне **Files of type**.



Напоминание:

- Для улучшения просмотра содержимого папки размеры этого диалогового окна могут быть изменены. Размеры диалогового окна сохраняются до тех пор, пока они снова не будут изменены.
- Для возврата к диалоговому окну **Import from File** щелкните мышью на кнопке **Cancel**.
- Для получения более подробного изображения выберите файл и затем щелкните мышью на кнопке **Preview**. Выводится диалоговое окно **Preview** подобное окну, показанному ниже.



- Для импортирования отображаемого файла щелкните мышью на кнопке **Import**.
- Для возврата к диалоговому окну **Browse** щелкните мышью на кнопке **Cancel**.

4. Для импортирования рисунка выберите его и затем щелкните мышью на кнопке **Import** или щелкните два раза кнопкой мыши на иконке файла.

→ Рисунок вышивания отображается на странице **Design Page**.



Примечание:

- При импортировании рисунков от других изготовителей убедитесь в выборе рисунка, размещающегося на странице **Design Page**.
- Цвета рисунков, импортированных из файлов **.dst** (Tajima), **.exp** (Melco), **.pcs** (Pfaff) и **.hus** (Husqvarna), незначительно отличаются друг от друга. В этом случае можно изменить цвет с помощью команды меню **Sew – Sewing Order/Color**.



Напоминание:

- При импортировании некоторых файлов **.pes** с карт с данными для вышивания выводится диалоговое окно **Select Import size**. В этом случае выберите необходимый размер импортируемого рисунка и затем щелкните мышью на кнопке **OK** для импортирования рисунка вышивания.
- Для прерывания операции и закрытия диалогового окна щелкните мышью на кнопке **Cancel**.

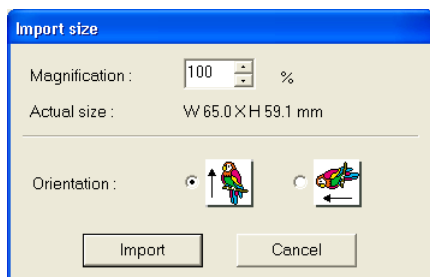
Импортирование рисунков вышивания из приложения Design Center

Рисунок вышивания в приложении **Design Center** может быть импортирован непосредственно на страницу **Design Page**.

Кнопка в инструментальной строке:

1. Запустите приложение **Design Center** и откройте файл, который необходимо импортировать в приложение **Layout & Editing**.
2. Щелкните мышью на или щелкните мышью на **File**, затем на **Import** и затем на **from Design Center**.

→ Выводится диалоговое окно **Import size**.



3. В окне **Magnification** введите или выберите коэффициент увеличения.

Примечание:

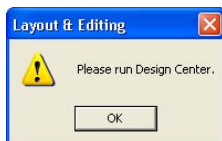
- Рисунок вышивания не может быть увеличен до размера, превышающего страницу Design Page.
- Для коэффициента увеличения не может быть установлено значение ниже 25%.

4. Под **Orientation** выберите необходимую ориентацию.

5. Щелкните мышью на кнопке **Import** для импортирования рисунка вышивания.

Напоминание:

- Для прерывания операции и закрытия диалогового окна щелкните мышью на кнопке **Cancel**.
- Если приложение Design Center еще не было запущено, если файл .pem еще не был открыт или если приложение Design Center не выполняет этап 4 (этап Установка атрибутов вышивания), то выводится одно из следующих сообщений.



Щелкните мышью на кнопке **OK** и затем запустите приложение Design Center и откройте файл .pem.

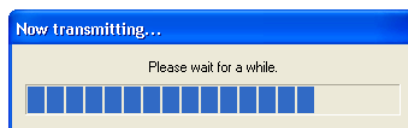
«Design Center» на стр. 81

Импортирование рисунков вышивания с карты с данными для вышивания

Рисунок вышивания с карты с данными для вышивания, введенный в модуль записи на USB-карту, может быть импортирован на страницу Design Page.

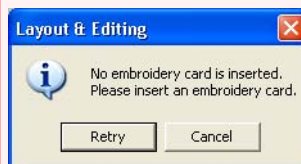
1. Щелкните мышью на **File**, затем на **Import** и затем на **from Card**.

→ Если модуль записи на карту подключен и если карта с данными для вышивания вставлена в модуль записи на карту, то выводится следующее сообщение и рисунки вышивания считываются с карты.



Примечание:

Если модуль записи на карту подключен, но карта с данными для вышивания не вставлена, то выводится следующее сообщение.



- Вставьте карту с данными для вышивания и затем щелкните мышью на кнопке **Retry**.
- Для прерывания операции щелкните мышью на кнопке **Cancel**.

2. После считывания данных с карты выводится диалоговое окно подобное окну, показанному ниже.



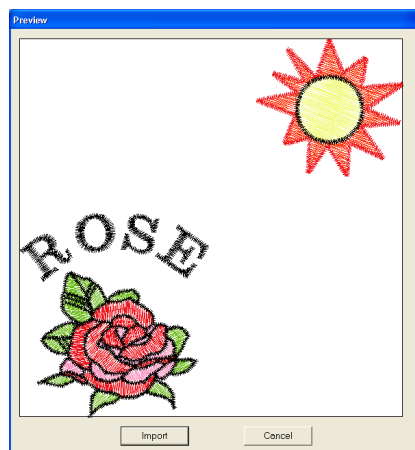
Напоминание:

Для улучшения просмотра рисунков размеры этого диалогового окна могут быть изменены. Размеры диалогового окна сохраняются до тех пор, пока они снова не будут изменены.

3. Щелкните мышью на рисунке для его выбора.

Напоминание:

- Для получения более подробного изображения выберите рисунок и затем щелкните мышью на кнопке **Preview**. Выводится диалоговое окно **Preview** подобное окну, показанному ниже.



- Для импортирования отображаемого рисунка щелкните мышью на кнопке **Import**.
- Для возврата к диалоговому окну **Browse** щелкните мышью на кнопке **Cancel**.
- Для прерывания операции щелкните мышью на кнопке **Cancel**.

4. Щелкните мышью на кнопке **Import** или два раза щелкните кнопкой мыши на рисунке для его импортирования.

Напоминание:

При импортировании некоторых рисунков выводится диалоговое окно **Select Import size**. В этом случае выберите необходимый размер импортируемого рисунка и затем щелкните мышью на кнопке **OK** для импортирования рисунка.


Примечание:


Из-за ограничений, налагаемых законами по защите авторских прав, эта функция не может использоваться с некоторыми картами с данными для вышивания.

Редактирование рисунков вышивания

Выбор рисунков

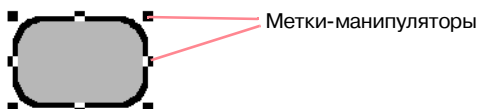
Для принятия установок для существующего рисунка его сначала необходимо выбрать. Для выбора одного или нескольких рисунков используется инструментальное средство Select Object. После выбора рисунка его можно передвинуть, изменить его размеры и изменить его направление путем вращения или инвертирования.

1. Щелкните мышью на кнопке  в инструментальной панели.

→ Указатель мыши принимает вид .

2. Щелкните мышью на необходимом рисунке.

→ Вокруг рисунка появляются метки-манипуляторы.



Напоминание:


- В строке статуса указываются размеры (ширина и высота) рисунка.
- Для отмены выбора рисунка выберите другой рисунок, щелкните мышью на пустом месте страницы Design Page или щелкните мышью на любой другой кнопке в инструментальной панели.

3. Для выбора дополнительного рисунка нажмите клавишу **Ctrl** и щелкните мышью на другом рисунке.

Напоминание:

- Рисунки также можно выбирать путем перемещения указателя мыши вдоль необходимого рисунка. При перемещении указателя мыши формируется рамка выбора. Все рисунки, входящие в эту рамку выбора, выбираются при отпускании кнопки мыши.
- Если выбраны ненужные рисунки, то щелкните мышью на пустом месте страницы Design Page для отмены выбора всех рисунков и начните процедуру выбора заново.

Выбор рисунков в порядке создания

При выбранной  нажмите клавишу **Tab** для выбора следующего созданного объекта.


Нажмите клавишу **Shift** и нажмите клавишу **Tab** для выбора предыдущего созданного объекта.

Если нажата клавиша **Tab** (или клавиши **Shift** и **Tab**):

- и объекты не выбраны, то выбирается первый (или последний) созданный объект.
- и выбрано несколько объектов, то отменяется выбор всех объектов, кроме первого (или последнего) созданного объекта.
- и выбран последний (или первый) созданный объект, то выбирается первый (или последний) созданный объект.


Выбор всех рисунков вышивания

На странице Design Page можно легко выбрать все рисунки.

1. Убедитесь в том, что в инструментальной панели выбрано .

- Щелкните мышью на **Edit** и затем на **Select All**.

Перемещение рисунков

- Установите указатель мыши на выбранном рисунке или группе выбранных рисунков.
→ Указатель мыши принимает вид .
- Перетащите рисунок на требуемую позицию.



Напоминание:

- Для перемещения рисунка в горизонтальном или вертикальном направлении нажмите клавишу **(Shift)** при его перемещении.
- При нажатии клавиши с изображением стрелки выбранный рисунок перемещается на 0,5 мм в направлении стрелки на клавише.
- Если выбрано **Snap to Grid**, то при каждом нажатии клавиши с изображением стрелки рисунок перемещается на одну ячейку координатной сетки в направлении стрелки на клавише.
- Клавиши с изображением стрелок не могут использоваться для перемещения текста по кривой (текста с определенной формой) в том случае, если выбран только текст. Для перемещения такого текста с помощью клавиш с изображением стрелок также должна быть выбрана кривая текста.

■ Перемещение рисунков вышивания в центр

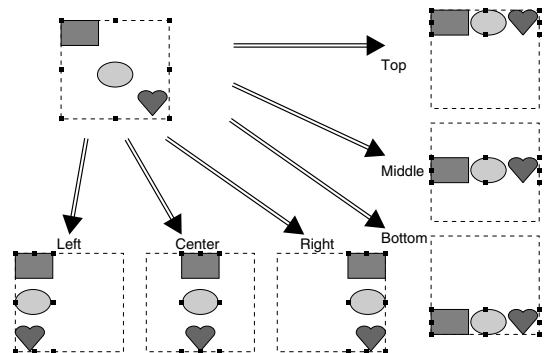
Выбранные рисунки можно легко переместить в центр страницы Design Page.

- Выберите один или несколько рисунков.
- Щелкните мышью на **Edit** и затем на **Center**.
→ Все выбранные рисунки перемещаются в центр страницы Design Page.

■ Выравнивание рисунков вышивания

Выбранные рисунки можно легко выровнять (расположить на одной линии) необходимым образом.

- Выберите выравниваемые рисунки.
- Щелкните мышью на **Edit**, затем на **Align** и затем на **Left**, **Center**, **Right**, **Top**, **Middle** или **Bottom** в зависимости от способа выравнивания рисунков.
→ Выбранные рисунки выравниваются следующим образом.

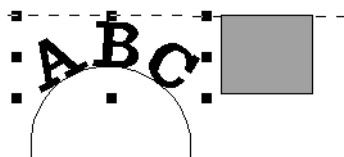


Напоминание:

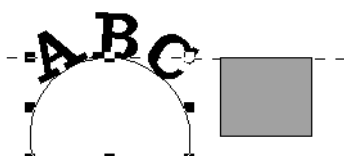
Для выбора другого способа выравнивания выберите команду меню **Edit – Undo** и затем повторите шаг 2.

Текст по кривой

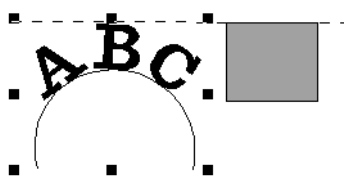
Текст по кривой может быть выровнен путем выбора других объектов на странице Design Page вместе с текстом, кривой (формой), либо и с текстом, и с кривой. Выбранные рисунки выравниваются в своих контурах.



1. Выбран текст.



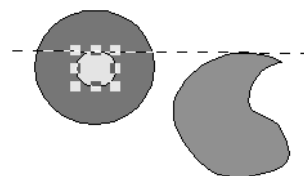
2. Выбрана кривая.



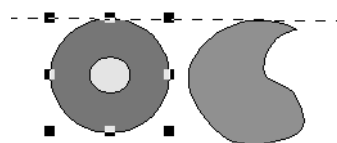
3. Выбран и текст, и кривая.

Набор рисунков для вышивания с отверстием

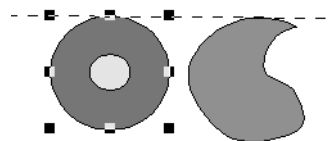
Если выбран только внутренний рисунок, то рисунок выравнивается по контуру внутренней области. Если также выбрана внешняя область рисунка, то рисунок выравнивается по контуру внешней области.



1. Выбрана внутренняя область.



2. Выбрана внешняя область.







3. Выбрана и внешняя, и внутренняя области.



Масштабирование рисунков



Ручное масштабирование

1. Выберите рисунок или рисунки, размеры которых необходимо изменить.
2. Установите указатель мыши на одну из меток-манипуляторов выбранного рисунка или группы рисунков.

→ В зависимости от выбранной метки-манипулятора указатель мыши принимает вид , ,  или .

Напоминание:

-  используется для масштабирования ширины.
-  используется для масштабирования высоты.

-  и  используются для одновременного масштабирования обоих размеров.

3. Перетащите метку-манипулятор для установки требуемого размера выбранного рисунка (рисунков).

Напоминание:

- После перетаскивания метки-манипулятора текущий размер отображается в строке статуса.
- Для более точного изменения размеров выберите команду меню **Edit – Numerical Setting – Size** в соответствии с приведенным ниже описанием.

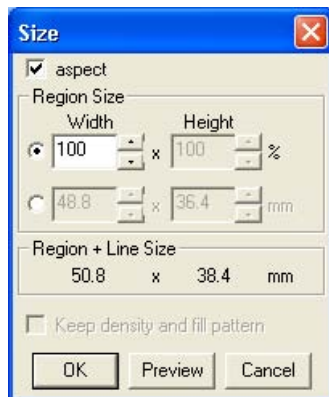
Примечание:

- Установки печатей не зависят от рисунков, к которым они применяются. В случае редактирования рисунка с печатью убедитесь в том, что после редактирования печать выполняется.
- Некоторые рисунки, импортированные с карт с данными для вышивания, не могут быть масштабированы.
- При масштабировании рисунков строчек число строчек не изменяется, что приводит к потере качества. Для сохранения качества рисунка вышивания при масштабировании нажмите клавишу **Ctrl**.

■ Цифровое масштабирование

1. Выберите рисунок или рисунки, размеры которых необходимо изменить.
2. Щелкните мышью на **Edit**, затем на **Numerical Setting** и затем на **Size**.

→ Выводится диалоговое окно **Size**.



3. Для пропорционального изменения ширины и высоты отметьте опцию **aspect**.
4. Выберите установку ширины и высоты либо в процентах (%), либо в абсолютных значениях (миллиметры или дюймы).
5. Введите или выберите необходимую ширину и высоту.

Напоминание:

- При выборе значения **100%** рисунок сохраняется без изменений.
- Если отмечена опция **aspect**, то при изменении одного размера автоматически изменяется другой размер, при этом сохраняется пропорциональное отношение ширины и высоты.
- Заданный размер относится к области. Если рисунок содержит линию, то размер всего рисунка указывается под **Region + Line Size** в нижней части диалогового окна.

6. Для изменения размеров выбранного рисунка при сохранении исходной плотности и рисунка заполнения отметьте опцию **Keep density and fill pattern**.

Напоминание:

Опция **Keep density and fill pattern** доступна только в случае выбора данных строчки.

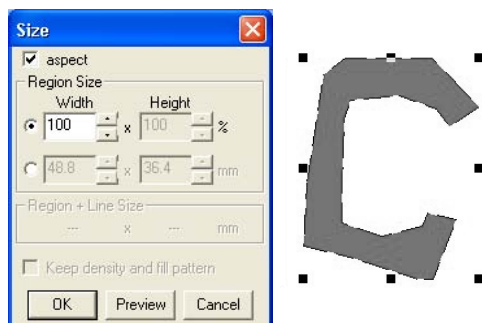
7. Щелкните мышью на кнопке **OK**.

Напоминание:

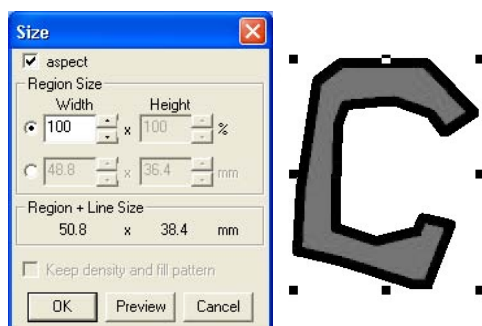
- Для просмотра рисунка с новым размером на странице **Design Page** щелкните мышью на кнопке **Preview**.

- Для закрытия диалогового окна без сохранения изменений в установках щелкните мышью на кнопке **Cancel**.

Область (без линии)




Область + линия



Примечание:

- Нельзя ввести размер рисунка, превышающий размер страницы *Design Page*.
- Минимальное значение составляет 1 мм.

 «Изменение единиц измерения» на стр. 243

Зеркальное отображение контуров

1. Выберите рисунок, который необходимо зеркально отобразить (перевернуть) относительно горизонтальной оси (вверх/вниз) или вертикальной оси (вправо/влево).
2. Для зеркального отображения рисунка относительно вертикальной оси щелкните мышью на **Edit**, затем на **Mirror** и затем на **Horizontal** или щелкните мышью на

 в инструментальной строке.

Для зеркального отображения рисунка относительно горизонтальной оси щелкните мышью на **Edit**, затем на **Mirror** и затем на **Vertical** или щелкните мышью



на  в инструментальной строке.

Примечание:

Некоторые рисунки, импортированные с карт с данными для вышивания, не могут быть зеркально отображены.

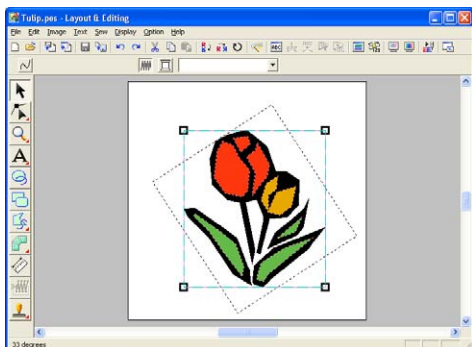
Поворот рисунков

Ручной поворот

1. Выберите рисунок, который необходимо повернуть.
2. Щелкните мышью на **Edit** и затем на **Rotate** или щелкните мышью на  в инструментальной строке.
 - Метки-манипуляторы вокруг выбранного рисунка заменяются маленькими квадратиками на четырех углах выбранного рисунка.
3. Установите указатель мыши на одну из четырех меток-манипуляторов вращения.
 - Когда указатель мыши устанавливается на метку-манипулятор вращения, он принимает вид .
4. Перетащите метку-манипулятор вращения по часовой стрелке или против часовой стрелки для поворота рисунка с шагом 1°.

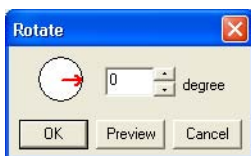
Напоминание:

Для поворота рисунка с шагом 15° нажмите клавишу **(Shift)** при перетаскивании метки-манипулятора вращения.



■ Цифровой поворот

1. Выберите рисунок, который необходимо повернуть.
2. Щелкните мышью на **Edit**, затем на **Numerical Setting** и затем на **Rotate**.
→ Выводится диалоговое окно **Rotate**.



3. Введите или выберите необходимый угол поворота.

📖 Напоминание:

• Угол поворота также можно задать установкой указателя мыши на красную стрелку внутри круга и последующим перемещением красной стрелки на необходимый угол. Когда указатель мыши устанавливается на красную стрелку,

он принимает вид .

• При выборе значения **0 degree** рисунок сохраняется без изменений.

4. Щелкните мышью на кнопке **OK**.

📖 Напоминание:

• Для просмотра рисунка, повернутого на новый угол на странице *Design Page*, щелкните мышью на кнопке **Preview**.

• Для закрытия диалогового окна без сохранения изменений в установках щелкните мышью на кнопке **Cancel**.

⚠ Примечание:

Диапазон вводимых значений: от 0 до 359 градусов, с шагом 1 градус.

Группирование рисунков вышивания

Несколько отдельных объектов могут быть сгруппированы для принятия одних и тех изменений для всех рисунков внутри одной группы. Однако сгруппированные объекты могут редактироваться отдельно друг от друга.

1. Выберите несколько объектов.
2. Щелкните мышью на **Edit** и затем на **Group**.
→ Выбранные объекты группируются.

📖 Напоминание:

- Если выбран только текст по кривой или только кривая, то в группу включается как кривая, так и текст.
- При выборе объекта, определенного в качестве компонента рисунка вышивания с отверстием, в группу включается весь рисунок вышивания с отверстием.
- Для отмены группирования объектов выберите группу, затем щелкните мышью на **Edit** и затем на **Ungroup**.

■ Раздельное редактирование сгруппированных объектов

Объекты можно редактировать отдельно друг от друга, даже после их группирования.

1. Для выбора одиночного объекта в группе нажмите клавишу **Alt** и щелкните мышью на необходимом объекте. Для выбора нескольких объектов в группе или для выбора сгруппированных или несгруппированных объектов нажмите клавиши **Alt** и **Ctrl** и щелкните мышью на необходимых объектах.

📖 Напоминание:

При выборе группы или отдельного объекта вокруг сгруппированных объектов появляется голубая рамка.


2. Отредактируйте объект необходимым образом.

**Напоминание:**

Группирование отменяется в том случае, если удаляются все объекты и остается только один объект.

Редактирование точек в рисунках вышивания


Выбор точек

- Щелкните мышью на кнопке  в инструментальной панели.

→ Появляются следующие две кнопки:

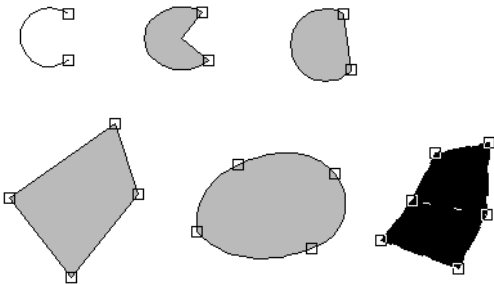


- Щелкните мышью на .

→ Указатель мыши принимает вид .

- Щелкните мышью на рисунке, подлежащем редактированию.

→ Точки на рисунке отображаются в виде маленьких незаполненных квадратиков.

**Напоминание:**

Рисунком может быть ломаная линия, кривая, дуга, веер, дуга с линией, вышиваемый вручную рисунок или данные строчек.

- Для выбора одиночной точки щелкните мышью на незаполненном квадратике. Для выбора дополнительных точек нажмите клавишу **Ctrl** и щелкните

мышью на каждой точке или установите указатель мыши на необходимых точках.

Для выбора всех точек между выбранной точкой и следующей точкой нажмите клавишу **Shift** и щелкните мышью на следующей точке.

Для выбора дополнительной точки в направлении конечной точки нажмите клавишу **Shift** и нажмите клавишу → или ↓. Для выбора дополнительной точки в направлении начальной точки нажмите клавишу **Shift** и нажмите клавишу ← или ↑. При нажатии клавиши **Shift** и нажатии клавиши с изображением противоположной стрелки выбор точки отменяется.


Для отмены выбора текущей точки и выбора следующей точки в направлении конечной точки нажмите клавишу **Ctrl** и нажмите клавишу → или ↓. Для отмены выбора текущей точки и выбора следующей точки в направлении начальной точки нажмите клавишу **Ctrl** и нажмите клавишу ← или ↑.

→ Выбранная точка отображается в виде маленького черного квадратика.

**Примечание:**



В некоторых рисунках точки не могут быть выбраны.

Перемещение точек

- Щелкните мышью на кнопке  в инструментальной панели.

→ Появляются следующие две кнопки:



2. Щелкните мышью на  .
- Указатель мыши принимает вид  .

3. Щелкните мышью на рисунке, подлежащем редактированию.
- Точки на рисунке отображаются в виде маленьких незаполненных квадратиков.

Напоминание:

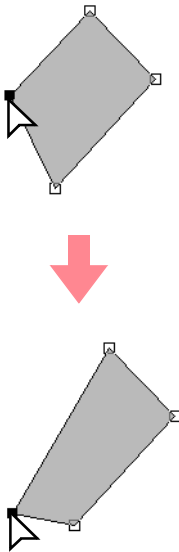
Рисунком может быть ломаная линия, кривая, дуга, веер, дуга с линией, вышиваемый вручную рисунок или данные строчек.

4. Щелкните мышью на точке, которую необходимо переместить.
- Выбранная точка отображается в виде маленького черного квадратика.

Примечание:

Если щелкнуть мышью на контуре рисунка, а не на точке, то вставляется новая точка.

5. Перетащите точку на новое место.



Примечание:


Необходимо перетащить выбранную точку. Если перетаскивание начинается со щелчка мышью в другом месте на контуре рисунка, то вставляется новая точка или отменяется выбор выбранной точки (точек).

Напоминание:


- Все выбранные точки перемещаются в одном направлении.
- Для перемещения точки ломаной линии, кривой, вышиваемого вручную рисунка или данных строчек в горизонтальном или вертикальном направлении нажмите клавишу **Shift** при перетаскивании точки.
- При нажатии клавиши с изображением стрелки выбранная точка перемещается на 0,5 мм в направлении стрелки на клавише.
- Если выбрано **Snap to Grid**, то при каждом нажатии клавиши с изображением стрелки точка перемещается на одну ячейку координатной сетки в направлении стрелки на клавише.
- Клавиши с изображением стрелок не могут использоваться для перемещения конечных точек дуги.
- Точки в рисунках, определенных для вышивания с отверстием, также могут быть перемещены. Однако точка не может быть перемещена через контур. Для перемещения точки таким образом сначала необходимо отменить вышивание с отверстием.


Ввод точек

Для изменения формы рисунка могут быть введены новые точки. В случае ввода новой точки на кривой также можно использовать метку-манипулятор для переориентации касательной к этой кривой для новой точки.

1. Щелкните мышью на кнопке  в инструментальной панели.
- Появляются следующие две кнопки:



2. Щелкните мышью на  .

→ Указатель мыши принимает вид .

3. Щелкните мышью на рисунке, подлежащем редактированию.

→ Точки на рисунке отображаются в виде маленьких незаполненных квадратиков.

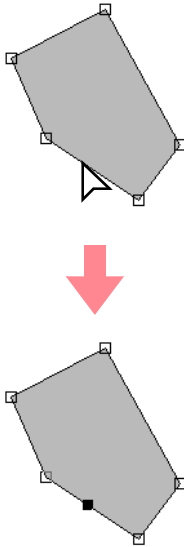


Напоминание:

Рисунком может быть ломаная линия, кривая, вышиваемый вручную рисунок или данные строчек.

4. Щелкните мышью на контуре для добавления точки.


→ Появляется новая точка, отображающаяся в качестве выбранной точки (в виде маленького черного квадратика и, в случае кривой, с меткой-манипулятором управления).



Напоминание:


Если был выбран рисунок с вышиваемым вручную блоком, то вводится пара новых точек.


Удаление точек

1. Щелкните мышью на кнопке  в инструментальной панели.

→ Появляются следующие две кнопки:



2. Щелкните мышью на .

→ Указатель мыши принимает вид .

3. Щелкните мышью на рисунке, подлежащем редактированию.



Напоминание:


Рисунком может быть ломаная линия, кривая, вышиваемый вручную рисунок или данные строчек.

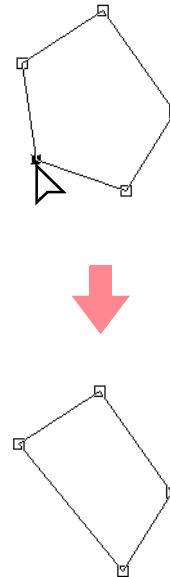
→ Точки на рисунке отображаются в виде маленьких незаполненных квадратиков.

4. Щелкните мышью на точке, которую необходимо удалить.

→ Выбранная точка отображается в виде маленького черного квадратика.

5. Щелкните мышью на **Edit** и затем на





Delete или нажмите клавишу  для удаления точки.



Напоминание:

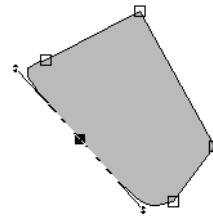
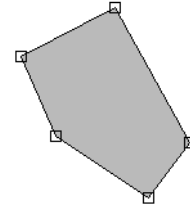
Если была удалена точка рисунка с вышиваемым вручную блоком, то удаляется пара точек.

Преобразование прямых линий в кривые или кривых в прямые линии

- Щелкните мышью на кнопке  в инструментальной панели.
→ Появляются следующие две кнопки:
 
- Щелкните мышью на .
→ Указатель мыши принимает вид .
- Щелкните мышью на рисунке, подлежащем редактированию.
→ Точки на рисунке отображаются в виде маленьких незаполненных квадратиков.
- Щелкните мышью на точке, которую необходимо трансформировать.
→ Выбранная точка отображается в виде маленького черного квадратика.
- Для преобразования прямой линии в кривую щелкните мышью на **Edit** и затем на **Change To Curve** или щелкните правой кнопкой мыши на точке и затем щелкните мышью на **To Curve** в выведенном меню.

Для преобразования кривой в прямую линию щелкните мышью на **Edit** и затем на **Change To Straight** или щелкните правой кнопкой мыши на точке и затем щелкните мышью на **To Straight** в выведенном меню.

→ Точка на кривой преобразуется в угол, а угловая точка преобразуется в точку на кривой.







Напоминание:

Если точка находится на кривой, то для настройки кривой можно использовать метки-манипуляторы управления.

Перемещение точек входа/выхода и центральной точки

■ Перемещение точек входа/выхода

Для настройки строчек можно перемещать точки входа и выхода объектов, созданных с помощью инструментальных средств в инструментальной панели.

- Щелкните мышью на кнопке  в инструментальной панели.
→ Появляются следующие две кнопки:
 
- Щелкните мышью на .
→ Указатель мыши принимает вид .

Примечание:

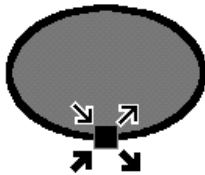
Если точки входа и выхода были оптимизированы (введена «галочка» перед командой **Optimize Entry/Exit points** в меню **Sew**), то точки входа и выхода рисунков не могут быть отредактированы. Для использования этого инструмента для редактирования точек входа и выхода выберите команду меню **Sew – Optimize Entry/Exit points** для отмены установки.

3. Щелкните мышью на объекте, подлежащем редактированию.




→ Появляются точки входа и выхода объекта.

Напоминание:

Если область содержит строчку из концентрических окружностей или радиальную строчку, то также появляется центральная точка строчки. (Более подробную информацию о перемещении центральной точки см. в разделе «Перемещение центральной точки» на стр. 166.)

**Примечание:**

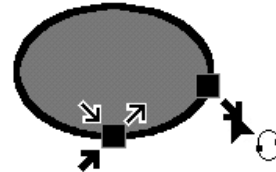
Не могут быть отредактированы точки входа и выхода данных строчек, текста и вышиваемых вручную рисунков.

-  Точка входа для прострачивания контура. К этой точке присоединяется предыдущий рисунок.
-  Точка выхода для прострачивания контура. От этой точки выполняется переход к прострачиванию следующего рисунка.
-  Точка входа для прострачивания внутренней области. К этой точке присоединяется предыдущий рисунок.
-  Точка выхода для прострачивания внутренней области. От этой точки выполняется переход к прострачиванию следующего рисунка.

Напоминание:

Если контур или внутренняя область не вышиваются, то соответствующая точка не появляется.






4. Перетащите стрелку перемещаемой точки на требуемую позицию на контуре.

**Примечание:**

- Могут быть отредактированы только точки входа и выхода для объектов, созданных с помощью инструментальных средств *Circle or Arc, Rectangle* и *Outline*. Не могут быть отредактированы данные строчек или объектов, созданных с помощью инструментальных средств *Text* или *Manual Punch*.
- Если для оптимизации точек входа и выхода выбрана команда меню **Sew – Optimize Entry/Exit points**, то все введенные вручную настройки точек входа и выхода утрачиваются и позиции точек автоматически оптимизируются.

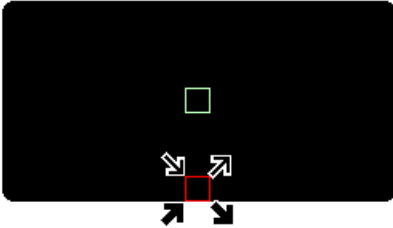
■ Перемещение центральной точки

Для улучшения декоративного представления можно переместить центральную точку областей, определенных для строчки из концентрических окружностей или радиальной строчки.

1. Щелкните мышью на кнопке  в инструментальной панели.
→ Появляются следующие две кнопки:  .
2. Щелкните мышью на .
→ Указатель мыши принимает вид .

3. Щелкните мышью на подлежащей редактированию области, определенной для строчки из концентрических окружностей или радиальной строчки.

→ Появляются точки входа и выхода и центральная точка объекта.



4. Перетащите центральную точку на требуемую позицию.

■ Оптимизация точек входа/выхода

Позиции точек входа и выхода для объектов могут устанавливаться автоматически для оптимизации прострачивания.

1. Щелкните мышью на **Sew** и затем на **Optimize Entry/Exit points**.

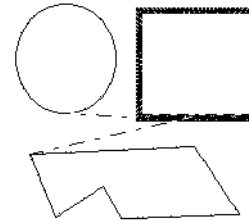
Для оптимизации точек входа и выхода выберите эту команду (появляется «галочка» в соответствующем поле). Для отмены оптимизации отмените выбор этой команды («галочка» в соответствующем поле отсутствует).

→ Если рядом с **Optimize Entry/Exit points** стоит «галочка», то оптимизируются точки входа и выхода для прострачивания соединенных объектов с одним и тем же цветом (другими словами, они соединяются друг с другом по кратчайшему возможному пути).

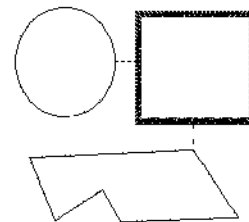
! Примечание:

- Могут быть оптимизированы только точки входа и выхода для объектов, созданных с помощью инструментальных средств *Circle or Arc*, *Rectangle* и *Outline*.
- Если для оптимизации точек входа и выхода выбрана команда меню **Sew – Optimize Entry/Exit points**, то точки входа и выхода не могут перемещаться с помощью инструментального средства *Entry/Exit point*.

→ Если рядом с **Optimize Entry/Exit points** «галочка» не стоит, то точки входа и выхода не оптимизируются. Если оптимизация точек входа и выхода отменена, то позиции точек входа и выхода не изменяются. Кроме того, позиции точек входа и выхода могут быть изменены вручную с помощью инструментального средства *Entry/Exit/Center point*.



Опция **Optimize Entry/Exit points** не выбрана



Опция **Optimize Entry/Exit points** выбрана

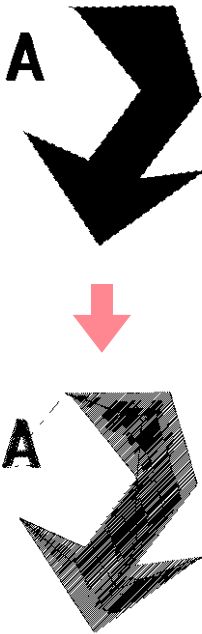
Редактирование данных строчек

Преобразование объектов в данные строчек

Объекты, нарисованные с помощью инструментальных средств в приложении Layout & Editing, могут быть преобразованы в данные строчек, что предоставляет возможность выполнения более детальных изменений посредством изменения положения отдельных строчек.

1. Выберите объект, подлежащий преобразованию.
2. Щелкните мышью на **Sew** и затем на **Convert to Stitch**.

Выбранный объект преобразуется в данные строчек.



→ Пунктирная линия вокруг преобразованного объекта указывает на наличие данных строчек. Каждая строчка может быть отредактирована с помощью инструментального средства Edit Point.


Напоминание:

- Соответствующий текст, линии и рисунки, определенные для вышивания с отверстием, преобразуются в данные строчек даже

в том случае, если некоторые из объектов не выбраны.


- Рисунки, для которых атрибуты вышивания не приняты, удаляются при преобразовании объекта в данные строчек.

Редактирование точек строчек в данных строчек

1. Щелкните мышью на кнопке  в инструментальной панели.
→ Появляются следующие две кнопки:



2. Щелкните мышью на .

→ Указатель мыши принимает вид .

3. Щелкните мышью на объекте, подлежащем редактированию.
→ Точки строчек в данных строчки отображаются в виде маленьких незаполненных квадратиков.

Примечание:

Вокруг данных строчек появляется пунктирная линия.

Если вокруг объекта пунктирная линия не появляется, то он не может быть отредактирован. Выберите команду меню **Sew – Convert to Stitch** для преобразования объекта в данные строчек.

4. Для выбора одиночной точки строчки щелкните мышью на незаполненном квадратике.

→ Выбранная точка строчки отображается в виде маленького черного квадрата.

Напоминание:

При щелчке мышью на переходе к другой строчке выбираются точки на обоих концах.

Для выбора нескольких точек строчки нажмите клавишу **Ctrl** и щелкните мышью на каждой необходимой точке или выделите с помощью указателя мыши фрагмент рисунка, в котором они находятся.

Напоминание:

- Для выбора всех точек строчки (в последовательности прострачивания) между выбранной точкой строчки и следующей точкой нажмите клавишу **Shift** и щелкните мышью на следующей точке.
- Для выбора дополнительной точки строчки в последовательности прострачивания нажмите клавишу **Shift** и нажмите клавишу → или ↓. Для выбора дополнительной точки строчки в направлении, противоположном последовательности прострачивания, нажмите клавишу **Shift** и нажмите клавишу ← или ↑. При нажатии клавиши **Shift** и нажатии клавиши с изображением противоположной стрелки выбор точки отменяется.
- Для отмены выбора текущей точки строчки и выбора следующей точки в последовательности прострачивания нажмите клавишу **Ctrl** и нажмите клавишу → или ↓. Для отмены выбора текущей точки строчки и выбора предыдущей точки в последовательности прострачивания нажмите клавишу **Ctrl** и нажмите клавишу ← или ↑.
- Для выбора всех точек строчки в следующем цвете нажмите клавишу **Tab**. Для выбора всех точек строчки в предыдущем цвете нажмите клавишу **Shift** и нажмите клавишу **Tab**.

→ Выбранные точки отображаются в виде маленьких черных квадратиков.

Примечание:

При выборе точек строчек необходимо щелкнуть мышью на каждой точке строчки (не щелкайте мышью на пустом месте страницы Design Page), в противном случае будет отменен выбор всех выбранных точек.

■ Перемещение точек строчек

1. Перетащите выбранные точки строчек на новое место.

Напоминание:

- Для перемещения выбранной точки строчки в горизонтальном или вертикальном направлении нажмите клавишу **Shift** при ее перемещении.
- При нажатии клавиши с изображением стрелки выбранная точка строчки перемещается на 0,1 мм в направлении стрелки на клавише.

■ Ввод точек строчек и переходов к другим строчкам

1. Щелкните мышью на линии между двумя точками строчки для добавления новой точки в этом месте.

Напоминание:

Для ввода точки строчки и для замены предыдущей линии на переход к другой строчке нажмите клавиши **Ctrl** и **Shift** при щелчке мышью на этой линии.


■ Удаление точек строчек

1. Нажмите клавишу **Delete** для удаления выбранной точки строчки.

Напоминание:


При удалении конечной точки перехода к другой строчке удаляется сегмент перехода к другой строчке и строчки перед и после этого перехода соединяются друг с другом.


■ Редактирование точек входа/выхода для каждого цвета данных строчки

1. Щелкните мышью на кнопке  в инструментальной панели.

→ Появляются следующие две кнопки:



2. Щелкните мышью на .

→ Указатель мыши принимает вид  .

- Щелкните мышью на объекте, подлежащем редактированию.
→ Точки строчек в этом объекте отображаются в виде маленьких незаполненных квадратиков.

- Для выбора точки входа первого цвета нити нажмите клавиши **Ctrl** и **Home** .
Для выбора точки выхода последнего цвета нити нажмите клавиши **Ctrl** и **End** .


Для выбора точки входа заданного цвета выберите по крайней мере одну точку в этом цвете и затем нажмите клавишу **Home** .

Для выбора точки выхода заданного цвета выберите по крайней мере одну точку в этом цвете и затем нажмите клавишу **End** .


Изменение цветов данных строчки

Цвета импортированных данных строчек или объектов, преобразованных в строчки, могут быть изменены следующим образом.

Кнопка в инструментальной строке: 

- Щелкните мышью на  или щелкните мышью на **Sew** и затем на **Sewing Order/Color**.
→ Выводится диалоговое окно **Sewing Order/Color** с данными на рисунке в отдельном кадре.



- Выберите кадр для данных, цвет которых необходимо изменить.
- Щелкните мышью на  .

→ Выводится диалоговое окно **Thread Color**.



- Выберите требуемый цвет и затем щелкните мышью на кнопке **OK**.
→ Выбранный объект отображается в новом цвете в диалоговом окне **Sewing Order/Color** и на странице **Design Page**.
- Повторите шаги 2.–4. для всех данных, цвет которых необходимо изменить.
- Щелкните мышью на кнопке **OK**.
→ Рисунок отображается в новом цвете.

Напоминание:

Для закрытия диалогового окна без сохранения изменений в установках щелкните мышью на кнопке **Cancel**.

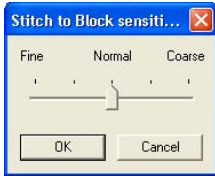
Преобразование данных строчек в блоки

Импортированные данные строчек или рисунки, преобразованные в данные строчек, могут быть преобразованы в блоки (данные ручного вышивания), что предоставляет возможность изменения некоторых из их атрибутов вышивания и масштабирования отдельных цветов с сохранением качества строчек.

- Выберите данные строчек, импортированные на страницу **Design Page**, для которой необходимо принятие установок.

2. Щелкните мышью на **Sew** и затем на **Stitch to Block**.

→ Выводится диалоговое окно **Stitch to Block sensitivity**.



3. Передвиньте ползунок для выбора необходимой чувствительности.



Напоминание:

Установка **Normal** в большинстве случаев обеспечивает удовлетворительные результаты, но в зависимости от сложности рисунка может потребоваться выбор установки ближе к значению **Coarse** или **Fine**.

4. Щелкните мышью на кнопке **OK**.

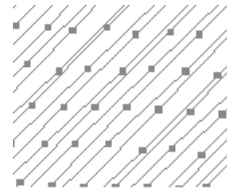
→ Данные в блоках группируются, и таким образом любое изменение установок оказывает воздействие на весь рисунок и выводится показанная ниже строка атрибутов вышивания.



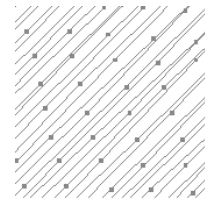
Напоминание:

- Для прерывания операции щелкните мышью на кнопке **Cancel**.
- Для изменения атрибутов вышивания всех блоков одного и того же цвета внутри рисунка нажмите клавишу **Alt** при выборе блока, цвет которого или установки типа вышивки необходимо изменить. (Альтернативный метод – сначала отмените группирование цветов рисунка путем выбора команды меню **Edit – Ungroup**.) Для отображения рисунка в увеличенном размере используйте инструментальные средства масштабирования для более простого выбора цвета. Выбираются все блоки заданного цвета и в строке атрибутов вышивания появляется цвет блока и тип вышивки.
- При масштабировании блоков число вышиваемых стежков автоматически адаптируется к новому размеру

блоков, что разрешает сохранение исходного качества вышивания.



Без опции **Stitch to Block**



С опцией **Stitch to Block**



Примечание:

- Команда **Stitch to Block** не может использоваться с некоторыми данными строчек, импортированными с карт с данными для вышивания.
- Некоторые рисунки заполнения пропадают при масштабировании после установки функции **Stitch to Block**, поэтому масштабирование рекомендуется выполнять при нажатой клавише **Ctrl** или путем выбора команды меню **Edit – Numerical Setting – Size**.



Напоминание:

- Перемещение и масштабирование блоков выбранного цвета может выполняться отдельно, поэтому, если необходимо переместить весь рисунок после отмены его группирования, повторно сгруппируйте каждый рисунок с отдельным цветом путем выбора команды меню **Edit – Group**.
- В последующем рисунок можно изменить с помощью инструментального средства **Point Edit**.



«Задание атрибутов вышивания» на стр. 205, «Масштабирование рисунков» на стр. 158 и «Выбор точек» на стр. 162

Вырезание компонентов данных строчек


Инструментальное средство Split stitch в инструментальной панели предоставляет возможность вырезания какого-либо рисунка после формирования замыкающего контура вокруг вырезаемых компонентов. Затем вырезаемые сегменты можно перемещать для изменения компоновки рисунка, для объединения с другими рисунками и даже для его удаления.

Напоминание:

Это инструментальное средство доступно только для данных строчек и когда не выбраны инструментальные средства Text, Outline и Manual Punch.

Примечание:


Рисунки, созданные с помощью инструментальных средств рисования и ввода текста приложения Layout & Editing, требуется преобразовать в строчки перед их вырезанием с помощью инструментального средства Split stitch.

1. Щелкните мышью на кнопке  в инструментальной панели.
2. Щелкните мышью на данных строчки, из которых необходимо вырезать сегмент.

Напоминание:

Также можно щелкнуть мышью на инструментальном средстве Split stitch после выбора данных строчек.

→ С дисплея исчезают все другие данные строчек и указатель мыши

принимает вид .

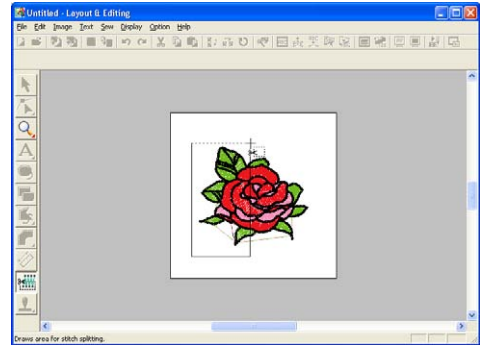
3. Щелкните мышью на странице Design Page в том месте, с которого необходимо начать рисование замыкающих линий.

Напоминание:

В инструментальной панели доступно только инструментальное средство Zoom, позволяющее увеличивать масштаб для данных строчек для лучшего просмотра области.

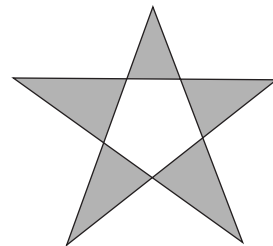
4. Продолжайте щелкать на странице Design Page для задания углов замыкающего контура вокруг вырезаемой области.

→ Пунктирная линия, формируемая при перемещении указателя мыши, становится сплошной линией после указания следующей точки.



Напоминание:

- Для удаления последней введенной точки щелкните на ней правой кнопкой мыши. При каждом последующем щелчке правой кнопкой мыши одна за другой удаляются точки в порядке, противоположном последовательности их ввода. После удаления всех точек снова доступны кнопки в инструментальной панели, однако приложение остается в режиме Split stitch.
- Замыкающий контур действителен только в том случае, если содержит данные строчек. Если он не содержит данные строчек, то выводится сообщение об ошибке и этот замыкающий контур удаляется, но приложение остается в режиме Split stitch.
- Попеременно выполняется выбор или отмена выбора сегментов, обводимых несколькими раз линиями сложной формы. Таким образом, в фигуре подобной, например, пентаграмме выбираются только точки, а центр не выбирается, поскольку он был обведен два раза.



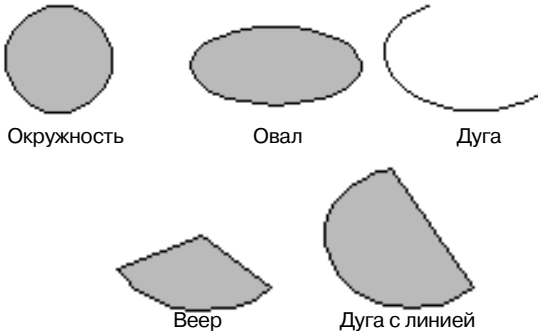
- Щелкните два раза кнопкой мыши на странице Design Page для указания вырезаемого сегмента.
- Отредактируйте вырезаемый сегмент надлежащим образом.

! Примечание:

- В определенный момент времени на рисунке может быть указан только один вырезаемый сегмент. Повторите эту процедуру для каждой вырезаемой части рисунка.
- Вырезаемая часть перемещается в конец последовательности вышивания и последовательность цветов нитей появляется в последовательности, выбранной для исходного рисунка.

Рисование окружностей и дуг

Инструментальное средство Circle or Arc предоставляет возможность создания нескольких кривых: обычные окружности (или овалы), дуги, веера и дуги с линиями.





Все эти рисунки, кроме дуг, имеют контур и внутреннюю область и им могут независимо присваиваться различные атрибуты вышивания. Дуги представляют простые контуры.

! Примечание:

При рисовании какой-либо формы с помощью этого инструментального средства выберите форму перед рисованием. Например, можно нарисовать окружность и затем заменить ее дугой. Установка применяется ко всем рисункам, создаваемым с помощью инструментального средства Circle or Arc, до тех пор, пока она не будет изменена.

Рисование окружности или овала

- Щелкните мышью на кнопке  в инструментальной панели.

→ Указатель мыши принимает вид  и выводится строка атрибутов вышивания, подобная показанной ниже.



📖 Напоминание:

- Изменить цвет и тип вышивки можно либо до, либо после рисования формы. Более подробную информацию об изменении этих установок см. в разделе «Color» на стр. 203 и «Sew type» на стр. 205.
- Для определения других атрибутов формы также можно использовать установки в диалоговом окне **Sewing Attribute Setting**. (Более подробную информацию см. в разделе «Задание атрибутов вышивания» на стр. 205.) Если на этом этапе установки не изменяются, то используются текущие установки, однако они могут быть изменены позднее.

- Щелкните мышью на селекторе **Arc shape** и затем выберите **Circle**.

- Установите указатель мыши на странице Design Page.


→ Точка, откуда начинается перетаскивание, рассматривается в качестве угла воображаемого прямоугольника вокруг овала. Точка, в которой отпускается кнопка мыши после перетаскивания указателя, является диагонально противоположной точкой этого прямоугольника. Овал заполняет изнутри этот воображаемый прямоугольник (большая ось вдоль длинной стороны прямоугольника, малая – вдоль короткой стороны).




Напоминание:

Для рисования окружности нажмите клавишу **(Shift)** при перетаскивании указателя мыши.

Рисование дуги

- Щелкните мышью на кнопке  в инструментальной панели.

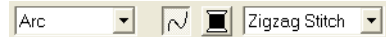
→ Указатель мыши принимает вид  и выводится строка атрибутов вышивания, подобная показанной ниже.



Напоминание:

- Изменить цвет и тип вышивки можно либо до, либо после рисования формы. Более подробную информацию об изменении этих установок см. в разделе «Color» на стр. 203 и «Sew type» на стр. 205.
- Для определения других атрибутов формы также можно использовать установки в диалоговом окне **Sewing Attribute Setting**. (Более подробную информацию см. в разделе «Задание атрибутов вышивания» на стр. 205.) Если на этом этапе установки не изменяются, то используются текущие установки, однако они могут быть изменены позднее.

- Щелкните мышью на селекторе **Arc shape** и затем щелкните мышью на **Arc**.



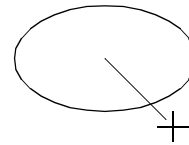
- Продолжайте процедуру аналогично рисованию окружности или овала.

→ При отпускании кнопки мыши на овале появляется радиальная линия.

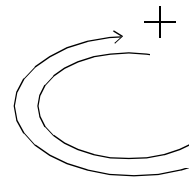
- Установите указатель мыши на начальную точку дуги и затем щелкните мышью.

→ Радиальная линия исчезает.

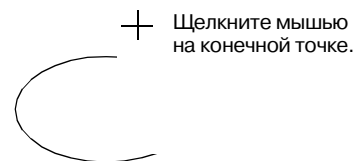
- Перемещайте указатель мыши до формирования необходимой формы дуги и затем щелкните мышью.



Щелкните мышью на начальной точке.





Перейдите к конечной точке.



Щелкните мышью на конечной точке.

Рисование веера

- Щелкните мышью на кнопке  в инструментальной панели.

→ Указатель мыши принимает вид  и выводится строка атрибутов вышивания, подобная показанной ниже.



Напоминание:

- Изменить цвет и тип вышивки можно либо до, либо после рисования формы. Более подробную

информацию об изменении этих установок см. в разделе «Color» на стр. 203 и «Sew type» на стр. 205.

- Для определения других атрибутов формы также можно использовать установки в диалоговом окне **Sewing Attribute Setting**. (Более подробную информацию см. в разделе «Задание атрибутов вышивания» на стр. 205.) Если на этом этапе установки не изменяются, то используются текущие установки, однако они могут быть изменены позднее.

- Щелкните мышью на селекторе **Arc shape** и затем щелкните мышью на **Fan Shape**.



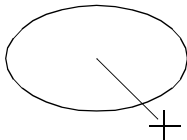
- Продолжайте процедуру аналогично рисованию окружности или овала.

→ При отпускании кнопки мыши на овале появляется радиальная линия.

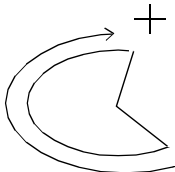
- Установите указатель мыши на начальную точку веера и затем щелкните мышью.

→ Радиальная линия исчезает.

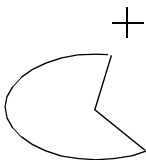
- Перемещайте указатель мыши до формирования необходимой формы веера и затем щелкните мышью.



Щелкните мышью на начальной точке.





Перейдите к конечной точке.



Щелкните мышью на конечной точке.

Рисование дуги с линией

- Щелкните мышью на кнопке  в инструментальной панели.

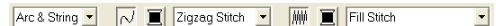
→ Указатель мыши принимает вид  и выводится строка атрибутов вышивания, подобная показанной ниже.



Напоминание:

- Изменить цвет и тип вышивки можно либо до, либо после рисования формы. Более подробную информацию об изменении этих установок см. в разделе «Color» на стр. 203 и «Sew type» на стр. 205.
- Для определения других атрибутов формы также можно использовать установки в диалоговом окне **Sewing Attribute Setting**. (Более подробную информацию см. в разделе «Задание атрибутов вышивания» на стр. 205.) Если на этом этапе установки не изменяются, то используются текущие установки, однако они могут быть изменены позднее.

- Щелкните мышью на селекторе **Arc shape** и затем щелкните мышью на **Arc & String**.



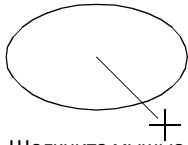
- Продолжайте процедуру аналогично рисованию окружности или овала.

→ При отпускании кнопки мыши на овале появляется радиальная линия.

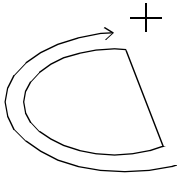
- Установите указатель мыши на начальную точку дуги с линией и затем щелкните мышью.

→ Радиальная линия исчезает.

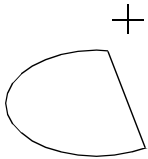
5. Перемещайте указатель мыши до формирования необходимой формы дуги с линией и затем щелкните мышью.



Щелкните мышью на начальной точке.



Перейдите к конечной точке.



Щелкните мышью на конечной точке.


Задание геометрического атрибута

Arc shape

Этот селектор используется для выбора типа дуги.



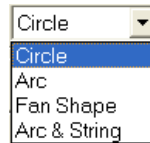
Напоминание:

Селектор **Arc shape** появляется в строке атрибутов вышивания при выборе 

в инструментальной панели.

1. Щелкните мышью на селекторе **Arc shape**.

→ Отображаются установки.



2. Щелкните мышью на одной из установок.

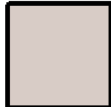
→ Установка применяется ко всем рисункам, создаваемым с помощью инструментального средства Circle or Arc, до тех пор, пока не будет изменена.

Рисование прямоугольника


С помощью инструментального средства Rectangle можно рисовать прямоугольники с острыми или закругленными углами. Прямоугольник содержит контур и внутреннюю область, которым могут присваиваться различные атрибуты вышивания независимо друг от друга.




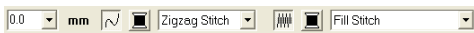
Прямоугольник



Квадрат

- Щелкните мышью на кнопке  в инструментальной панели.

→ Указатель мыши принимает вид  и выводится строка атрибутов вышивания, подобная показанной ниже.



Напоминание:

- Изменить радиус закругления, цвет и тип вышивки можно либо до, либо после рисования формы. Более подробную информацию об изменении этих установок см. в разделе «Edge radius» на стр. 177, «Color» на стр. 203 и «Sew type» на стр. 205.
- Для определения других атрибутов строчки также можно использовать установки в диалоговом окне **Sewing Attribute Setting**. (Более подробную информацию см. в разделе «Задание атрибутов вышивания» на стр. 205.) Если на этом этапе установки не изменяются, то используются текущие установки, однако они могут быть изменены позднее.

- Установите указатель мыши на странице Design Page.

→ Точка, с которой начинается перемещение указателя мыши, рассматривается в качестве угла прямоугольника. Точка, в которой отпускается кнопка мыши после перетаскивания указателя, является диагонально противоположным углом этого прямоугольника.

Напоминание:

Для рисования квадрата нажмите клавишу **(Shift)** при перетаскивании указателя мыши.

Задание геометрического атрибута

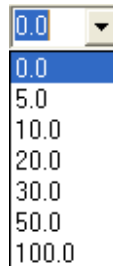
Edge radius 0.0 mm

Этот селектор используется для выбора формы углов прямоугольников.

Напоминание:

Селектор **Edge radius** появляется в строке атрибутов вышивания при выборе  в инструментальной панели. Он также появляется после выбора прямоугольника на странице Design Page.

- Щелкните мышью на селекторе **Edge radius**.



- Введите необходимое значение радиуса (0–100 мм) и нажмите клавишу **(Enter)** или щелкните мышью на необходимом значении.

→ Установка применяется ко всем рисункам, создаваемым с помощью инструментального средства Rectangle, до тех пор, пока не будет изменена.

→ Если был выбран какой-либо прямоугольник, то к нему также применяется эта установка.

Пример 1

Радиус закругления:
0,0 мм



Пример 2

Радиус закругления:
20,0 мм



Рисование прямых линий и кривых

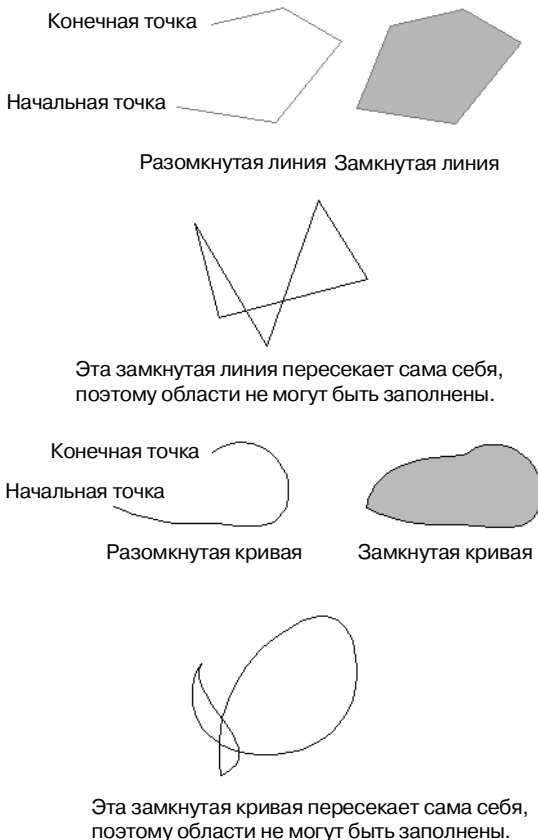
Инструментальные средства Outline предоставляют возможность добавления к рисунку прямых линий и кривых.


Если прямая линия или кривая должна быть разомкнутой (**Open Path**), то она заканчивается на последней введенной точке. Поскольку этот тип рисунка представляет собой простой контур и не содержит внутренней области, тип вышивки линии и установки цвета применяются только к самой линии.

Если прямая линия или кривая должна быть замкнутой (**Close Path**), то последняя точка автоматически соединяется с первой точкой. Поскольку этот тип рисунка содержит контур и внутреннюю область, каждому компоненту рисунка могут быть присвоены различные типы вышивки и цвета. **Однако если линия рисунка пересекает сама себя, то внутренняя область не может быть заполнена и для линии должны быть устранены пересечения для принятия заполнения.**

При создании рисунка можно свободно переключаться между рисованием прямых линий и кривых и после завершения рисования прямые линии могут быть преобразованы в кривые и наоборот.


Кроме того, если какое-либо изображение используется в качестве шаблона, то для полуавтоматического выделения границы изображения может использоваться специальное инструментальное средство.





1. Щелкните мышью на кнопке  в инструментальной панели.

→ Появляются следующие три кнопки:






 предназначена для рисования прямых линий. (Клавиша быстрого вызова: **Z**)

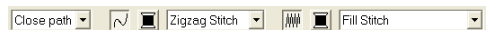
 предназначена для рисования кривых. (Клавиша быстрого вызова: **X**)

 предназначена для полуавтоматического рисования линий. (Клавиша быстрого вызова: **C**)

2. Щелкните мышью на кнопке с типом рисуемой линии.

→ Указатель мыши принимает вид ,

 или  и выводится строка атрибутов вышивки, подобная показанной ниже.



Напоминание:

- Изменить форму кривой, цвет и тип вышивки можно либо до, либо после создания формы. Более подробную информацию об изменении этих установок см. в разделе «Path shape» на стр. 180, «Color» на стр. 203 и «Sew type» на стр. 205.
- Для определения других атрибутов формы также можно использовать установки в диалоговом окне **Sewing Attribute Setting**. (Более подробную информацию см. в разделе «Задание

атрибутов вышивания» на стр. 205.) Если на этом этапе установки не изменяются, то используются текущие установки, однако они могут быть изменены позднее.

3. Щелкните мышью на странице Design Page для указания начальной точки.
4. Щелкните мышью на странице Design Page для указания следующей точки.



Напоминание:

Для удаления последней введенной точки щелкните на ней правой кнопкой мыши.

5. Продолжайте щелкать мышью для указания каждой точки и затем щелкните два раза кнопкой мыши на последней конечной точке.



Примечание:

- При рисовании рисунка можно свободно переключаться между рисованием различных типов линий либо щелчком мышью на другой кнопке, либо нажатием клавиши быстрого вызова.
- Даже после завершения рисунка прямые линии можно преобразовать в кривые и наоборот. Более подробную информацию см. в разделе «Преобразование прямых линий в кривые или кривых в прямые линии» на стр. 165.
- Если установлено значение **If Close Path**, то при двойном щелчке кнопкой мыши автоматически рисуется линия между последней и первой точками этой линии.
- При рисовании прямой линии нажмите клавишу **(Shift)** при перемещении указателя мыши для рисования в горизонтальном или вертикальном направлении.
- Для рисования с использованием инструментального средства полуавтоматического создания рисунка требуется шаблон-изображение. При отсутствии изображений это инструментальное средство действует подобно инструментальному средству *Straight Line*.

Задание геометрического атрибута

■ Path shape

Этот селектор используется для выбора, являются ли ломаные линии и кривые разомкнутыми или замкнутыми.

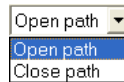


Напоминание:

Селектор **Path shape** появляется в строке атрибутов вышивания при выборе  в инструментальной панели. Он также появляется после выбора ломаной линии или кривой на странице *Design Page*.

1. Щелкните мышью на селекторе **Path shape**.

→ Отображаются установки.



2. Щелкните мышью на требуемой опции.

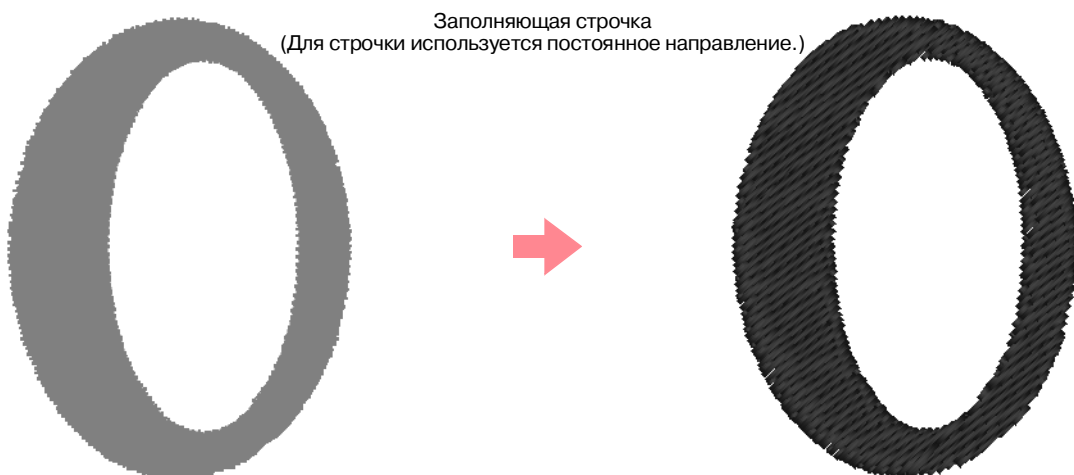
- Установка применяется ко всем рисункам, создаваемым с помощью инструментального средства *Outline*, до тех пор, пока не будет изменена.
- Если была выбрана ломаная линия или кривая, то к ней также применяется эта установка.

Создание данных ручного вышивания

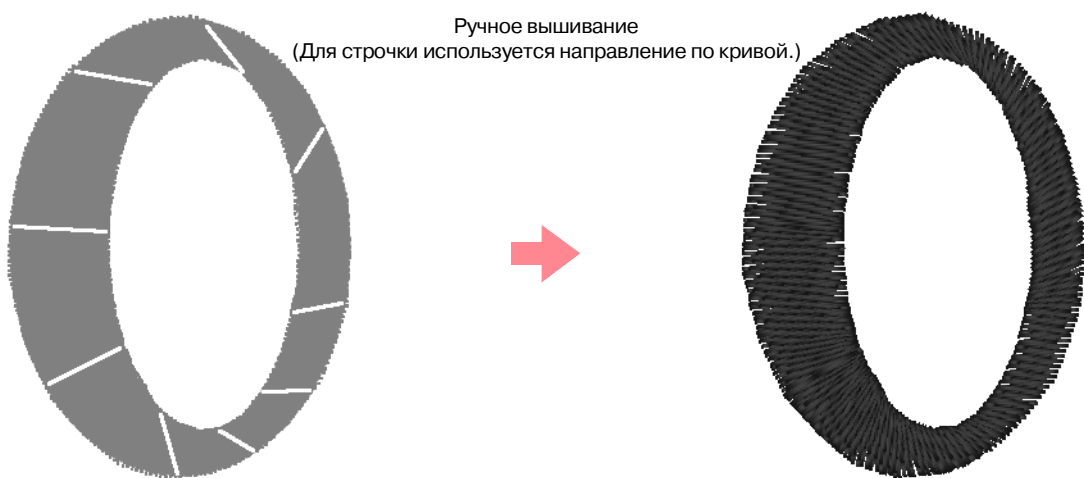
Инструментальные средства Manual Punch используются для создания рисунков, выглядящих подобно ручной вышивке. В случае ручного вышивания можно создать данные с любой требуемой последовательностью вышивания, направлением и ориентацией.

Самостоятельно разрабатываемые буквы составляют типовой пример рисунков, выглядящих лучше с использованием вышиваемых вручную рисунков. На рисунках ниже представлены два примера буквы «О».

На показанном ниже примере буква сформирована с использованием двух концентрических овалов без атрибута вышивания линии, с заполнением большого овала заполняющей строчкой и отключением атрибута вышивания области внутри малого овала. Затем для этой пары было установлено вышивание с отверстием.



На показанном ниже примере буква сформирована с использованием инструментальных средств Manual Punch. Для этого была продублирована показанная выше буква, была удалена внутренняя область и создан вышиваемый вручную рисунок с использованием контуров овалов в качестве направляющих. Затем овалы были удалены.




Для плотности строчки для обеих букв было установлено минимальное значение для более наглядного представления разницы между двумя рисунками в окне предварительного просмотра.

При создании вышиваемого вручную рисунка в качестве направляющего рисунка проще использовать какое-либо изображение на заднем плане. На примере выше используются два овала, которые были удалены после выполнения вышиваемого вручную рисунка.

Другой способ заключается в загрузке шаблона-изображения и его перерисовки с использованием вышиваемых вручную рисунков. Преимущество этого способа заключается в обеспечении лучшего контроля ориентации нити.

1. Откройте шаблон или подготовьте изображение, используемое в качестве основы.

2. Щелкните мышью на  в инструментальной панели.

→ Появляются следующие пять кнопок:



предназначена для создания рисунков вышивания из блоков с прямыми сторонами. (Клавиша быстрого вызова: **Z**)



предназначена для создания рисунков вышивания из блоков с кривыми сторонами. (Клавиша быстрого вызова: **X**)



предназначена для полуавтоматического создания рисунков вышивания из блоков. (Клавиша быстрого вызова: **C**)



предназначена для создания рисунков вышивания с переходом к другой строчке (ломаная линия вышивается). (Клавиша быстрого вызова: **V**)





предназначена для создания рисунков вышивания без перехода к другой строчке (ломаная линия не вышивается). (Клавиша быстрого вызова: **B**)

При создании вышиваемого вручную рисунка можно использовать различные типы. Например, можно начать с рисунка вышивания из блоков с прямыми сторонами, затем переключиться на рисунок из блоков с кривыми сторонами (для обрисовки контура рисунка из блоков с прямыми сторонами), затем

переключиться на тип рисунка без перехода к другой строчке для перемещения к началу следующего рисунка из блоков. Весь рисунок, состоящий из рисунков вышивания различного типа, рассматривается в качестве одного объекта (у всех компонентов один и тот же тип вышивки и цвет).

В рассматриваемом примере сначала используется рисунок из блоков с прямыми сторонами, затем для перемещения к указателю используется рисунок без перехода к другой строчке и затем создается рисунок с переходом к другой строчке.

3. Щелкните мышью на  для начала создания рисунка из блоков с прямыми сторонами.

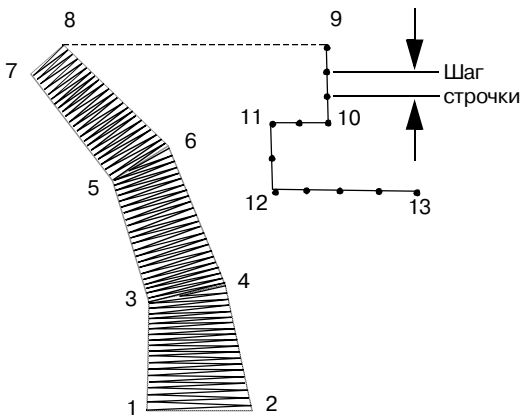
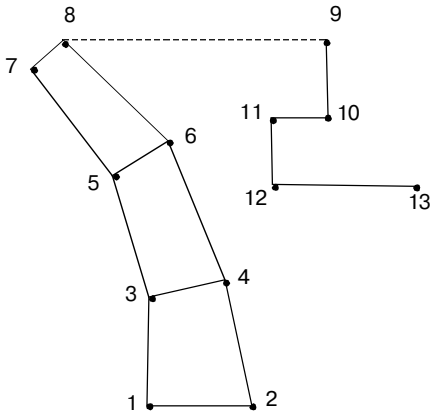
→ Указатель мыши принимает вид  и выводится строка атрибутов вышивания, подобная показанной ниже.



Напоминание:

- Изменить цвет и тип вышивки можно либо до, либо после создания рисунка. Более подробную информацию об изменении этих установок см. в разделе «Color» на стр. 203 и «Sew type» на стр. 205.
- Для определения других атрибутов рисунка также можно использовать установки в диалоговом окне **Sewing Attribute Setting**. (Более подробную информацию см. в разделе «Задание атрибутов вышивания» на стр. 205.) Если на этом этапе установки не изменяются, то используются текущие установки, однако они могут быть изменены позднее.

4. Щелкните мышью на странице Design Page для указания точки 1 (начальная точка).
5. См. рисунок ниже и щелкните мышью на странице Design Page для указания точек 2–8.




Напоминание:

Для удаления последней введенной точки щелкните на ней правой кнопкой мыши.

- После щелчка мышью на точке 8 (последняя точка рисунка из блоков)


щелкните мышью на  (кнопка рисунка без перехода к другой строчке) и затем на странице Design Page для указания точки 9 (начальная точка рисунка с переходом к другой строчке).

- Щелкните мышью на  (кнопка рисунка с переходом к другой строчке) и затем щелкните мышью на странице Design Page для указания точек 10, 11 и 12, как показано на рисунке выше.
- Для завершения рисунка щелкните два раза кнопкой мыши на точке 13 (последняя точка всего рисунка).


Напоминание:


- При вводе точек измените тип вышивания нажатием соответствующей клавиши быстрого вызова.
- Для рисования с использованием инструментального средства полуавтоматического создания рисунка требуется шаблон-изображение. При отсутствии изображений это инструментальное средство создает рисунок вышивания, подобно инструментальному средству создания рисунка из блоков с прямыми сторонами.
- После создания рисунка рисунки из блоков с прямыми сторонами можно преобразовать в рисунки из блоков с кривыми сторонами и наоборот. Более подробную информацию см. в разделе «Преобразование прямых линий в кривые или кривых в прямые линии» на стр. 165.

Ввод текста

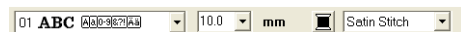
- Щелкните мышью на кнопке  в инструментальной панели.
→ Появляются следующие две кнопки:



- Щелкните мышью на .

→ Указатель мыши принимает вид  и выводится строка атрибутов

вышивания, подобная показанной ниже.



- При необходимости измените шрифт, размер текста, цвет и тип вышивки.

Напоминание:

- Изменить шрифт, размер текста, цвет и тип вышивки можно либо до, либо после создания текста. Более подробную информацию об изменении этих установок см. в

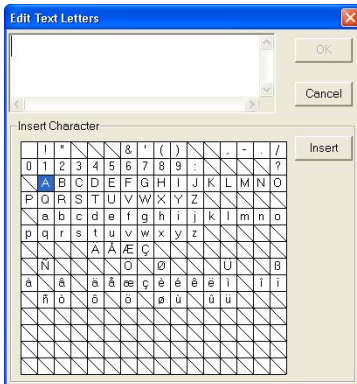
разделе «Font» на стр. 185, «Text Size» на стр. 186, «Color» на стр. 203 или «Sew type» на стр. 205.

- Для определения других атрибутов текста также можно использовать установки в диалоговом окне **Sewing Attribute Setting** и **Text Attribute Setting**. (Более подробную информацию см. в разделе «Задание атрибутов вышивания» на стр. 205 и «Задание атрибутов текста» на стр. 188.) Если на этом этапе установки не изменяются, то используются текущие установки, однако они могут быть изменены позднее.

Примечание:

- Если выбран один из шрифтов, обеспечиваемый данным приложением (01–35), то атрибуты вышивания линий не могут быть изменены.

- Щелкните мышью на странице Design Page, на которой должен появиться текст.
→ Выводится диалоговое окно **Edit Text Letters** с таблицей всех знаков, доступных с выбранным шрифтом.



Примечание:

Текст, созданный с использованием определенных шрифтов TrueType, не может быть корректно преобразован в рисунок вышивания из-за формы знаков. Эти знаки не могут быть вышиты надлежащим образом. Перед вышиванием рисунка выполните пробное вышивание ткани.

Текст, созданный с использованием некоторых шрифтов TrueType, не может быть преобразован совсем. В этом случае область, содержащая преобразованный текст, не вышивается и выводится соответствующее предупреждающее сообщение.

- Введите текст.

Напоминание:

- Нажмите клавишу **Enter** для ввода новой строки текста.
- Также можно ввести любой знак путем выбора этого знака в таблице знаков и последующим щелчком мышью на кнопке **Insert**, либо просто двойным щелчком мышью на этом знаке. Это особенно полезно в том случае, если необходимо ввести знаки, отсутствующие на клавиатуре.
- Когда указатель мыши устанавливается на каком-либо знаке в таблице знаков, под указателем появляется увеличенное изображение этого знака для его более удобного просмотра.

- Щелкните мышью на кнопке **OK**.

→ Текст отображается на странице Design Page.

Напоминание:

- Для прерывания операции щелкните мышью на кнопке **Cancel**.
- Для редактирования введенного текста выберите его и затем выберите команду меню **Text – Edit Letters**. Отредактируйте текст в выведенном диалоговом окне **Edit Text Letters**. (Более подробную информацию см. в разделе «Редактирование введенного текста» на стр. 186.)

**Примечание:**

При вводе знака, недоступного для выбранного шрифта, выводится сообщение об ошибке. Щелкните мышью на кнопке **OK** для закрытия этого сообщения и возвращения к диалоговому окну **Edit Text Letters**, в котором можно отредактировать введенный текст.

Задание атрибутов текста

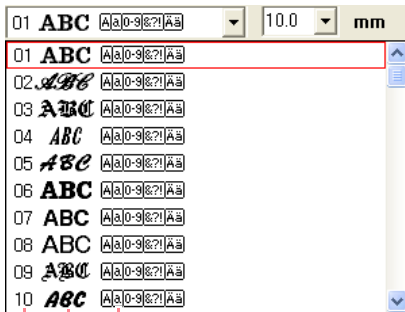
■ **Font** 01 ABC Aa0-9&?|Aa

Этот селектор используется для выбора шрифта для текста.

**Напоминание:**

Селектор **Font** появляется при выборе **A** в инструментальной панели. Он также появляется после выбора текста или какого-либо знака на странице *Design Page*.

- Щелкните мышью на селекторе **Font**.
→ Выводится список шрифтов.



01 ABC Aa0-9&?|Aa

02 ABC Aa0-9&?|Aa

03 ABC Aa0-9&?|Aa

04 ABC Aa0-9&?|Aa

05 ABC Aa0-9&?|Aa

06 ABC Aa0-9&?|Aa

07 ABC Aa0-9&?|Aa

08 ABC Aa0-9&?|Aa

09 ABC Aa0-9&?|Aa

10 ABC Aa0-9&?|Aa

Образец шрифта

Типы доступных шрифтов

Номер шрифта






- Щелкните мышью на необходимом шрифте.

→ Эта установка применяется ко всем создаваемым рисункам с текстом до тех пор, пока не будет изменена.

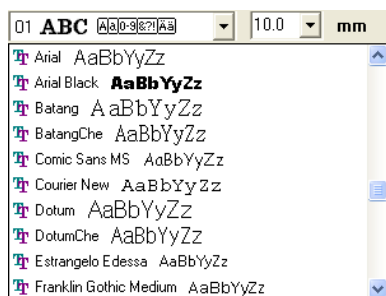
→ После выбора рисунка с текстом или знаков на рисунке с текстом эта установка также применяется к выбранному тексту.

Ниже приводится список доступных шрифтов и типов знаков, доступных для каждого шрифта.

01	ABC	Aa0-9&? Aa
02	ABC	Aa0-9&? Aa
03	ABC	Aa0-9&? Aa
04	ABC	Aa0-9&? Aa
05	ABC	Aa0-9&? Aa
06	ABC	Aa0-9&? Aa
07	ABC	Aa0-9&? Aa
08	ABC	Aa0-9&? Aa
09	ABC	Aa0-9&? Aa
10	ABC	Aa0-9&? Aa
11	ABC	Aa0-9&? Aa
12	ABC	Aa0-9&? Aa
13	ABC	Aa0-9&? Aa
14	ABC	Aa0-9&? Aa
15	ABC	Aa0-9&? Aa
16	ABC	Aa0-9&? Aa
17	ABC	Aa0-9&? Aa
18	ABC	A
19	ABC	A
20	ABC	Aa0-9&? Aa
21	ABC	A
22	ABC	Aa
23	ABC	A
24	ABC	A
25	ABC	A
26	ABC	A
27	ABC	A
28	ABC	A
29	ABC	A 0-9
30	ABC	Aa0-9&? Aa
31	ABC	Aa0-9&? Aa
32	ABC	Aa0-9&? Aa
33	ABC	Aa0-9&? Aa
34	ABC	Aa0-9&? Aa
35	ABC	Aa0-9&? Aa

-  Прописные буквы английского алфавита
-  Строчные буквы английского алфавита
-  Цифры
-  Знаки препинания, скобки и другие знаки
-  Прописные и строчные буквы со знаком ударения

Названия и образцы установленных шрифтов TrueType появляются после шрифтов, перечисленных в таблице ниже.




Напоминание:

Установки шрифтов TrueType могут быть изменены в диалоговом окне **TrueType Font Attribute Setting**, выводимом по команде меню **Text – TrueType Font Attribute Setting**. Более подробную информацию см. в разделе «Задание атрибутов текста TrueType» на стр. 192.

Примечание:

Некоторые шрифты TrueType не могут быть преобразованы в четкие рисунки вышивания из-за своей формы.

-  «Ввод текста» на стр. 183, «Редактирование точек в рисунках вышивания» на стр. 162 и «Задание атрибутов текста TrueType» на стр. 192

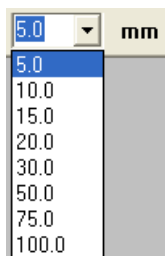
Text Size 10.0 mm

Этот селектор используется для выбора размера текста.

Напоминание:


Селектор **Text Size** появляется в строке атрибутов вышивания при выборе **A** в инструментальной панели. Он также появляется после выбора текста или какого-либо знака на странице *Design Page*.

1. Щелкните мышью на селекторе **Text Size**.



2. Введите необходимое значение высоты (5–100 мм) и нажмите клавишу **Enter** или щелкните мышью на необходимом значении.

- Эта установка применяется ко всем создаваемым рисункам с текстом до тех пор, пока не будет изменена.
- После выбора рисунка с текстом или знаков на рисунке с текстом эта установка также применяется к выбранному тексту.

-  «Ввод текста» на стр. 183 и «Редактирование точек в рисунках вышивания» на стр. 162

Редактирование введенного текста

Введенный текст можно легко отредактировать необходимым образом.

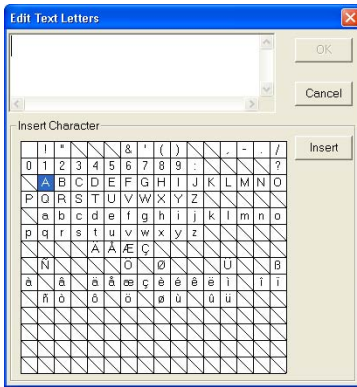
1. Выберите текст, подлежащий редактированию.

Примечание:

В определенный момент времени можно редактировать только один рисунок с текстом. В случае выбора нескольких рисунков с текстом эта команда меню недоступна.

2. Щелкните мышью на **Text** и затем на **Edit Letters**.

→ Выводится диалоговое окно **Edit Text Letters**.



3. Выбранный текст отображается в текстовом поле.
4. Отредактируйте текст надлежащим образом.

Напоминание:

- Нажмите клавишу **Enter** для ввода новой строки текста.
- Также можно ввести любой знак путем выбора этого знака в таблице знаков и последующим щелчком мышью на кнопке **Insert**, либо просто двойным щелчком мышью на этом знаке. Это особенно полезно в том случае, если необходимо ввести знаки, отсутствующие на клавиатуре.
- Когда указатель мыши устанавливается на каком-либо знаке в таблице знаков, под указателем появляется увеличенное изображение этого знака для его более удобного просмотра.

5. Щелкните мышью на кнопке **OK**.


→ Отредактированный текст отображается на странице Design Page.

Напоминание:





- Для закрытия диалогового окна без сохранения изменений щелкните мышью на кнопке **Cancel**.
- Если выбран текст, преобразованный из шрифта TrueType, то отображаемый список знаков относится к шрифту первой буквы текста.

Примечание:

При вводе знака, недоступного для выбранного шрифта, выводится сообщение об ошибке. Щелкните мышью на кнопке **OK** для закрытия этого сообщения и возвращения к диалоговому окну **Edit Text Letters**, в котором можно отредактировать введенный текст.

 «Ввод текста» на стр. 183

Выбор знаков

1. Щелкните мышью на кнопке  в инструментальной панели.
- Появляются следующие две кнопки:
- 
2. Щелкните мышью на .
- Указатель мыши принимает вид .
3. Щелкните мышью на тексте, подлежащем редактированию.
- Точки в тексте отображаются в виде маленьких незаполненных квадратиков.
4. Для выбора одиночного знака щелкните мышью на точке для выбираемого знака. Для выбора нескольких знаков нажмите клавишу **Ctrl** и щелкните мышью на каждой точке для других знаков или установите указатель мыши на необходимых знаках.
- Точки для выбранных знаков отображаются в виде маленьких черных квадратиков.

Напоминание:

- Для выбора всех знаков между выбранным знаком и следующим знаком нажмите клавишу **Shift** и щелкните мышью на следующем знаке.
- Для выбора дополнительного знака в направлении последнего знака нажмите клавишу **Shift** и нажмите клавишу → или ↓. Для выбора дополнительного знака в направлении

первого знака нажмите клавишу **Shift** и нажмите клавишу ← или ↑. При нажатии клавиши **Shift** и нажатии клавиши с изображением противоположной стрелки выбор знака отменяется.

- Для отмены выбора текущего знака и выбора следующего знака в направлении последнего знака нажмите клавишу **Ctrl** и нажмите клавишу → или ↓. Для отмены выбора текущего знака и выбора следующего знака в направлении первого знака нажмите клавишу **Ctrl** и нажмите клавишу ← или ↑.

5. Измените шрифт, размер, цвет, тип вышивки и другие атрибуты.

ABCDEF



ABCDEF



ABCDEF

Напоминание:

В случае шрифтов TrueType для контура может быть установлено или отменено вышивание и для цвета и типа вышивки могут быть выбраны установки.

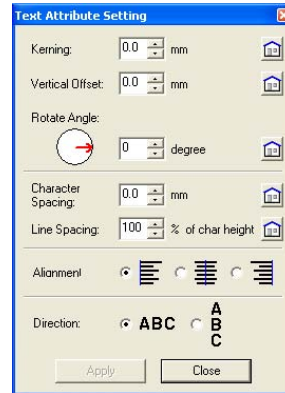
Задание атрибутов текста

В диалоговом окне **Text Attribute Setting** могут быть установлены различные атрибуты знаков для текста.

Кнопка в инструментальной строке:

1. Выберите текст, подлежащий редактированию.
2. Щелкните мышью на или щелкните мышью на **Text** и затем на **Text Attribute Setting**.

→ Выводится диалоговое окно **Text Attribute Setting**.



3. При необходимости измените атрибуты текста.

Напоминание:

Для восстановления установки по умолчанию параметра щелкните мышью на кнопке **Default** рядом с ним.

4. Щелкните мышью на кнопке **Apply** для принятия этой установки.

Напоминание:

Для закрытия диалогового окна щелкните мышью на кнопке **Close**.

Kerning	Устанавливает интервал между отдельными знаками. Диапазон: -100–100 мм Значение по умолчанию: 0	0,0 мм Abcdef
		5,0 мм (между «А» и «b») A bcd ef
Vertical Offset	Перемещает текст в вертикальном направлении. Диапазон: -100–100 мм Значение по умолчанию: 0	0,0 мм <u>Abcdef</u>
		2,0 мм <u>Abcdef</u>
Rotate angle	Поворачивает знаки. Диапазон: 0–359 градусов Значение по умолчанию: 0	0 градусов Abcdef
		20 градусов Abcdef

Character Spacing	Устанавливает интервал между всеми знаками. Диапазон: -100–100 мм	0,0 мм A b c d e f
	Значение по умолчанию: 0	2,0 мм A b c d e f
Line Spacing	Устанавливает интервал между строками в виде процента от высоты знаков. Диапазон: 0–1000% Значение по умолчанию: 0	100% A b c d e f g h i j k l
		150% A b c d e f g h i j k l
Alignment	Выравнивает несколько строк текста по левому краю, по центру или по правому краю.	По центру A b c d e f g h i j k l
		По правому краю A b c d e f g h i j k l
Direction	Определяет направление расположения текста – горизонтально или вертикально.	Горизонтально A B C
		Вертикально A B C

Напоминание:

- **Вертикальный текст на странице Design Page** отображается вертикально.
- **Интервал между знаками** устанавливается параметрами **Kerning** и **Character Spacing**. Параметр **Character Spacing** всегда относится ко всему рисунку с текстом, а параметр **Kerning** может применяться к отдельным знакам. Принятие параметра **Kerning** ко всему тексту на рисунке аналогично заданию параметра **Character Spacing**. Более подробную информацию о выборе отдельных знаков на рисунке с текстом см. в разделе «Выбор знаков» на стр. 187.

☞ «Задание расположения текста» ниже и «Преобразование текста» на стр. 191

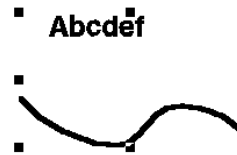
Задание расположения текста


Строка текста может быть расположена вдоль какой-либо кривой.

Кнопка в инструментальной строке:

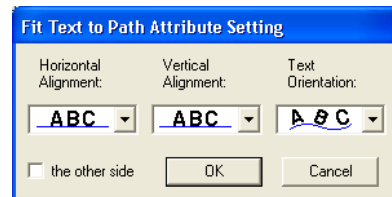


1. Выберите текст и кривую.



2. Щелкните мышью на  или щелкните мышью на **Text** и затем на **Fit Text to Path Setting**.

→ Выводится диалоговое окно **Fit Text to Path Attribute Setting**.



3. Из селекторов **Horizontal Alignment**, **Vertical Alignment** и **Text Orientation** выберите необходимые установки.

Напоминание:

Для размещения текста на другой стороне кривой отметьте опцию **the other side**.

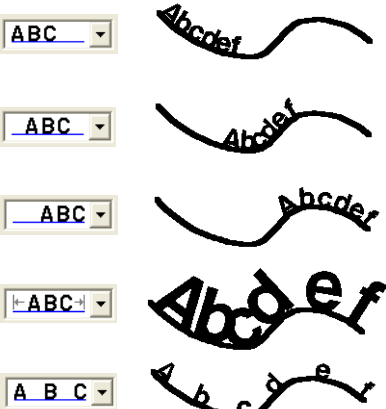
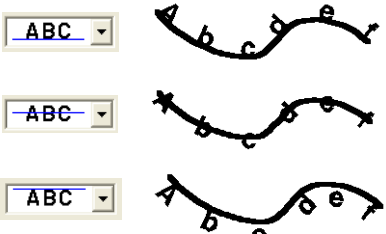
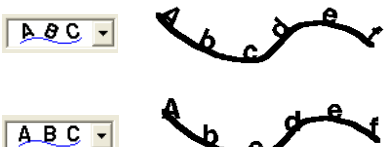
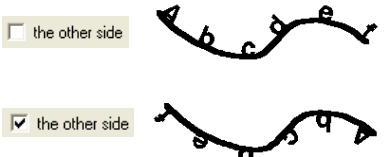
4. Щелкните мышью на **OK** для принятия установок.


Напоминание:

Для прерывания операции щелкните мышью на кнопке **Cancel**.

Примечание:

При задании расположения текста преобразование текста отменяется. Только одна строка текста может быть расположена на одной кривой.

<p>Horizontal Alignment</p>	<p>Устанавливает распределение знаков вдоль кривой.</p>	 <p>Five examples of horizontal alignment options for text along a wavy line. Each example shows a dropdown menu with a specific alignment and the resulting text placement:</p> <ul style="list-style-type: none"> ABC: Text is positioned at the top of the curve. ABC: Text is positioned in the middle of the curve. ABC: Text is positioned at the bottom of the curve. [-ABC-]: Text is positioned in the middle of the curve, rotated to follow the curve's angle. A B C: Text is positioned at the bottom of the curve, with spaces between characters.
<p>Vertical Alignment</p>	<p>Устанавливает расстояние между текстом и кривой.</p>	 <p>Three examples of vertical alignment options for text along a wavy line. Each example shows a dropdown menu with a specific alignment and the resulting text placement:</p> <ul style="list-style-type: none"> ABC: Text is positioned above the curve. ABC: Text is positioned below the curve. ABC: Text is positioned in the middle of the curve.
<p>Text Orientation</p>	<p>Устанавливает ориентацию знаков относительно кривой.</p>	 <p>Two examples of text orientation options for text along a wavy line. Each example shows a dropdown menu with a specific orientation and the resulting text placement:</p> <ul style="list-style-type: none"> A B C: Text is positioned above the curve, oriented horizontally. A B C: Text is positioned above the curve, oriented vertically.
<p>The other side</p>	<p>Переворачивает знаки.</p>	 <p>Two examples of 'The other side' options for text along a wavy line. Each example shows a checkbox and the resulting text placement:</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> the other side: Text is positioned above the curve. <input checked="" type="checkbox"/> the other side: Text is positioned below the curve.


 «Отмена расположения текста» на стр. 191

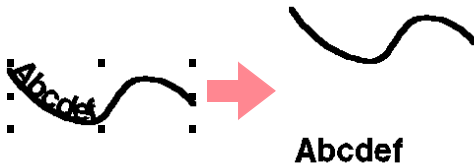
■ Отмена расположения текста


Расположение текста по кривой можно отменить.

Кнопка в инструментальной строке:



1. Выберите текст, располагаемый по кривой (Fit to Path).
2. Щелкните мышью на  или щелкните мышью на **Text** и затем на **Release Text from Path**.




 «Задание расположения текста» на стр. 189

Преобразование текста

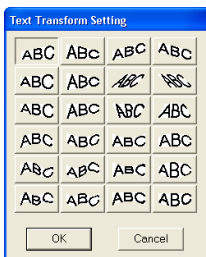
Для текста может применяться предварительно установленная форма преобразования.

Кнопка в инструментальной строке:



1. Выберите текст, подлежащий преобразованию.
2. Щелкните мышью на  или щелкните мышью на **Text** и затем на **Transform Text**.

→ Выводится диалоговое окно **Text Transform Setting**.



3. Выберите необходимую форму преобразования и затем щелкните мышью на кнопке **OK** или два раза щелкните кнопкой мыши на этой форме для принятия преобразования.

ABCDE  ABCDE



Напоминание:

- Для прерывания операции щелкните мышью на кнопке **Cancel**.
- При необходимости установите уровень преобразования. Более подробную информацию см. в разделе «Transform level» на этой стр.



Примечание:

Рисунок с текстом, созданным с шрифтом TrueType, содержит данные для вышивания и линий, и областей. Поэтому при выборе этой команды, в зависимости от формы шрифта TrueType, возможен интервал между линией и областью в тексте.



«Отмена преобразования текста» ниже

■ **Transform level** %

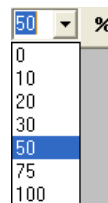
Этот селектор используется для выбора уровня преобразования.



Напоминание:

Селектор **Transform level** появляется в строке атрибутов вышивания после выбора преобразованного текста на странице *Design Page*.

1. Щелкните мышью на селекторе **Transform level**.



2. Введите необходимое значение (0 – 100%) и нажмите клавишу **Enter** или щелкните мышью на необходимом значении.

→ Установка применяется ко всем создаваемым преобразованным рисункам с текстом до тех пор, пока не будет изменена.

→ При выборе текста с рисунком эта установка применяется к выбранному тексту.



«Ввод текста» на стр. 183 и «Преобразование текста» на этой стр.

■ Отмена преобразования текста

Может быть восстановлена исходная форма текста.

Кнопка в инструментальной строке:

1. Выберите преобразованный текст.
2. Щелкните мышью на или щелкните мышью на **Text** и затем на **Clear Transformation**.

ABCDE → ABCDE

Задание атрибутов текста TrueType

Для шрифтов TrueType, преобразованных в рисунок вышивания, могут быть заданы различные атрибуты знаков, например стиль.

1. Выберите текст TrueType, подлежащий редактированию.
2. Щелкните мышью на **Text** и затем на **TrueType Font Attribute Setting**.
 - Выводится диалоговое окно подобное окну, показанному ниже. При выборе любых знаков, преобразованных из шрифта TrueType, отображаются атрибуты для выбранных знаков.



Напоминание:

- Имя выбранного шрифта появляется рядом с **Font**.
- В окне **Sample** отображается образец шрифта с выбранными атрибутами.

3. Для изменения стиля выберите необходимый стиль из списка **Font Style**.
4. Для изменения набора знаков шрифта выберите необходимый набор знаков из селектора **Script**.
5. Щелкните мышью на **OK** для установки атрибутов и для закрытия диалогового окна.

→ Установки атрибутов применяются ко всем рисункам с текстом, созданным со шрифтом TrueType, до тех пор, пока они не будут изменены.

→ Если был выбран текст, преобразованный из шрифта TrueType, то установки атрибутов также применяются к выбранному тексту.

Напоминание:

Для закрытия диалогового окна без изменения установок щелкните мышью на кнопке **Cancel**.

Примечание:

- Установки параметров **Font Style** и **Script** зависят от выбранного шрифта TrueType.
- Если выбран текст, созданный из нескольких шрифтов TrueType, то эта команда недоступна. Кроме того, если выбран текст из одного и того же шрифта, но с различными стилями шрифтов, то это диалоговое окно выводится с установками атрибутов для первой буквы текста. В любом случае при выборе только одного знака из текста отображается диалоговое окно с атрибутами только этого знака.

«Ввод текста» на стр. 183 и «Задание атрибутов текста» на стр. 188

Преобразование текста в данные в данные контуров

Данные контуров могут быть созданы из текста, преобразованного в шрифт TrueType.

1. Выберите рисунок с текстом, который был преобразован в шрифт TrueType.
2. Щелкните мышью на **Text** и затем на **Convert to Outline Object**.

→ Выбранный текст преобразуется в контуры.



Для преобразованного контура атрибуты вышивания не заданы; поэтому он отображается в виде пунктирных линий. При необходимости задайте атрибуты вышивания.




Напоминание:

Для предотвращения потери формы рисунка сгруппируйте объекты или задайте вышивание с отверстием.


Ввод монограмм


Функция ввода монограмм предоставляет возможность создания монограмм, состоящих максимум из трех прописных букв, и размещения вокруг них декоративного рисунка.

- Щелкните мышью на кнопке  в инструментальной панели.

→ Появляются следующие две кнопки:



- Щелкните мышью на .

→ Указатель мыши принимает вид  и выводится строка атрибутов вышивания, подобная показанной ниже.



- При необходимости измените шрифт, размер текста, цвет и тип вышивки.

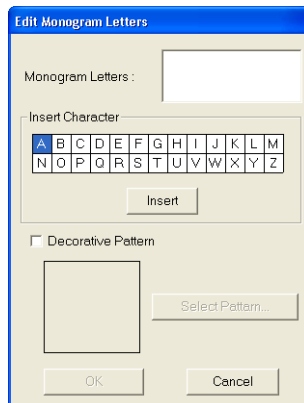


Напоминание:

- Изменить шрифт, размер текста, цвет и тип вышивки можно либо до, либо после создания монограммы. Более подробную информацию об изменении этих установок см. в разделе «Monogram Font» на стр. 195, «Monogram Size» на стр. 196, «Color» на стр. 203 или «Sew type» на стр. 205.
- Для определения других атрибутов монограммы также можно использовать установки в диалоговом окне **Sewing Attribute Setting**. (Более подробную информацию см. в разделе «Задание атрибутов вышивания» на стр. 205.) Если на этом этапе установки не изменяются, то используются текущие установки, однако они могут быть изменены позднее.

- Щелкните мышью на странице Design Page, на которой должна появиться монограмма.

→ Выводится диалоговое окно **Edit Monogram Letters**.



- Введите текст монограммы (прописные буквы).



Напоминание:

- Также можно ввести любой знак путем выбора этого знака в таблице знаков и последующим щелчком мышью на кнопке **Insert**, либо просто двойным щелчком мышью на этом знаке.
- С помощью функции ввода монограмм можно ввести до трех прописных букв.

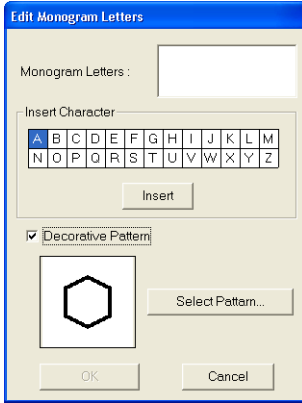


Примечание:

Нельзя вводить символы перевода строки. При нажатии клавиши **Enter** закрывается диалоговое окно и монограмма отображается на странице Design Page.

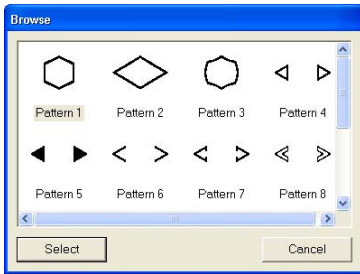
- Для добавления декоративного рисунка вокруг или по сторонам монограммы отметьте опцию **Decorative Pattern**.

→ Текущий выбранный рисунок выводится в окне предварительного просмотра.



7. Для изменения декоративного рисунка щелкните мышью на **Select Pattern**.

→ Выводится диалоговое окно **Browse**. Может быть выбран новый декоративный рисунок.



8. Щелкните мышью на декоративном рисунке для его выбора и затем щелкните мышью на **Select** (или щелкните два раза кнопкой мыши на рисунке) для закрытия диалогового окна **Browse** и отображения этого рисунка в окне предварительного просмотра.

9. После выбора необходимых установок щелкните на кнопке **OK**.

→ Монограмма отображается на странице Design Page с выбранным декоративным рисунком.



Напоминание:

Для прерывания операции щелкните мышью на кнопке **Cancel**.


Задание атрибутов монограммы

■ Monogram Font Diamond **AA8BCC**

Этот селектор используется для выбора шрифта для монограмм.

Напоминание:

Селектор **Monogram Font** появляется в строке атрибутов вышивания при

выборе  в инструментальной

панели. Он также появляется после выбора монограммы на странице Design Page.

1. Щелкните мышью на селекторе **Font**.

→ Выводится список шрифтов монограмм.



Имя шрифта монограммы

Образец шрифта монограммы

2. Щелкните мышью на необходимом шрифте.

→ Установка применяется ко всем создаваемым рисункам монограмм с текстом до тех пор, пока не будет изменена.

→ Если была выбрана какая-либо монограмма, то эта установка также применяется к выбранной монограмме.


■ Monogram Size mm

Этот селектор используется для выбора размера монограммы.

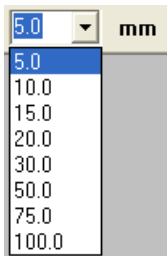


Напоминание:

Селектор **Monogram Size** появляется в строке атрибутов вышивания при

выборе  в инструментальной панели. Он также появляется после выбора монограммы на странице *Design Page*.

1. Щелкните мышью на селекторе **Monogram Size**.



2. Введите необходимое значение высоты (5–100 мм) и нажмите клавишу **Enter** или щелкните мышью на необходимом значении.

→ Эта установка применяется ко всем создаваемым рисункам с текстом до тех пор, пока не будет изменена.

→ Если была выбрана какая-либо монограмма, то эта установка также применяется к выбранной монограмме.

Редактирование монограмм

Введенную монограмму можно легко отредактировать необходимым образом.

1. Выберите монограмму, подлежащую редактированию.

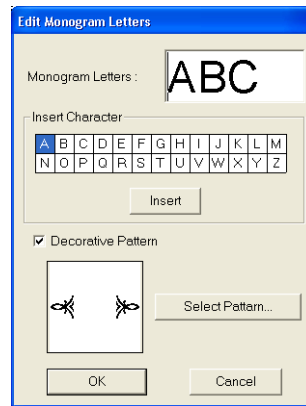


Примечание:

В определенный момент времени можно редактировать только одну монограмму. В случае выбора нескольких монограмм эта команда меню недоступна.

2. Щелкните мышью на **Text** и затем на **Edit Letters**.

→ Выводится диалоговое окно **Edit Monogram Letters**, в котором знаки выбранной монограммы отображаются в текстовом поле, а выбранный декоративный рисунок отображается в окне предварительного просмотра.



3. Отредактируйте текст надлежащим образом.



Напоминание:

- Также можно ввести любой знак путем выбора этого знака в таблице знаков и последующим щелчком мышью на кнопке **Insert**, либо просто двойным щелчком мышью на этом знаке.
- Для изменения декоративного рисунка щелкните мышью на **Select Pattern** и затем выберите новый рисунок в выведенном диалоговом окне **Browse**.
- Для удаления декоративного рисунка сбросьте опцию **Decoration**.



Примечание:

Нельзя вводить символы перевода строки. При нажатии клавиши **Enter** закрывается диалоговое окно и монограмма отображается на странице *Design Page*.

4. Щелкните мышью на кнопке **OK**.

→ Отредактированная монограмма отображается на странице *Design Page*.





**Напоминание:**

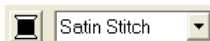
- Для закрытия диалогового окна без сохранения изменений щелкните мышью на кнопке **Cancel**.



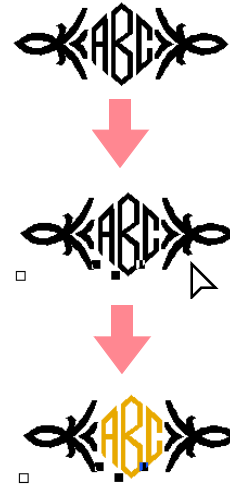
«Ввод монограмм» на стр. 194

Редактирование знаков монограмм и декоративного рисунка

- Щелкните мышью на кнопке  в инструментальной панели.
→ Появляются следующие две кнопки:
.
- Щелкните мышью на 
→ Указатель мыши принимает вид .
- Щелкните мышью на монограмме, подлежащей редактированию.
→ Точки в монограмме отображаются в виде маленьких незаполненных квадратиков.
- Для выбора одиночного знака или декоративного рисунка щелкните мышью на точке для выбираемого знака или декоративного рисунка.
Для выбора нескольких знаков и декоративного рисунка нажмите клавишу **Ctrl** и щелкните мышью на каждой точке для других знаков или декоративного рисунка или установите указатель мыши на необходимых знаках или декоративном рисунке.
→ Точки для выбранных знаков или декоративного рисунка отображаются в виде маленьких черных квадратиков, и выводится строка атрибутов вышивания, подобная показанной ниже.




- Измените цвет или тип вышивки.





Принятие и редактирование печатей

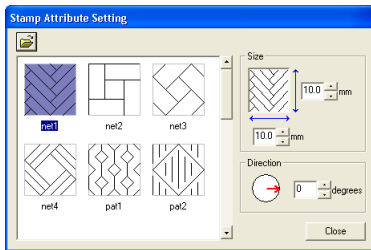
Печати могут применяться к областям объектов, нарисованных с помощью инструментальных средств Circle or Arc, Rectangle, Outline, Text и Manual Punch. Некоторые рисунки печатей поставляются с этим приложением; однако, с помощью приложения Programmable Stitch Creator можно редактировать поставляемые рисунки или создавать свои собственные рисунки.

Принятие печати

- Щелкните мышью на кнопке  в инструментальной панели.
→ Появляются следующие две кнопки:



- Щелкните мышью на .
→ Указатель мыши принимает вид  и выводится диалоговое окно **Stamp Attribute Setting**.




- В этом диалоговом окне выберите рисунок печати (файл .pas с принятыми установками печати).



Напоминание:

- Установки гравирования и тиснения печати отображаются в виде красных и синих областей.
- Также перечисляются файлы .pas files без установок печати.

- Для выбора другой папки щелкните мышью на .




В выведенном диалоговом окне **Browse for Folder** выберите необходимую папку и затем щелкните мышью на кнопке **OK** (или щелкните два раза кнопкой мыши на папке) для закрытия диалогового окна **Browse for Folder** и отображения рисунков печатей из выбранной папки в окне предварительного просмотра.

- Для изменения ширины и высоты печати введите или выберите необходимый размер (от 1 до 100 мм) в закладке **Size** в диалоговом окне **Stamp Attribute Setting**.
- Для изменения ориентации печати установите указатель мыши на красную стрелку внутри круга под **Direction** и затем перетащите красную стрелку на требуемый угол.




Напоминание:

- Диалоговое окно продолжает отображаться для того, чтобы размер и ориентация печати могли быть изменены в любое время.
- Для закрытия диалогового окна щелкните мышью на кнопке **Close**.
- Для повторного открытия диалогового окна после его закрытия щелкните мышью на .

- Для выбора объекта, для которого необходимо принять печать, щелкните на нем кнопкой мыши.

→ Вокруг выбранного объекта появляются «бегущие пунктирные линии» и указатель мыши принимает

вид  при перемещении по выбранному объекту.

7. Щелкните мышью на тех местах внутри объекта, для которых необходимо применить печать.


→ Печати отображаются в виде пунктирных линий в объекте.



Напоминание:


- Отображается вся печать даже в том случае, если она больше объекта, для которого она была применена; однако вышиваются только те части печати, которые находятся внутри этого объекта.
- Печати могут применяться только к объектам, нарисованным с помощью инструментальных средств *Circle or Arc*, *Rectangle*, *Outline*, *Text* и *Manual Punch*, и к объектам с атласной строчкой, заполняющей строчкой и программируемой заполняющей строчкой.
- Для принятия нескольких печатей внутри одного объекта щелкните мышью на этом объекте необходимое число раз.
- Если указатель не соответствует выбранному объекту, то печать не принимается.
- Диалоговое окно **Stamp Attribute Setting** выводится только после выбора инструмента «печать».
- Печати могут вышиваться только в том объекте, для которого они были приняты.


Редактирование печати

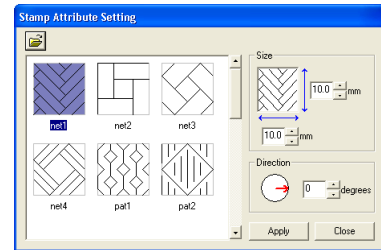
1. Щелкните мышью на кнопке  в инструментальной панели.

→ Появляются следующие две кнопки:



2. Щелкните мышью на .

→ Указатель мыши принимает вид , выводится диалоговое окно **Stamp Attribute Setting** и принятые печати указываются розовыми пунктирными линиями.



Напоминание:

Если какой-либо объект уже был выбран, то вокруг этого объекта появляются «бегущие пунктирные линии» и его печати указываются пунктирными линиями.

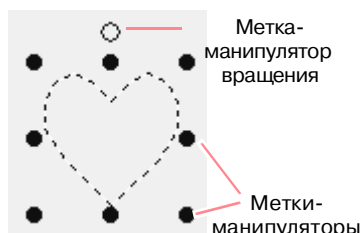
3. Щелкните мышью на объекте с печатью, подлежащей редактированию.

→ Вокруг выбранного объекта появляются «бегущие пунктирные линии».

4. Щелкните мышью на печати, подлежащей редактированию.

→ Вокруг печати появляются круглые метки-манипуляторы, и над печатью

появляется метка-манипулятор вращения.



Примечание:

В определенный момент времени может быть выбрана только одна печать. При выборе другой печати отменяется выбор предварительно выбранной печати.

5. Для изменения рисунка печати выберите другой рисунок в диалоговом окне **Stamp Attribute Setting** и затем щелкните мышью на кнопке **Apply**.

Для изменения размера и ориентации печати укажите необходимые установки в диалоговом окне **Stamp Attribute Setting** или введите необходимые установки путем перетаскивания меток-манипуляторов или метки-манипулятора вращения.

Для перемещения печати перетащите ее на другое место внутри объекта или частично установите ее в объекте.

Для удаления печати выберите команду меню **Edit – Delete** или нажмите клавишу

Delete .



Напоминание:

- При перемещении рисунка с печатью печать перемещается вместе с рисунком. Однако изменения размера и ориентации рисунка не оказывают воздействия на размер и ориентацию печатей. После редактирования формы объекта может потребоваться проверка области и редактирование печатей.
- Печати выводятся только после выбора инструмента «печать».
- Печати могут вышиваться только в той области, для которой они были приняты.
- Для закрытия диалогового окна щелкните мышью на кнопке **Close**.



«Масштабирование рисунков» на стр. 158 и «Поворот рисунков» на стр. 160

Принятие атрибутов вышивания для линий и областей

В строке атрибутов вышивания можно установить следующие атрибуты:

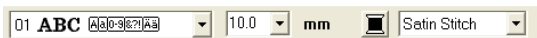
- геометрические атрибуты (форма дуги, радиус закругления угла прямоугольника и форма кривой)
- атрибуты текста (шрифт, размер и уровень преобразования)
- атрибуты вышивания (цвет нити и тип вышивки, установка/отмена вышивания контура и внутренней области)

Доступные атрибуты вышивания зависят от инструментального средства, выбранного в инструментальной панели, и типа выбранного рисунка вышивания.

Пример 1: Выбрано инструментальное средство Select Object, но объекты и рисунки не выбраны



Пример 2: Выбрано инструментальное средство ввода текста или текст



Когда указатель мыши устанавливается на какой-либо кнопке или селекторе в строке атрибутов вышивания, выводится метка, указывающая имя этого элемента.

В следующих инструкциях элементы строки атрибутов вышивания указываются в соответствии с этими обозначениями.



Как правило, различные характеристики, доступные для заданного рисунка, могут быть установлены либо до, либо после создания рисунка. Например, при создании прямоугольника цвета и радиус закругления углов могут быть установлены только запуска режима рисования прямоугольника. После создания прямоугольника его можно выбрать и изменить его характеристики.

Единственное исключение из этого правила относится к случаю использования режима рисования окружности и дуги: перед фактическим созданием рисунка необходимо определить его тип (окружность, дуга и т. д.). Кроме того, отсутствует возможность изменения типа рисунка после его создания.

Геометрические атрибуты


	Arc shape: Выбирает тип дуги.	стр. 173
	Edge radius: Устанавливает радиус закругления углов прямоугольников.	стр. 177
	Path shape: Открывает и закрывает ломаные линии и кривые.	стр. 180

Атрибуты текста

	Font: Выбирает шрифт текста.	стр. 185
	Text Size: Выбирает размер текста.	стр. 186
	Transform level: Выбирает уровень преобразования.	стр. 191

Атрибуты вышивания

	Line sew: Устанавливает/отменяет вышивание линии. Когда вышивание контура отменено, контур не вышивается (также нельзя установить цвет или тип вышивки).	стр. 202
	Region sew: Устанавливает/отменяет вышивание области. Когда вышивание внутренней области отменено, внутренняя область не вышивается (также нельзя установить цвет или тип вышивки).	стр. 203

	Line color, Region color, Text color, Punch color: Устанавливает цвет нити для контуров, внутренних областей, текста и вышиваемых вручную рисунков.	стр. 203
	Специальные цвета	стр. 204
Zigzag Stitch ▾	Line sew type: Устанавливает тип вышивки контуров.	стр. 205
Fill Stitch ▾	Region sew type: Устанавливает тип вышивки внутренней области, текста и вышиваемых вручную рисунков.	стр. 205

Установка цвета нити и типа вышивки

Всем рисункам назначается по крайней мере один цвет и тип вышивки. Рисункам с контуром и внутренней областью может быть назначено два различных цвета нитей и типа вышивки. Если установлена градация, то для этой области может быть добавлен дополнительный цвет. (Более подробную информацию о градации см. в разделе «Создание градации» на стр. 215.) Кроме того, каждому знаку в рисунке с текстом могут быть назначены отдельные цвета нитей и типы вышивки.

Рисунки с контуром и внутренней областью: текст, преобразованный из шрифтов True Type, окружности, веера, дуги с прямыми, прямоугольники, замкнутые ломаные линии и замкнутые кривые. Для этих рисунков возможна установка и отмена вышивания контура и областей.

Рисунки только с контуром: дуги, разомкнутые ломаные линии и разомкнутые кривые. Для этих рисунков все еще возможна установка и отмена вышивания контура.

Рисунки только с областью: текст, созданный из шрифтов, поставляемых с данным программным обеспечением, и вышиваемые вручную рисунки. Для этих двух типов рисунков невозможна установка и отмена вышивания внутренней области.





Вышиваемые вручную рисунки: Можно установить цвет для трех типов вышиваемых вручную рисунков (блок, полуавтоматический блок и с переходом к другой строчке), но для

рисунков с вышиваемыми вручную блоками можно установить только тип вышивки.

Line sew

При щелчке мышью на этой кнопке устанавливается/отменяется вышивание контура.

Напоминание:

- Кнопка **Line sew** доступна только в том случае, когда выбрано инструментальное средство *Select Object* и не выбраны рисунки, когда выбран рисунок с контуром (текст, преобразованный из шрифтов TrueType, окружности, веера, дуги с линиями, прямоугольники, ломаные линии и кривые) или после щелчка мышью на , ,  или  в инструментальной панели для запуска рисования такого рисунка.
- Когда вышивание линии отменено, линия не вышивается (также нельзя установить цвет или тип вышивки).

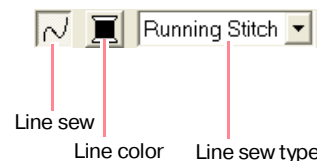
1. Щелкните мышью на кнопке **Line sew**.

Эта кнопка имеет две установки:

Активизирована: Отображается кнопка **Line color** и селектор **Line sew type**.

Деактивизирована: Кнопка **Line color** и селектор **Line sew type** не отображаются.

При щелчке мышью на этой кнопке выполняется между двумя этими состояниями.



→ Установки применяются ко всем создаваемым с контуром рисункам до тех пор, пока они не будут изменены.

→ Если выбран какой-либо рисунок, то установки применяются к выбранному рисунку.

Вышивание линии установлено:




Вышивание линии отменено:



2. Для установки вышивания контура снова щелкните мышью на кнопке **Line sew**.

Примечание:





Если выбран шрифт, поставляемый с данным программным обеспечением (шрифт с номером 1- 35), то атрибуты вышивания линии не могут быть изменены.

 «Color» на стр. 203 и «Sew type» на стр. 205

Region sew

При щелчке мышью на этой кнопке устанавливается/отменяется вышивание внутренней области.

Напоминание:

- Кнопка **Region sew** доступна только в том случае, когда выбрано инструментальное средство **Select Object** и не выбраны рисунки, когда выбран рисунок с внутренней областью (текст, веера, дуги с линиями, прямоугольники, ломаные линии и кривые) или после щелчка мышью на , ,  или  в инструментальной панели для запуска рисования такого рисунка.
- Когда вышивание области отменено, область не вышивается (также нельзя установить ее цвет или тип вышивки).

1. Щелкните мышью на кнопке **Region sew**.

Эта кнопка имеет две установки:

Активизирована: Отображается кнопка **Region color** и селектор **Region sew type**.

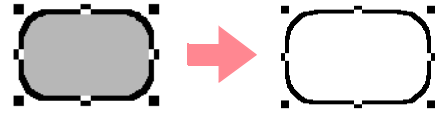
Деактивизирована: Кнопка **Region color** и селектор **Region sew type** не отображаются.

При щелчке мышью на этой кнопке выполняется между двумя этими состояниями.




- Установки применяются ко всем создаваемым с внутренней областью рисункам до тех пор, пока они не будут изменены.

- Если выбран какой-либо рисунок, то установки применяются к выбранному рисунку.



2. Для установки вышивания области снова щелкните мышью на кнопке **Region sew**.

 «Color» на стр. 203 и «Sew type» на стр. 205

Color

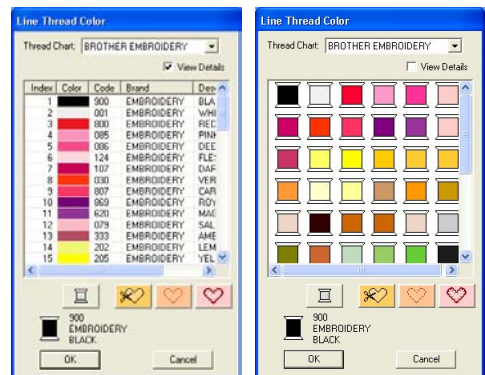
Щелкните мышью на этой кнопке для установки цвета нити для контуров, внутренних областей, текстов и вышиваемых вручную рисунков.

Напоминание:

- Кнопки **Line color** и **Region color** появляются в строке атрибутов вышивания (если не были деактивизированы с помощью кнопок **Line sew** или **Region sew**), когда выбрано инструментальное средство **Select Object** и не выбраны рисунки.
- При входе в один из режимов рисования или в режим ввода текста или при выборе существующего рисунка для соответствующего рисунка появляется кнопка цвета.

1. Щелкните мышью на кнопке **Color**.

- Выводится диалоговое окно **Thread Color** подобное окну, показанному ниже.



Напоминание:

Для просмотра списка только цветов нитей сбросьте опцию **View Details**.

- С помощью селектора **Thread Chart** выберите цветовую диаграмму системы или диаграмму нити пользователя.
- Из списка цветов нитей выберите необходимый цвет.



Напоминание:

- Цвет также можно выбрать двойным щелчком на нем кнопкой мыши.
- Более подробную информацию о четырех кнопках под этим списком см. в разделе «Специальные цвета» на стр. 204.

- Щелкните мышью на кнопке **OK**.



Напоминание:

Для прерывания операции щелкните мышью на кнопке **Cancel**.

- Эта установка применяется ко всем создаваемым рисункам одного типа до тех пор, пока не будет изменена. Кнопка цвета для каждой категории указывает текущий цвет для этой категории.
- Если выбран какой-либо рисунок, то установка применяется к выбранному рисунку.

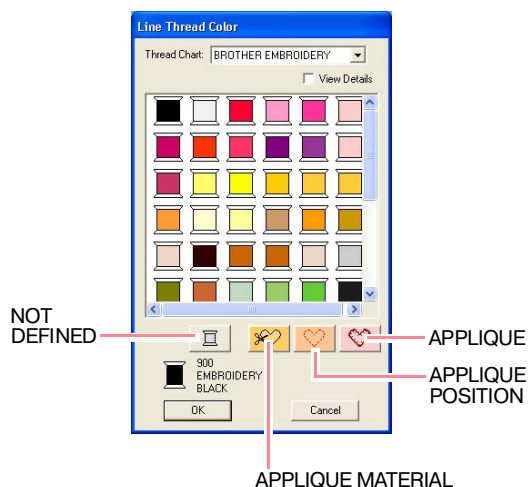


Более подробную информацию о задании цветовой диаграммы нити или о способе обработки машиной цветов нитей см. в разделе «Редактирование списков цветов нитей пользователей» на стр. 228.



«Line sew» на стр. 202 и «Region sew» на стр. 203

■ Специальные цвета



- **NOT DEFINED:** Швейные машины, поддерживающие функцию автоматического отображения цвета нити, автоматически переключаются к отображению заданного цвета. В случае использования такой машины или в случае необходимости ручного выбора цвета для одноцветного рисунка можно выбрать **NOT DEFINED**.
- **Цвета для создания аппликаций:** Аппликации можно создавать с использованием трех специальных цветов, показанных на рисунке выше. **APPLIQUE MATERIAL** обозначает контур области, вырезаемой из материала аппликации. **APPLIQUE POSITION** обозначает положение на материале-подкладке, на котором должна вышиваться аппликация. **APPLIQUE** вышивает аппликацию на материале-подкладке.



Напоминание:

Аппликации можно легко создавать с помощью программы-мастера *Applique Wizard*. Более подробную информацию см. в разделе «Использование программы-мастера *Applique Wizard*» на стр. 217.

■ Sew type



Эти селекторы используются для установки типа вышивки для контуров, внутренних областей, текста и вышиваемых вручную рисунков.



Напоминание:

- Селекторы **Line sew type** и **Region sew type** появляются в строке атрибутов вышивания (если не были деактивизированы с помощью кнопок **Line sew** или **Region sew**), когда выбрано инструментальное средство **Select Object**.
- При входе в один из режимов рисования или при выборе существующего рисунка для соответствующего рисунка появляется селектор типа вышивания.

1. Щелкните мышью на селекторе типа вышивки.

→ Появляющиеся доступные установки зависят от выбранного объекта.

Тип объекта	Установки Line sew type	Установки Region sew type
Text (встроенные шрифты)	Не применяется	Satin Stitch, Fill Stitch и Prog. Fill Stitch
Text (шрифты TrueType)	Zigzag Stitch, Running Stitch Motif Stitch и E/V Stitch	(программируемая заполняющая строчка)
Вышиваемые вручную рисунки	Не применяется	Satin Stitch, Fill Stitch и Prog. Fill Stitch (программируемая заполняющая строчка), Piping Stitch
Другие	Zigzag Stitch, Running Stitch Motif Stitch и E/V Stitch	Satin Stitch, Fill Stitch, Prog. Fill Stitch (программируемая заполняющая строчка), Motif Stitch, Cross Stitch, Concentric Circle Stitch, Radial Stitch и Spiral Stitch

2. Щелкните мышью на необходимом типе вышивки.

→ Эта установка применяется ко всем создаваемым рисункам одного типа до тех пор, пока не будет изменена.

→ Если выбран какой-либо рисунок, то установка применяется к выбранному рисунку.



Примечание:

Атрибуты вышивания для выбранных типов вышивания линий и областей можно установить в диалоговом окне **Sewing Attribute Setting**.

При выборе **Prog. Fill Stitch** или **Motif Stitch** также может потребоваться выбор рисунка в диалоговом окне **Sewing Attribute Setting**, поскольку установка рисунка по умолчанию отсутствует.



«Line sew» на стр. 202, «Region sew» на стр. 203 и «Задание атрибутов вышивания» ниже

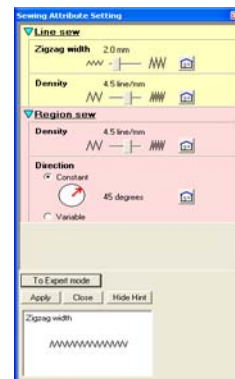
Задание атрибутов вышивания

В диалоговом окне **Sewing Attribute Setting** могут быть установлены различные атрибуты вышивания для линий и областей.

Кнопка в инструментальной строке:

1. Щелкните мышью на одной из кнопок в инструментальной панели, используемых для рисования или выбора объектов.
2. Щелкните мышью на в инструментальной строке
→ Выводится диалоговое окно **Sewing Attribute Setting**.

Режим Beginner:



Режим Expert:**Напоминание:**

- Альтернативный метод – выберите команду меню **Sew – Setting Attribute**.
- Атрибуты вышивания, отображаемые в диалоговом окне, зависят от выбранного типа вышивки.

3. Для отображения только основных атрибутов вышивания и простых установок щелкните мышью на **To Beginner mode**.


Для отображения всех атрибутов вышивания и установок, доступных для выбранного типа вышивки, щелкните мышью на **To Expert mode**.


Напоминание:

- Установки, которые не могут быть выбраны в режиме *Beginner*, берутся из предыдущей установки в режиме *Expert*.
- Для скрытия окна предварительного просмотра щелкните мышью на **Hide Hint**. Для отображения окна предварительного просмотра щелкните мышью на **Show Hint**. Когда отображается кнопка **Hide Hint**, отображается окно предварительного просмотра, в котором можно просматривать примеры строчек при установке указателя мыши на эту установку. В окне предварительного просмотра указываются выполненные изменения установок.

4. При необходимости измените атрибуты вышивания, отображаемые под **Line Sew** или **Region Sew**.

Напоминание:

- В некоторых случаях может потребоваться просмотр установок или изменение размеров диалогового окна путем перетаскивания одного из его углов для просмотра всех атрибутов вышивания.
- Способ ввода установок изменяется в соответствии с атрибутом. Для ввода цифровых значений в режиме *Expert* щелкайте мышью на кнопках с обозначением стрелок для выбора необходимого значения или напрямую введите это значение. В режиме *Beginner* для изменения установок используется ползунок. Если появляется , то щелкните мышью на этой кнопке для восстановления установки по умолчанию.

-  Более подробную информацию о различных атрибутах вышивания и установках см. в разделе «Атрибуты вышивания линий» на стр. 207 и «Атрибуты вышивания областей» на стр. 208.

Примечание:

Все установки, выполненные в этом диалоговом окне, сохраняются и будут применяться независимо от режима до тех пор, пока они не будут изменены.


5. Щелкните мышью на кнопке **Apply** в диалоговом окне для принятия новых атрибутов вышивания.
6. Щелкните мышью на кнопке **Close** для закрытия диалогового окна.


■ Атрибуты вышивания линий

Доступные атрибуты вышивания зависят от выбранного типа вышивки.

Zigzag stitch (Строчка зигзаг)

Zigzag width	Устанавливает ширину зигзага. Диапазон: 1–10 мм Значение по умолчанию: 2,0 мм
Density	Устанавливает число линий на миллиметр. Диапазон: 1–7 линий на мм Значение по умолчанию: 4,5 линий на мм
Half Stitch	Устанавливает, активизирована или деактивизирована опция «половинной строчки». Если одна сторона строчки зигзаг является плотной, то для обеспечения более равномерной плотности может автоматически вышиваться «половинная строчка». Эта опция доступна для текста и объектов, созданных с помощью инструментальных средств рисования. Значение по умолчанию: Деактивизирована




Активизирована: 

Деактивизирована: 

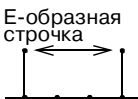

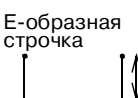

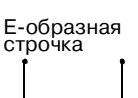





Running stitch (Сметочная строчка)

Run pitch	Устанавливает шаг вышивания линий. Диапазон: 1–10 мм Значение по умолчанию: 2,0 мм
Run times	Устанавливает число раз вышивания кромки. Диапазон: 1–5 Значение по умолчанию: 1

Motif stitch (Узорная строчка)

Run pitch	Устанавливает шаг вышивания линий. Диапазон: 1–10 мм Значение по умолчанию: 10,0 мм	
Motif		Выберите рисунок для узорной строчки. Щелкните мышью на  и затем в выведенном диалоговом окне Browse выберите папку, в которой находится необходимый файл .pmf. Щелкните два раза мышью на необходимом рисунке или выберите его и затем щелкните мышью на кнопке OK .
	Width (горизонтальная длина)	Устанавливает ширину рисунка (направление вдоль линии). Диапазон: 2–10 мм Значение по умолчанию: 5,0 мм
	Height (вертикальная длина)	Устанавливает высоту рисунка (направление перпендикулярно линии). Диапазон: 2–10 мм Значение по умолчанию: 5,0 мм
	H-Arrange (горизонтальное расположение)	Устанавливает горизонтальное расположение рисунка. В случае рисунков, подобных  , рисунки располагаются вдоль линии, как показано справа. Normal:  Mirror:  Alternate: 
	V-Arrange (вертикальное расположение)	Устанавливает вертикальное расположение рисунка. В случае рисунков, подобных  , рисунки располагаются вдоль линии, как показано справа. Normal:  Mirror:  Alternate: 

E/V-образная строчка

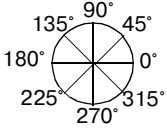





E Stitch V Stitch	Выберите E-образную строчку или V-образную строчку.		
	Interval	Устанавливает расстояние между строчками. Диапазон: 1,0–20,0 мм Значение по умолчанию: 5,0 мм	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>E-образная строчка</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>V-образная строчка</p> </div> </div>
	Stroke width	Устанавливает высоту рисунка (направление перпендикулярно линии). Диапазон: 1,0–10 мм Значение по умолчанию: 2,5 мм	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>E-образная строчка</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>V-образная строчка</p> </div> </div>
	Run pitch	Устанавливает шаг вышивания линий. Диапазон: 1,0–10 мм Значение по умолчанию: 2,0 мм	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>E-образная строчка</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>V-образная строчка</p> </div> </div>
	Run time(s)	Устанавливает шитье в обратном направлении для сметочных строчек. В случае V-образных строчек "V" включается в число раз выполнения. Диапазон: 1, 3, 5 Значение по умолчанию: 1	
	Stroke times	Устанавливает число ходов нитеводителя. Эта опция доступна только в случае выбора E Stitch . Диапазон: 1–3 Значение по умолчанию: 1	
	Arrange	Устанавливает внутреннее/внешнее расположение E-образной строчки или V-образной строчки.	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>E-образная строчка</p> </div> <div style="text-align: center;">  </div> <div style="text-align: center;">  <p>V-образная строчка</p> </div> <div style="text-align: center;">  </div> </div>

■ Атрибуты вышивания областей

Доступные атрибуты вышивания зависят от выбранного типа вышивки.

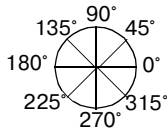




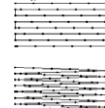








Satin stitch (Атласная строчка)

Under sewing	Устанавливает, активизирована или деактивизирована опция «вышивания с подкладкой». Для предотвращения сморщивания ткани большого размера во время вышивания рекомендуется использовать подкладку. Однако, в зависимости от формы области выбор этой опции не всегда возможен. Активизирована: Выполняется вышивание с подкладкой. Деактивизирована: Вышивание с подкладкой не выполняется.
Density	Устанавливает число линий на миллиметр. Диапазон: 1–7 линий на мм Значение по умолчанию: 4,5 линий на мм
Gradation	Устанавливает, активизирована или деактивизирована опция «градиация интенсивности». Эта опция доступна в том случае, когда для направления вышивания установлено значение Constant . Щелкните мышью на Pattern для установки шаблона градации. Значение по умолчанию: Деактивизирована Более подробную информацию об этом атрибуте см. в разделе «Создание градации» на стр. 215.

Direction	<p>[Type] Указывает направление вышивания. Constant: Выполняется вышивание с фиксированным углом. Угол задается путем выполнения соответствующей установки. Variable: Изменяет направление вышивания в соответствии с вышиваемым объектом. [Angle] Указывает угол вышивания. Эта опция доступна в том случае, когда для направления вышивания установлено значение Constant. Диапазон: 0–359 градусов Значение по умолчанию: 45 градусов</p>	
Half Stitch	<p>Устанавливает, активизирована или деактивизирована опция «половинной строчки». Эта опция доступна для текста, вышиваемых вручную рисунков и объектов, созданных с помощью инструментальных средств рисования, и для геометрических форм, когда для направления вышивания установлено значение Variable. Если одна сторона атласной строчки является плотной, то для обеспечения более равномерной плотности может автоматически вышиваться «половинная строчка». Значение по умолчанию: Деактивизирована</p>	<p>Активизирована: </p> <p>Деактивизирована: </p>
Running Stitch Path	<p>Устанавливает путь выполнения вышивания. Эта опция доступна в том случае, когда для направления вышивания установлено значение Constant. Доступные установки:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Inside of region (кратчайший путь) • Along outline (вдоль внутренней стороны) • Onto outline (по контуру) <p>Установка «Inside of region» доступна только при отмене выбора опции Gradation. Значение по умолчанию: Inside of region</p>	<p>Inside of region: </p> <p>Along outline: </p> <p>Onto outline: </p>
Pull Compensation	<p>Увеличивает область вышивания в направлении вышивания рисунка строчки для предотвращения сморщивания ткани во время вышивания. Диапазон: 0–2 мм Значение по умолчанию: 0,0 мм</p>	

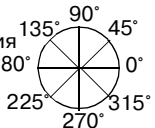





Fill stitch (Заполняющая строчка)



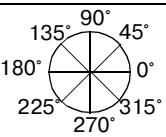





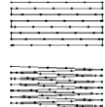



Under sewing	<p>Устанавливает, активизирована или деактивизирована опция «вышивания с подкладкой». Для предотвращения сморщивания ткани большого размера во время вышивания рекомендуется использовать подкладку. Однако, в зависимости от формы области выбор этой опции не всегда возможен. Активизирована: Выполняется вышивание с подкладкой. Деактивизирована: Вышивание с подкладкой не выполняется.</p>
Density	<p>Устанавливает число линий на миллиметр. Диапазон: 1–7 линий на мм Значение по умолчанию: 4,5 линий на мм</p>
Gradation	<p>Устанавливает, активизирована или деактивизирована опция «градация интенсивности». Эта опция доступна в том случае, когда для направления вышивания установлено значение Constant. Щелкните мышью на Pattern для установки шаблона градации и его плотности. Значение по умолчанию: Деактивизирована Более подробную информацию об этом атрибуте см. в разделе «Создание градации» на стр. 215.</p>

Direction	<p>[Type] Указывает направление вышивания. Constant: Выполняется вышивание с фиксированным углом. Угол задается путем выполнения соответствующей установки. Variable: Изменяет направление вышивания в соответствии с вышиваемым объектом. [Angle] Указывает угол вышивания. Эта опция доступна в том случае, когда для направления вышивания установлено значение Constant. Диапазон: 0–359 градусов Значение по умолчанию: 45 градусов</p>	
Stitch Type	<p>Указывает форму строчки на краях. Доступные установки: ,  Значение по умолчанию:  (для всех объектов, кроме текста)  (для текста)</p>	
Half Stitch	<p>Устанавливает, активизирована или деактивизирована опция «половинной строчки». Эта опция доступна для текста, вышиваемых вручную рисунков и объектов, созданных с помощью инструментальных средств рисования, и для геометрических форм, когда для направления вышивания установлено значение Variable. Если одна сторона заполняющей строчки является плотной, то для обеспечения более равномерной плотности может автоматически вышиваться «половинная строчка». Значение по умолчанию: Деактивизирована</p>	<p>Активизирована:  Деактивизирована: </p>
Running Stitch Path	<p>Устанавливает путь выполнения вышивания. Эта опция доступна в том случае, когда для направления вышивания установлено значение Constant. Доступные установки: • Inside of region (кратчайший путь) • Along outline (вдоль внутренней стороны) • Onto outline (по контуру) Установка «Inside of region» доступна только при отмене выбора опции Gradation. Значение по умолчанию: Inside of region</p>	<p>Inside of region:  Along outline:  Onto outline: </p>
Step Pitch	<p>Устанавливает шаг строчки. Диапазон: 1–10 мм Значение по умолчанию: 4,0 мм</p>	<p>Шаг строчки: </p>
Frequency	<p>Устанавливает шаги пространственного повторения. Диапазон: 0–99% Значение по умолчанию: 30%</p>	<p>30%  0% </p>
Pull Compensation	<p>Увеличивает область вышивания в направлении вышивания рисунка строчки для предотвращения сморщивания ткани во время вышивания. Диапазон: 0–2 мм Значение по умолчанию: 0,0 мм</p>	

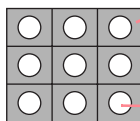
Programmable fill stitch (Программируемая заполняющая строчка)

Under sewing	<p>Устанавливает, активизирована или деактивизирована опция «вышивания с подкладкой». Для предотвращения сморщивания ткани большого размера во время вышивания рекомендуется использовать подкладку. Однако, в зависимости от формы области выбор этой опции не всегда возможен. Активизирована: Выполняется вышивание с подкладкой. Деактивизирована: Вышивание с подкладкой не выполняется.</p>
---------------------	---

Density	Устанавливает число линий на миллиметр. Диапазон: 1–7 линий на мм Значение по умолчанию: 4,5 линий на мм	
Gradation	Устанавливает, активизирована или деактивизирована опция «градация интенсивности». Эта опция доступна в том случае, когда для направления вышивания установлено значение Constant . Щелкните мышью на Pattern для установки шаблона градации и его плотности. Значение по умолчанию: Деактивизирована Более подробную информацию об этом атрибуте см. в разделе «Создание градации» на стр. 215.	
Direction	[Type] Указывает направление вышивания. Constant: Выполняется вышивание с фиксированным углом. Угол задается путем выполнения соответствующей установки. Variable: Изменяет направление вышивания в соответствии с вышиваемым объектом. [Angle] Указывает угол вышивания. Эта опция доступна в том случае, когда для направления вышивания установлено значение Constant . Диапазон: 0–359 градусов Значение по умолчанию: 45 градусов	
Half Stitch	Устанавливает, активизирована или деактивизирована опция «половинной строчки». Эта опция доступна для текста, вышиваемых вручную рисунков и объектов, созданных с помощью инструментальных средств рисования, и для геометрических форм, когда для направления вышивания установлено значение Variable . Если одна сторона заполняющей строчки является плотной, то для обеспечения более равномерной плотности может автоматически вышиваться «половинная строчка». Значение по умолчанию: Деактивизирована	Активизирована:  Деактивизирована: 
Running Stitch Path	Устанавливает путь выполнения вышивания. Эта опция доступна в том случае, когда для направления вышивания установлено значение Constant . Доступные установки: <ul style="list-style-type: none"> • Inside of region (кратчайший путь) • Along outline (вдоль внутренней стороны) • Onto outline (по контуру) Установка «Inside of region» доступна только при отмене выбора опции Gradation . Значение по умолчанию: Inside of region	Inside of region:  Along outline:  Onto outline: 
Pull Compensation	Увеличивает область вышивания в направлении вышивания рисунка строчки для предотвращения сморщивания ткани во время вышивания. Диапазон: 2–10 мм Значение по умолчанию: 0,0 мм	

Program- mable fill			<p>Выберите рисунок программируемой заполняющей строчки.</p> <p>Щелкните мышью на  и затем в выведенном диалоговом окне Browse выберите папку, в которой находится необходимый файл .pas. Щелкните два раза мышью на необходимом рисунке или выберите его и затем щелкните мышью на кнопке OK.</p>	
	Width (горизонтальная длина)		<p>Устанавливает ширину рисунка строчки. Диапазон: 2–10 мм Значение по умолчанию: 7,5 мм</p>	
	Height (вертикальная длина)		<p>Устанавливает высоту рисунка строчки. Диапазон: 5–10 мм Значение по умолчанию: 7,5 мм</p>	
	Direction		<p>Предоставляет возможность поворота рисунков строчек на определенный угол. Диапазон: 0–359 градусов Значение по умолчанию: 0 градусов</p>	
	Offset	Direction	<p>Устанавливает для направления смещения значение row/column (ряд/столбец).</p>	<p>row </p> <p>column </p>
		Value	<p>Устанавливает значение смещения расположения рисунка. Диапазон: 0–99% Значение по умолчанию: 0%</p>	
	Base Sew Указывает параметры строчки основной области.	Stitch Type	<p>Указывает форму строчки на краях. Эта опция доступна только в том случае, когда отмечена опция Base Sew.</p> <p>Доступные установки: </p> <p>Значение по умолчанию:  (для всех объектов, кроме текста)  (для текста)</p>	
		Step Pitch	<p>Устанавливает шаг строчки для основной части программируемой заполняющей строчки. Эта опция доступна только в том случае, когда отмечена опция Base Sew. Диапазон: 1–10 мм Значение по умолчанию: 4,0 мм</p>	<p>Шаг строчки </p>
		Frequency	<p>Устанавливает шаги пространственного повторения строчки для основной части программируемой заполняющей строчки. Эта опция доступна только в том случае, когда отмечена опция Base Sew. Диапазон: 0–99% Значение по умолчанию: 30%</p>	<p>30%  0% </p>




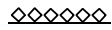
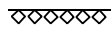





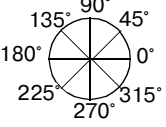
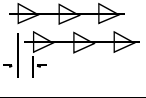
Рисунок



Может быть установлена строчка для основной части (области, отличной от рисунка, указанного диагональными линиями) программируемой заполняющей строчки.

Рисунок вышивается заданной строчкой.

Motif stitch (Узорная строчка)

Motif	Выбирает, используется ли для узорной строчки рисунок 1 или рисунок 2. При выборе обоих рисунков данные создаются для поочередного вышивания рядов из обоих рисунков. Pattern1 only: Используется только рисунок 1 (по умолчанию) Pattern2 only: Используется только рисунок 2 Pattern1 and 2: Используется рисунок 1 и рисунок 2	
		Выберите рисунок для узорной строчки. Щелкните мышью на  и затем в выведенном диалоговом окне Browse выберите папку, в которой находится необходимый файл .pmf. Щелкните два раза мышью на необходимом рисунке или выберите его и затем щелкните мышью на кнопке OK .
	Width (горизонтальная длина)	Устанавливает ширину рисунка (направление вдоль линии). Диапазон: 2–10 мм Значение по умолчанию: 5,0 мм
	Height (вертикальная длина)	Устанавливает высоту рисунка (направление перпендикулярно линии). Диапазон: 2–10 мм Значение по умолчанию: 5,0 мм
	H-Arrange (горизонтальное расположение)	Устанавливает горизонтальное расположение рисунка. В случае рисунков, подобных  , рисунки располагаются вдоль линии, как показано справа. Normal:  Mirror:  Alternate: 
	V-Arrange (вертикальное расположение)	Устанавливает вертикальное расположение рисунка. В случае рисунков, подобных  , рисунки располагаются вдоль линии, как показано справа. Normal:  Mirror:  Alternate: 
	Direction	Предоставляет возможность поворота узорных строчек на определенный угол. Диапазон: 0–359 градусов Значение по умолчанию: 0 градусов 
	Row Offset	Устанавливает значение смещения для каждого ряда. Диапазон: 2–10 мм Значение по умолчанию: 0,0 мм 
Run Pitch	Устанавливает шаг вышивания. Диапазон: 1–10 мм Значение по умолчанию: 10,0 мм	

Cross stitch (Крестовидная строчка)

Size	Устанавливает горизонтальный и вертикальный размеры рисунка. В режиме Expert установленное значение автоматически преобразуется и отображается в окне для других единиц измерения. Диапазон: 1,5–5,0 мм или 5–17 единиц Значение по умолчанию: 2,5 мм или 10 единиц
Times	Устанавливает число раз вышивания рисунка. Вышивание выполняется два раза. Диапазон: Single (один раз), Double (два раза), Triple (три раза) Значение по умолчанию: Single

Concentric circle stitch (Строчка из концентрических окружностей), Radial stitch (Радиальная строчка) и Spiral stitch (Спиральная строчка)

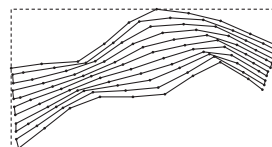
Более подробную информацию о перемещении центральной точки строчки из концентрических окружностей и радиальной строчки см. в разделе «Перемещение центральной точки» на стр. 166.

Density	Устанавливает число линий на миллиметр. Диапазон: 0,5-7,0 линий на мм Значение по умолчанию: 2,0 линии на мм
Run pitch	Устанавливает шаг вышивания линий. Диапазон: 1–10 мм Значение по умолчанию: 2,0 мм

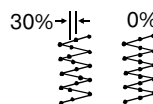
Piping stitch (Окантовочная строчка)

Строчки проходят параллельно по всей длине соседних блоков.


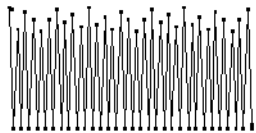
Применяется только для вышиваемых вручную рисунков.



Density	Устанавливает число линий на миллиметр. Диапазон: 0,5-7,0 линий на мм Значение по умолчанию: 2,0 линии на мм
Run pitch	Устанавливает шаг вышивания линий. Диапазон: 1–10 мм Значение по умолчанию: 4,0 мм
Frequency	Устанавливает шаги пространственного повторения. Диапазон: 0–99% Значение по умолчанию: 30%



Manual punch (ручное вышивание)

Feathered edge	Устанавливает, к какому краю применяется строчка «елочка». Top: Строчка «елочка» вышивается на верхнем крае. Bottom: Строчка «елочка» вышивается на нижнем крае. При создании данных с помощью инструментального средства Manual Punch на верхнем крае находятся первая и третья точки, а на нижнем – вторая и четвертая.	Край со строчкой «елочка» сверху:	
		Выберите рисунок для края со строчкой «елочка».	
	Length	Устанавливает длину края со строчкой «елочка». Диапазон: 0,2–100 мм Значение по умолчанию: 3 мм	

Примечания к программируемым заполняющим строчкам

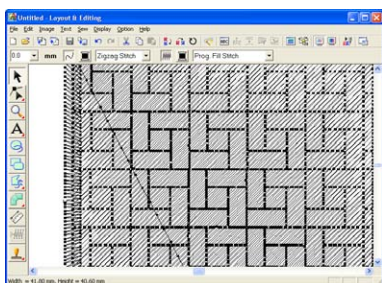
При установке типа вышивки и направлений рисунка программируемой заполняющей строчки или печати линии не вышиваются в том случае, если согласно этим установкам строчка должна вышиваться в том же направлении, что и линия на рисунке строчки.

Используйте функцию Preview для точного определения вышивания рисунка строчки и

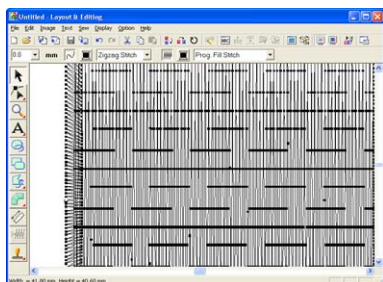
затем установите направление вышивания и направление рисунка в соответствии с выбранным типом вышивки или в соответствии с требуемым результатом. Для получения лучшего представления проверьте примеры различных установок.

Примеры программируемой заправляющей строчки:

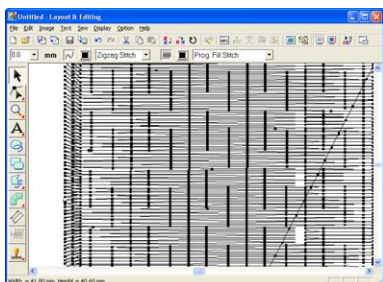
Пример 1
Направление вышивания: 45° (по умолчанию)



Пример 2
Направление вышивания: 90°



Пример 3
Направление вышивания: 0°



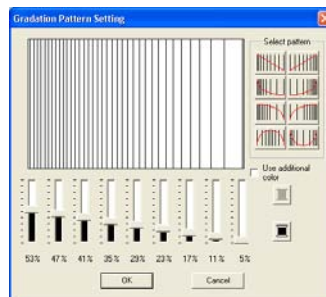
👉 «Предварительный просмотр вышиваемого изображения» на стр. 224 и «Programmable Stitch Creator» на стр. 250


Создание градации

Для создания пользовательского шаблона градации в различных местах можно регулировать интенсивность одного и двух цветов.

1. В случае режима Expert диалогового окна **Sewing Attribute Setting** отметьте опцию **Gradation** под **Region sew**.

2. Щелкните мышью на **Pattern**.
→ Выводится диалоговое окно **Gradation Pattern Setting**.




3. Для изменения цвета нити щелкните мышью на . Выберите цвет в выведенном диалоговом окне **Thread Color** и затем щелкните мышью на кнопке **OK**.

4. Для выбора предварительно установленного шаблона градации щелкните мышью на необходимом шаблоне под **Select pattern**.

5. Передвиньте ползунки для настройки интенсивности в шаблоне градации.

📖 Напоминание:

В области предварительного просмотра указываются выполненные изменения установок.

6. Для смешивания двух цветов отметьте опцию **Use additional color** и щелкните мышью на  под **Use additional color**. Выберите цвет в выведенном диалоговом окне **Thread Color** и затем щелкните мышью на кнопке **OK**.

7. Щелкните мышью на кнопке **OK**.

📖 Напоминание:

- При сбросе опции **Use additional color** установки градации применяются к оставшемуся цвету.
- Для закрытия диалогового окна без сохранения изменений в шаблоне градации щелкните мышью на кнопке **Cancel**.

Задание вышивания с отверстием

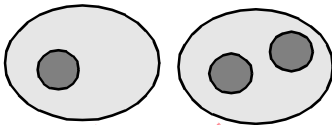
При задании вышивания с отверстием строчки в перекрывающихся областях не вышиваются дважды. Вышивание с отверстием может быть установлено только в том случае, когда одна область полностью перекрывает другую область.

1. Выберите пару рисунков, например окружность в овале.



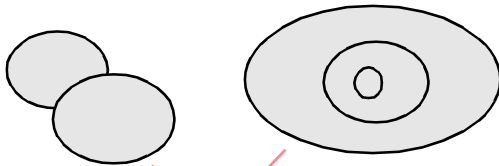
Напоминание:

Для того чтобы пара считалась действительной один из рисунков должен быть полностью охвачен другим рисунком и не должен содержать текст, вышиваемые вручную рисунки и данные строчек.



Действительная пара

2. Щелкните мышью на **Sew** и затем на **Set**



Недействительная пара

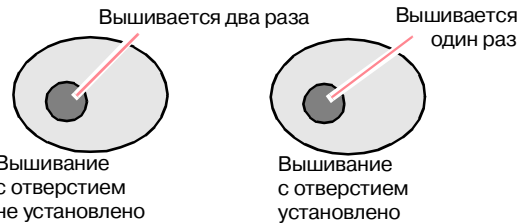
Hole Sewing.

→ Если для выбранной пары может быть установлено вышивание с отверстием, то выводится следующее сообщение.



→ Если для выбранной пары вышивание с отверстием не может быть

установлено, то выводится следующее сообщение.



3. Щелкните мышью на кнопке **OK** для закрытия этого сообщения.



Напоминание:

- После установления вышивания с отверстием для пары рисунков они будут перемещаться вместе при попытке перемещения любого из них. Для перемещения или изменения размеров только одного рисунка из пары нажмите клавишу **Alt** при его выборе. (Альтернативный способ – отмените вышивание с отверстием.)
- Контур рисунков, созданных с помощью инструментальных средств *Outline*, *Fan Shape* и *Arc & String*, может быть отредактирован с помощью инструментального средства *Point Edit* в том случае, если эти рисунки сначала были выбраны при нажатой клавише **Alt**.



Примечание:

Для лучшего представления последствий выполнения вышивания с отверстием изучите рисунки в окне предварительного просмотра до и после установки вышивания с отверстием (Более подробную информацию см. в разделе «Предварительный просмотр вышиваемого изображения» на стр. 224.)

■ Отмена вышивания с отверстием

1. Выберите рисунок, для которого было установлено вышивание с отверстием.
2. Щелкните мышью на **Sew** и затем на **Cancel Hole Sewing**.
После этого пара рисунков может перемещаться независимо друг от друга.

Использование программы-мастера Applique Wizard

Программа-мастер Applique Wizard предоставляет инструкции для простого создания аппликаций.

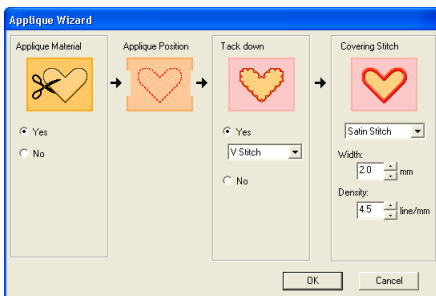
1. Выберите рисунок с замкнутой формой, например окружность или квадрат.



Напоминание:

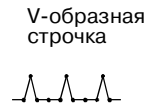
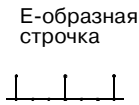
- Не могут быть выбраны рисунки с пересекающимися линиями.
- Рисунок, выбранный для создания аппликации, удаляется после использования программы Applique Wizard.

2. Щелкните мышью на **Sew** и затем на **Applique Wizard**.
→ Выводится диалоговое окно **Applique Wizard**.



3. Под **Applique Material** выберите, требуется ли вышивание (**Yes**) или нет (**No**) контура аппликации на ткани аппликации для указания линии ее вырезания.
4. Под **Applique Position** выберите, должен ли вышиваться контур аппликации на основной ткани.

5. Под **Tack down** выберите, требуется ли сметывание (**Yes**) или нет (**No**) аппликации на основной ткани. Если выбрано значение **Yes**, то выберите наметочную строчку из селектора. Также можно выбрать, какая строчка (атласная строчка, E-образная строчка или V-образная строчка) используется для наметывания.





6. Под **Covering Stitch** выберите тип вышивки и другие атрибуты для завершения аппликации.
7. Щелкните мышью на **OK** для закрытия программы-мастера Applique Wizard и отображения рисунка на странице Design Page.

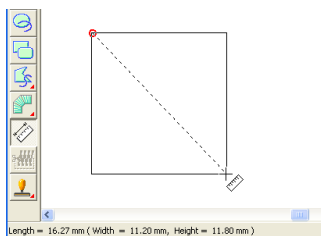


Напоминание:

Для прерывания операции и закрытия диалогового окна щелкните мышью на кнопке **Cancel**.

Измерение расстояние между двумя точками

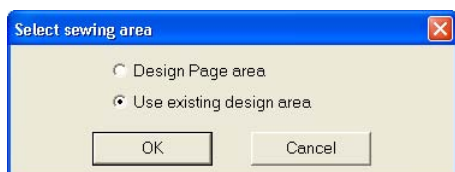
1. Щелкните мышью на кнопке  в инструментальной панели.
→ Указатель мыши принимает вид .
2. Установите указатель мыши на начальную точку измеряемого объекта и нажмите кнопку мыши.
→ Появляется маленький кружок, указывающий начальную точку измерения.
3. Передвиньте указатель мыши на конечную точку для просмотра результатов измерения в строке статуса. Значение рядом с **Length** указывает длину по прямой линии между начальной и конечной точками. Значение рядом с **Width** указывает расстояние по горизонтали между начальной и конечной точками. Значение рядом с **Height** указывает расстояние по вертикали между начальной и конечной точками.



Задание области вышивания

Может быть задана область вышивания.

- Щелкните мышью на **Sew** и затем на **Select Sewing Area**.
→ Выводится следующее диалоговое окно.



- Выберите необходимую область вышивания (**Design Page area** или **Use existing design area**).
- Щелкните мышью на кнопке **OK**.



Напоминание:

Для прерывания операции щелкните мышью на кнопке **Cancel**.

→ Если было выбрано **Design Page area**, то рисунки вышиваются таким образом, что положение иглы при запуске вышивания совмещается с центром страницы Design Page.



Напоминание:

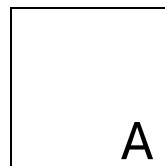
Когда выбрано **Design Page area**, размер рисунка соответствует размеру страницы Design Page, что уменьшает возможность перемещения рисунка по экрану вышивальной машины.

→ Если было выбрано **Use existing design area**, то рисунки вышиваются таким образом, что положение иглы при запуске вышивания совмещается с центром фактических рисунков.

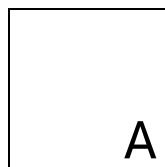


Напоминание:

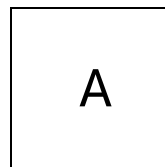
Когда выбрано **Use existing design area**, сохраняется реальный размер рисунка, что предоставляет большие возможности при использовании функций компоновки вышивальной машины.



Страница Design Page (на экране)



Sewing area = Design Page area



Sewing area = Use existing design area




«Задание размера страницы Design Page» на стр. 129

Проверка и редактирование последовательности вышивания/цветов

Последовательность вышивания цветов рисунка, а также последовательность вышивания объектов рисунка одного и того же цвета, может быть проверена и при необходимости изменена.

Кнопка в инструментальной строке: 

- Щелкните мышью на  или щелкните мышью на **Sew** и затем на **Sewing Order/Color**.

→ Выводится диалоговое окно **Sewing Order/Color** подобное окну, показанному ниже.




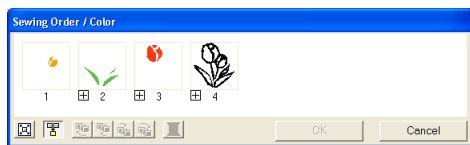
Напоминание:

Это диалоговое окно может быть увеличено для просмотра всех компонентов рисунка.

Для увеличения каждого рисунка до размеров его кадра щелкните мышью на





Для отображения в одном кадре всех вышиваемых вместе рисунков одного цвета щелкните мышью на .

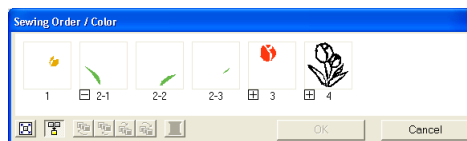



- Щелкните мышью на кнопке **OK** для принятия установок и для закрытия диалогового окна.


Напоминание:

- При объединении нескольких рисунков в одном кадре слева от номера кадра появляется .

Щелкните мышью на  для отображения объединенных рисунков в отдельных кадрах.



Под первым кадром появляется  и каждый кадр отображается с дополнительным номером после номера первого кадра для указания последовательности его вышивания среди рисунков одного цвета.

Щелкните мышью на  для повторного объединения рисунков в одном кадре.

- Для закрытия диалогового окна без сохранения изменений в установках щелкните мышью на кнопке **Cancel**.

Выбор данных

- Выберите рисунок в диалоговом окне **Sewing Order/Color**.

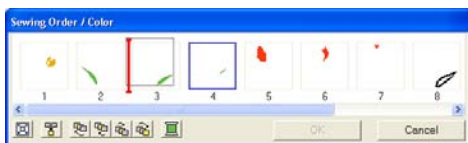
→ Вокруг выбранного рисунка появляется розовая линия и вокруг соответствующего рисунка на странице Design Page появляются «бегущие пунктирные линии».

Напоминание:

- Для выбора нескольких рисунков нажмите клавишу **Shift** или **Ctrl** и щелкните мышью на кадрах необходимых рисунков. Кроме того, несколько кадров можно выбрать путем установки на них указателя мыши.
- Когда диалоговое окно **Sewing Order/Color** закрывается, рисунок, выбранный в этом диалоговом окне, остается выбранным на странице Design Page, если он не является «закрепленным» рисунком.


Редактирование последовательности вышивания

Последовательность вышивания может быть изменена путем выбора кадра с перемещаемым рисунком и перетаскиванием этого кадра на новое место. Появляется вертикальная красная линия, указывающая позицию, куда перемещается кадр.



Альтернативный способ перемещения кадров – с помощью кнопок в нижней части диалогового окна.

Для перемещения выбранного рисунка в начало последовательности вышивания

щелкните мышью на кнопке .


Для перемещения выбранного рисунка на одну позицию вперед в последовательности вышивания

щелкните мышью на кнопке .


Для перемещения выбранного рисунка на одну позицию назад в последовательности вышивания

щелкните мышью на кнопке .

Для перемещения выбранного рисунка в конец последовательности вышивания

щелкните мышью на кнопке .

Напоминание:

При перетаскивании кадра с объединенными рисунками эти рисунки отображаются в отдельных кадрах после их отмены их объединения. Щелкните мышью на  на левой стороне первого рисунка для повторного объединения рисунков одного цвета в одном кадре. При переходе от одного кадра с объединенными рисунками к другому кадру с объединенными рисунками того же цвета все рисунки отображаются в отдельных кадрах.

→ Выводится диалоговое окно **Thread**

Примечание:

- Части рисунков, которые были вырезаны с помощью инструментального средства *Split stitch*, появляются в конце последовательности вышивания в зависимости от последовательности вышивания исходного рисунка и могут быть отредактированы как любой другой рисунок.
- Последовательность вышивания отдельных сегментов рисунка не может быть изменена. Эта последовательность автоматически определяется последовательностью, установленной для всего узора.
- Объекты без атрибутов вышивания появляются в кадре из пунктирных линий и в этом случае под кадром не указывается номер в последовательности вышивания.


Объединение рисунков одного цвета

Когда на странице Design Page содержится комбинация рисунков, рисунки с одним цветом могут быть сгруппированы вместе из диалогового окна **Sewing Order/Color**. Просто перетащите кадр этих рисунков с одним цветом для размещения их рядом друг с другом.

Напоминание:

Проверьте прокладывание строчек после изменения последовательности вышивания, чтобы убедиться в том, что перекрывающиеся рисунки не будут вышиваться в неправильной последовательности.

Редактирование цвета

1. Выберите кадр для рисунка, цвет которого необходимо изменить, и затем щелкните мышью на .

Color.

2. Выберите требуемый цвет и затем щелкните мышью на кнопке **OK**.

→ Выбранный объект отображается в новом цвете в диалоговом окне **Sewing Order/Color** и на странице Design Page.

3. Щелкните мышью на кнопке **OK**.

→ Рисунок отображается в новом цвете.





**Напоминание:**

Для закрытия диалогового окна без сохранения изменений в установках щелкните мышью на кнопке **Cancel**.

Масштабирование

Для работы с деталями рисунка вышивания можно увеличить масштаб, либо можно уменьшить масштаб для работы с любой частью рисунка вышивания, которая не может быть просмотрена в рабочей области.

Увеличение масштаба


1. Щелкните мышью на кнопке  в инструментальной панели.
→ Появляются следующие пять кнопок: .
2. Щелкните мышью на .
→ Указатель мыши принимает вид .
3. Щелкните мышью на области, которую необходимо просмотреть с увеличенным масштабом.


**Напоминание:**

Для увеличения масштаба в определенной области подведите указатель мыши к требуемой области и затем по диагонали перетащите указатель по этой области.

→ Появляются следующие пять кнопок:


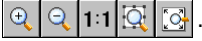


2. Щелкните мышью на .


→ Указатель мыши принимает вид .

3. Щелкните мышью на области, которую необходимо просмотреть с уменьшенным масштабом.


Масштабирование к реальному размеру

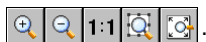
1. Щелкните мышью на кнопке  в инструментальной панели.
→ Появляются следующие пять кнопок: .
2. Щелкните мышью на **1:1**.
→ Страница Design Page отображается в своем реальном размере.


Уменьшение масштаба

1. Щелкните мышью на кнопке  в инструментальной панели.


Масштабирование на выбранных объектах

1. Выберите объекты, для которых необходимо изменить масштаб.
2. Щелкните мышью на кнопке  в инструментальной панели.
→ Появляются следующие пять кнопок:




3. Щелкните мышью на .
→ Масштаб страницы Design Page изменяется для отображения только выбранных объектов.

Масштабирование страницы Design Page до размеров окна

1. Щелкните мышью на кнопке  в инструментальной панели.
→ Появляются следующие пять кнопок:

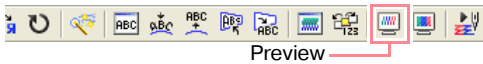


2. Щелкните мышью на .
→ Отображаемая страница Design Page заполняет все окно.

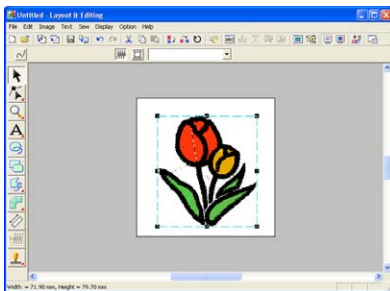
Предварительный просмотр вышиваемого изображения

После выполнения рисунка вышивания его можно вывести на экран для предварительного просмотра для определения того, каким образом совмещаются части рисунка, либо для реалистического предварительного просмотра для определения того, каким образом выглядит рисунок после вышивания.




1. Для предварительного просмотра рисунка вышивания щелкните мышью на **Display** в строке меню и затем щелкните мышью на **Preview**. Альтернативный способ – щелкните мышью на необходимой кнопке в показанной ниже инструментальной строке.



→ Выводится предварительный просмотр рисунка вышивания.



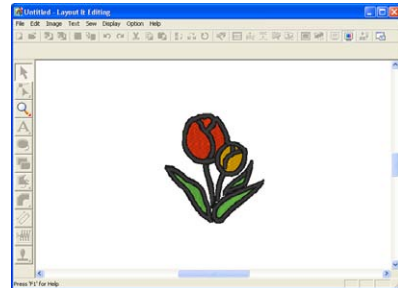
Напоминание:

Для увеличения (или уменьшения) масштаба щелкните мышью на  в инструментальной панели, щелкните мышью на  (или на ) и затем щелкните мышью на требуемой области рисунка вышивания.




2. Для выхода из предварительного просмотра повторите шаг 1. или нажмите клавишу **Esc**.
3. Для реалистического предварительного просмотра рисунка вышивания щелкните мышью на **Display** в строке меню и затем щелкните мышью на **Realistic Preview**. Альтернативный способ – щелкните мышью на необходимой кнопке в показанной ниже инструментальной строке.



→ Выводится реалистический предварительный просмотр рисунка вышивания.



Напоминание:

Для увеличения (или уменьшения) масштаба щелкните мышью на  в инструментальной панели, щелкните мышью на  (или на ) и затем щелкните мышью на требуемой области рисунка вышивания.

4. Для выхода из реалистического предварительного просмотра повторите шаг 3. или нажмите клавишу **Esc**.

Примечание:

- Во время вывода реалистического предварительного просмотра невозможно редактирование рисунка вышивания.
- Функция *Realistic Preview* не обеспечивает высокое качество предварительного просмотра в том случае, если для монитора установлено 256 цветов или менее. Для монитора должно быть установлено по крайней мере 65536 цветов.

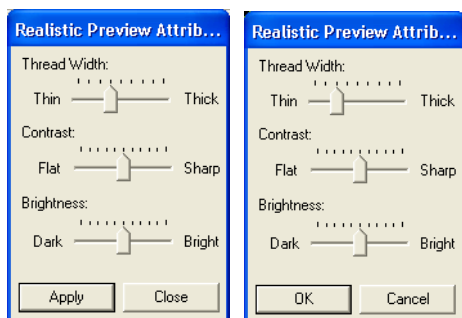
Изменение установок реалистического предварительного просмотра

Введите установки для вывода необходимого реалистического предварительного просмотра.

- Щелкните мышью на **Display** и затем на **Realistic Preview Attribute Setting**.
→ Выводится диалоговое окно **Realistic Preview Attribute** подобное окну, показанному ниже.

Когда выводится реалистический предварительный просмотр

Когда реалистический предварительный просмотр не выводится



- Для установки толщины нити используйте ползунок **Thread Width**.
- Для установки контраста используйте ползунок **Contrast**.
- Для установки яркости отображения используйте ползунок **Brightness**.
- Щелкните мышью на кнопке **Apply** для вывода реалистического предварительного просмотра рисунков с новыми установками (когда выводится реалистический предварительный просмотр).

Либо щелкните мышью на кнопке **OK** для сохранения установок для следующего использования функции Realistic Preview (когда реалистический предварительный просмотр не выводится).

Напоминание:

Для закрытия диалогового окна без сохранения изменений в установках щелкните мышью на кнопке **Close** или на кнопке **Cancel**.

☞ «Предварительный просмотр вышиваемого изображения» на стр. 224

Проверка вышивания строчек

С помощью имитатора вышивания можно посмотреть, каким образом швейная машина будет выполнять фактическое вышивание. Можно выбрать либо просмотр имитации вышивания всего узора, либо – в случае больших рисунков, созданных на собственной странице Design Page – просмотр узора по сегментам рисунка.

Кнопка в инструментальной строке:

- Щелкните мышью на или щелкните мышью на **Display** и затем на **Stitch Simulator**.
Выводится диалоговое окно **Stitch Simulator**, рисунок вышивания удаляется со страницы Design Page.



Для запуска имитации вышивания

щелкните мышью на кнопке

Напоминание:


- Во время имитации вышивания кнопка

«воспроизведение» ()
заменяется кнопкой «пауза»


().

- Маркер () указывает текущую позицию в процессе имитации.
- Для получения лучшего представления вышивки увеличьте масштаб узора перед открытием диалогового окна **Stitch Simulator**.


Для перехода процесса имитации к началу предыдущего цвета щелкните

мышью на  .


Для перехода процесса имитации к началу следующего цвета щелкните

мышью на  .

Для уменьшения отображаемой вышивки на заданное число стежков введите или выберите необходимое число стежков и

затем щелкните мышью на  .

Для увеличения отображаемой вышивки на заданное число стежков введите или выберите необходимое число стежков и

затем щелкните мышью на  .



Для перехода к вышиванию предыдущего сегмента рисунка щелкните мышью на



Для перехода к вышиванию следующего сегмента рисунка щелкните мышью на



Напоминание:

 и  появляются только для рисунков, созданных на собственных страницах *Design Page*.

Для прекращения процесса имитации и возвращения к предыдущему


отображению щелкните мышью на  .

Напоминание:




Ползунок указывает текущую позицию в процессе имитации. Кроме того, ползунок можно установить в другое место для изменения позиции в процессе имитации.




Измените положение ползунка,

указываемого значком  , для установки скорости вышивания в процессе имитации.

Напоминание:

- Первое число у значка  указывает номер текущего стежка, а второе число указывает общее число стежков.
- Первое число у значка  указывает номер вышиваемого цвета, а второе число указывает общее число используемых цветов.
- Первое число у значка  указывает отображаемый сегмент рисунка, а второе число указывает общее число сегментов пальцев в рисунке. Этот индикатор появляется только для рисунков, созданных на собственных страницах *Design Page*.

- Щелкните мышью на  в верхнем правом углу диалогового окна для закрытия диалогового окна.

Напоминание:

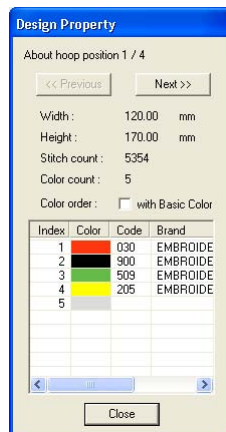
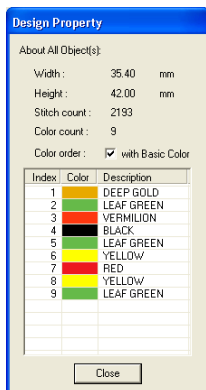
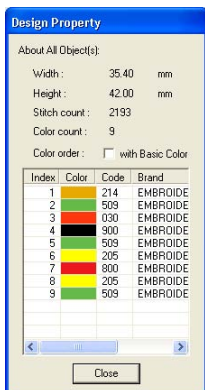
Если какой-либо рисунок был выбран во время отображения диалогового окна **Stitch Simulator**, то выполняется имитация только выбранного рисунка.

Проверка информации рисунков вышивания

Информация о вышивании, например размеры, число игл, число цветов и последовательность вышивания цветов рисунков, может быть проверена в диалоговом окне **Design Property**.

1. Щелкните мышью на **Option** и затем на **Design Property**.

→ Выводится диалоговое окно **Design Property**.



Напоминание:

- Свойства отдельных объектов внутри рисунка вышивания можно выбрать и проверить путем выбора рисунка до открытия этого диалогового окна.
- Для отображения цветов с предварительно установленными названиями цветов машины отметьте опцию **With Basic Color**.
- Размеры этого диалогового окна могут быть изменены. Размеры диалогового окна сохраняются до тех пор, пока они снова не будут изменены.
- Для закрытия диалогового окна щелкните мышью на кнопке **Close**.

→ Если для страницы было установлено **Custom Size** и никакие объекты на странице Design Page не выбраны, то информация о вышивании для всей страницы отображается посегментно (по размеру палец) и выводится **Design Property** подобное окну, показанному ниже.



Примечание:

Если рисунок больше страницы Design Page или если он располагается таким образом, что не может быть полностью отображен на странице Design Page, то вместо этого диалогового окна выводится сообщение об ошибке «Please change the object size or position.» После выбора рисунка, для которого выводится сообщение об ошибке, измените его размер или положение. (Если это сообщение об ошибке выводится для нескольких рисунков, то они отображаются согласно последовательности вышивания.)



Напоминание:

- Масштаб страницы Design Page автоматически уменьшается или увеличивается для полного отображения в окне.
- В первой строке диалогового окна указывается позиция отображаемого сегмента рисунка в последовательности установки пальцев для вышивания.
- На странице Design Page отображаются рисунки только внутри соответствующего сегмента и они обводятся красной линией.
- Для отображения информации о других сегментах рисунка щелкните мышью на **Previous** или **Next**.
- Сегменты рисунка отображаются слева направо, сверху вниз. Не

отображаются сегменты рисунка, которые не содержат вышиваемые элементы.

- Для закрытия диалогового окна щелкните мышью на кнопке **Close**.

Примечание:

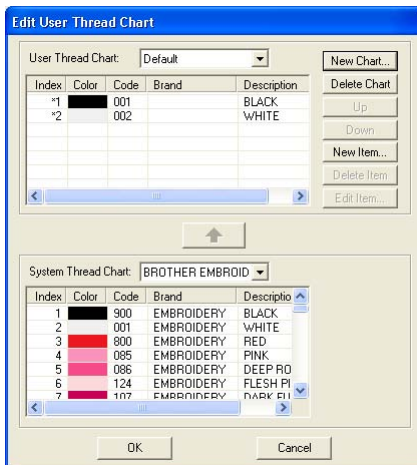
Кнопка **Previous** деактивизирована, когда уже отображается узор, соответствующий первому сегменту (пальцам). Кроме того, кнопка **Next** деактивизирована, когда уже отображается узор, соответствующий последнему сегменту (пальцам).

Редактирование списков цветов нитей пользователей

Могут быть созданы и отредактированы исходные диаграммы цветов нитей.

1. Щелкните мышью на **Option** и затем на **Edit User Thread Chart**.

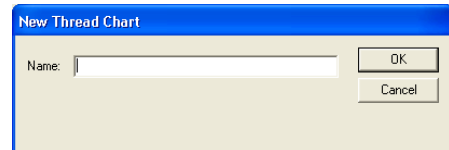
→ Выводится диалоговое окно подобное окну, показанному ниже.



Таблицы нитей пользователя могут быть созданы и отредактированы для ввода списка наиболее часто используемых нитей или списка всех имеющихся нитей. Могут быть введены данные нитей из диаграмм нитей системы или могут быть добавлены новые данные нитей.

Создание новой диаграммы нитей

1. Щелкните мышью на кнопке **New Chart**.
→ Выводится диалоговое окно **New Thread Chart**.



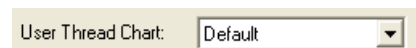
2. Введите имя диаграммы и затем щелкните мышью на кнопке **OK** для сохранения этой диаграммы с введенным именем.

Напоминание:

Сохраненную диаграмму можно выбрать из селектора **User Thread Chart** и затем отредактировать.

Удаление диаграммы

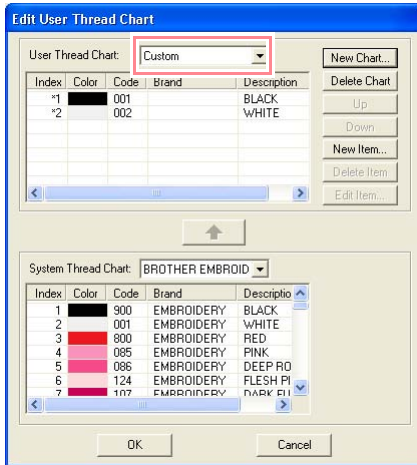
1. Из селектора **User Thread Chart** выберите диаграмму, подлежащую удалению.



2. Щелкните мышью на **Delete Chart** для удаления выбранной диаграммы.

Редактирование диаграммы

- Из селектора **User Thread Chart** выберите диаграмму, подлежащую редактированию.



Примечание:

Если диаграмма не выбрана, то операция редактирования не может быть выполнена.

Добавление пункта из диаграммы нитей системы

- Из селектора **User Thread Chart** выберите название марки нити, подлежащей добавлению.
- В списке в нижней части диалогового окна щелкните мышью на добавляемых цветах нитей.

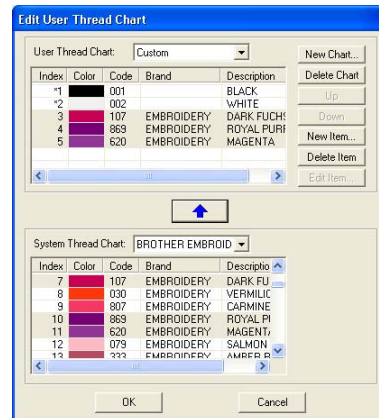
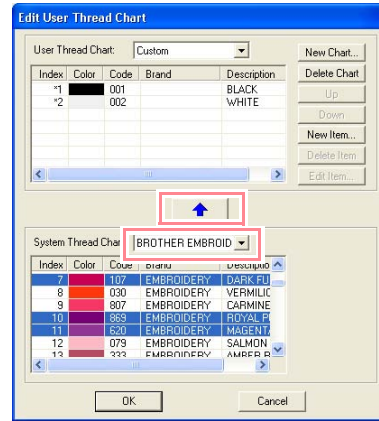


Напоминание:

Для добавления нескольких пунктов нажмите клавишу **(Shift)** или **(Ctrl)** при выборе цветов нитей.

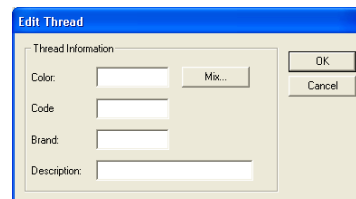
- Щелкните мышью на .

→ Выбранные пункты добавляются в список в диаграмме нитей пользователя.



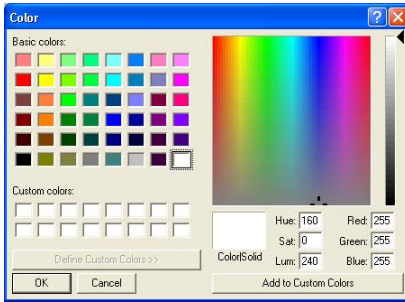
Добавление нового пункта

- Щелкните мышью на кнопке **New Item**.
→ Выводится диалоговое окно **Edit Thread**.

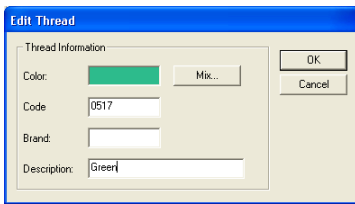


- Для создания нового цвета щелкните мышью на кнопке **Mix**.

→ Выводится диалоговое окно подобное окну, показанному ниже.



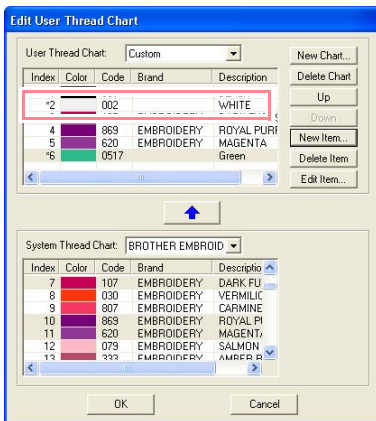
3. Укажите цвет и затем щелкните мышью на кнопке **OK** для добавления заданного цвета в диалоговое окно **Edit Thread**.
4. При необходимости введите код, название марки и описание в соответствующих окнах.



Напоминание:

Для кода могут вводиться только цифры.

5. Щелкните мышью на кнопке **OK** для добавления нового пункта в диаграмму нитей пользователя.



Напоминание:

Перед порядковыми номерами только что добавленных пунктов появляется звездочка (*).

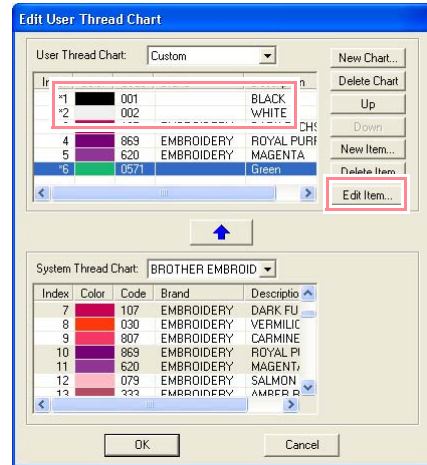
Удаление пункта

Из списка для диаграммы нитей пользователя выберите пункт, подлежащий удалению, и затем щелкните мышью на кнопке **Delete Item** для удаления этого пункта из диаграммы нитей пользователя.

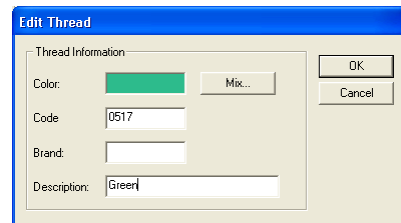
Редактирование пункта

Любой пункт, внесенный в список для диаграммы нитей пользователя, может быть отредактирован для изменения номера цвета или нити.

1. Из списка для диаграммы нитей пользователя выберите редактируемый пункт и затем щелкните мышью на кнопке **Edit Item**.



→ Выводится следующее диалоговое окно.



2. Отредактируйте пункт аналогично операции добавления пункта.



Напоминание:

Как и в случае только что добавленных пунктов перед порядковыми номерами только что отредактированных пунктов появляется звездочка (*).

Изменение последовательности пунктов

Из списка для диаграммы нитей пользователя выберите перемещаемый пункт и затем щелкните мышью на кнопке **up** или **down** для изменения места этого пункта в последовательности.



Примечание:

Цвета нитей в рисунках вышивания, созданные с помощью данного программного обеспечения, на вышивальной машине могут отображаться по другому.

1. Швейные машины без функции отображения информации о цветах нитей

На некоторых машинах заданная информация о нитях отображаться не может.

2. Швейные машины с функцией отображения информации о цветах нитей

Из информации о нитях, указанной в рисунке вышивания, на машине отображаются только цвета нитей. Однако имена цветов нитей ограничиваются предварительно установленными именами нитей машины. Таким образом, необходимо использовать имена цветов нитей в рисунке вышивания, наиболее близкие к установленным именам нитей машины.

3. Машины с индексом цветов нитей

На некоторых машинах может отображаться информация о нитях (например цвет, имя цвета, а также название марки и номер нити), заданная с помощью данного программного обеспечения. На этих машинах может отображаться цвет, имя цвета, а также название марки и номер нити.


Однако, для отредактированных или добавленных пользователем пунктов (пункты, отмеченные звездочкой ()) отображается только номер нити.*

Просмотр рисунков в окне Reference Window

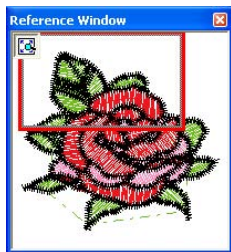
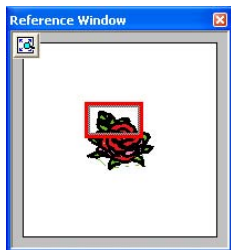
Все контуры и рисунки на странице Design Page отображаются в окне Reference Window, в котором приводится общий вид рисунка при работе в области подробного отображения. Кадр области отображения (красный прямоугольник) указывает часть рисунка, отображаемого на странице Design Page.

Масштабирование

Рисунок, отображаемый в окне Reference Window, может быть либо уменьшен для полного заполнения окна Reference Window, либо увеличен для отображения только рисунка.

1. Щелкните мышью на .


→ Отображаемый рисунок заполняет окно Reference Window.



Перемещение кадра области отображения

Часть рисунка, отображаемого на странице Design Page, может быть выбрана из окна Reference Window.

1. Установите указатель мыши на кадр области отображения.

→ Указатель мыши принимает вид .

2. Раздвиньте кадр области отображения таким образом, чтобы он охватил необходимую часть рисунка.

→ Выбранная часть рисунка отображается на странице Design Page.

Перерисовка кадра области отображения



Вместо того, чтобы перемещать кадр области отображения, его можно перерисовать для отображения необходимой части рисунка на странице Design Page.

1. Выделите с помощью мыши необходимую часть рисунка в окне Reference Window.

→ Кадр области отображения перерисовывается, а выбранная часть рисунка отображается на странице Design Page.



Масштабирование кадра области отображения

1. Установите указатель мыши на угол кадра области отображения.

→ В зависимости от выбранного угла указатель мыши принимает вид  или .



Напоминание:

 и  предназначены для масштабирования высоты и ширины.


2. Перетащите угол для установки требуемого размера кадра области отображения.

Сохранение

Перезапись

После сохранения изображения или рисунка внесенные изменения можно легко сохранить для последующего использования последней версии изображения или рисунка.

Кнопка в инструментальной строке: 

1. Щелкните мышью на  или щелкните мышью на **File** и затем на **Save**.
 - Если изображение или рисунок уже был сохранен по крайней мере один раз, то файл сохраняется немедленно.
 - Если имя файла не было задано или файл с указанным именем не обнаружен, то выводится диалоговое окно **Save As**.

Сохранение с новым именем

Текущий файл может быть сохранен с другим именем для сохранения исходного файла без изменений или для сохранения различных версий одного и того же изображения или рисунка. Файлы сохраняются в виде файлов .pes.

1. Щелкните мышью на **File** и затем на **Save As**.
 - Выводится диалоговое окно **Save As** подобное окну, показанному ниже.



2. Выберите диск и папку и затем введите имя файла.



Примечание:

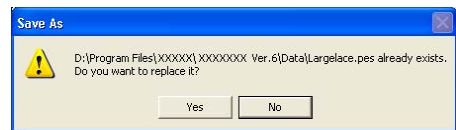
- Если выбран тип файла предыдущей версии программного обеспечения, то сохраненные файлы .pes могут быть открыты с помощью используемой версии программного обеспечения; однако все сохраненные данные преобразуются в данные строчек.
- Собственные страницы *Design Page* не могут быть сохранены в версии программного обеспечения ниже версии 6.
- Собственные страницы *Design Page* сохраняются в одном файле, а данные строчек сохраняются отдельно для всех размеров ячеек.

3. Щелкните мышью на кнопке **Save** для сохранения данных.



Напоминание:

- Для прерывания операции щелкните мышью на кнопке **Cancel**.
- Если файл с именем, заданным в диалоговом окне **Save As**, уже существует, то выводится следующее сообщение.



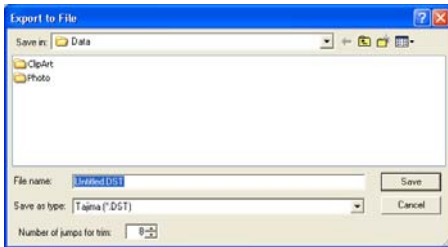
- Для перезаписи файла щелкните мышью на кнопке **Yes**.
- Если существующий файл перезаписывать не требуется, то щелкните мышью на кнопке **No**. После этого можно ввести другое имя файла.

→ Новое имя файла появляется в строке заголовка окна *Layout & Editing*.

Вывод данных в другом формате

Данные, показанные на странице Design Page, могут быть экспортированы в виде файла с другим форматом (.dst, .hus, .exp и .pcs).

1. Щелкните мышью на **File** и затем на **Export**.
→ Выводится диалоговое окно подобное окну, показанному ниже.



2. Выберите диск и папку и затем введите имя файла.
3. Выберите формат (.dst, .exp, .pcs или .hus), в котором необходимо экспортировать файл.



Напоминание:

В случае формата DST коды соединенных переходов используются для указания того, когда нить должна быть обрезана для изменения цвета нити. Поскольку число кодов зависит от используемой швейной машины, введите или выберите соответствующее значение в поле **Number of jumps for trim**. (Эта установка может использоваться только при выборе формата .dst.)



Примечание:

- Некоторые рисунки, импортированные с карт с данными для вышивания, не могут быть экспортированы.
- Рисунки, созданные на собственной странице Design Page, экспортируются в виде простого файла и не разделяются на сегменты.

Запись рисунка вышивания на оригинальную карту

Отображаемый рисунок вышивания можно сохранить на оригинальной карте с целью его передачи на швейную машину.



Примечание:

Убедитесь в том, что размер сегмента рисунка не превышает размер пялец, используемых на вышивальной машине.

Кнопка в инструментальной строке:




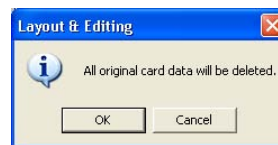
1. Вставьте оригинальную карту в модуль записи на USB-карту.



Примечание:

- Оригинальная карта считается правильно вставленной в том случае, если она зафиксировалась со щелчком.
- Перед установкой или извлечением оригинальных карт швейная машина должна быть выключена. Однако при установке или извлечении оригинальных карт из модуля записи на USB-карту компьютер выключать не требуется.

2. Щелкните мышью на  или щелкните мышью на **File**, затем на **Write to Card** и затем на **Current Design**.
→ Выводится следующее сообщение.



Примечание:

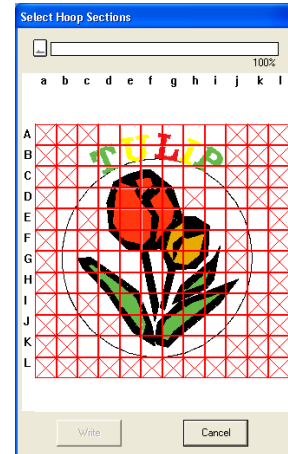
- Если оригинальная карта до этого уже использовалась, то убедитесь в том, что сохраненные на ней рисунки больше не требуются.
- Если оригинальная карта не вставлена, то выводится следующее сообщение



- Устраните проблему и затем щелкните мышью на **Retry**.
- Для прерывания операции щелкните мышью на кнопке **Cancel**.
- Если файл .res сохраняется с объектами, выходящими за пределы страницы Design Page, или с числом строчек или числом цветов, превышающим определенные для страницы Design Page ограничения, то рисунки не могут быть сохранены на оригинальной карте.

Напоминание:

Рисунки, созданные на собственной странице Design Page, записываются на карты, разделенные на различные сегменты. Если общий размер рисунков превышает емкость оригинальной карты или если для страницы Design Page установлен размер 90 × 90 см и она разделена на 80 сегментов, то рисунок необходимо разделить на сегменты и записать их на несколько оригинальных карт. В этом случае выводится диалоговое окно **Select Hoop Sections**, в котором можно выбрать сегменты, которые могут быть записаны на доступное пространство на карте.



Индикатор выполнения в верхней части диалогового окна указывает доступное пространство на карте при выборе сегментов рисунка, записываемых на карту. Пространство, использованное выбранными сегментами рисунка, отображается в синем цвете. Однако если выбран сегмент рисунка, размер которого превышает предельное значение размера, то использованное пространство отображается в желтом цвете; если же выбрано несколько сегментов рисунка, размер которых превышает предельное значение размера, то использованное пространство отображается в красном цвете.

Щелкните мышью на каждом сегменте рисунка для его выбора и затем щелкните мышью на кнопке **Write** для записи выбранных сегментов рисунка на карту. Для отмены выбора какого-либо сегмента рисунка просто щелкните на нем мышью еще раз. (Кнопка **Write** доступна только в том случае, когда выбран какой-либо сегмент и на карте достаточно пространства для записи выбранных сегментов.)

3. Щелкните мышью на кнопке **OK**.

- При передаче на оригинальную карту текущего рисунка вышивания выводится сообщение «Now writing» и затем выводится следующее сообщение.



**Напоминание:**

Для прерывания операции щелкните мышью на кнопке **Cancel**.

- Щелкните мышью на кнопке **OK** для закрытия этого сообщения.

**Напоминание:**

«Перезапись» на стр. 233 и «Сохранение с новым именем» на стр. 233

Запись нескольких рисунков вышивания на оригинальную карту

На одну оригинальную карту одновременно может записано несколько файлов .pes.

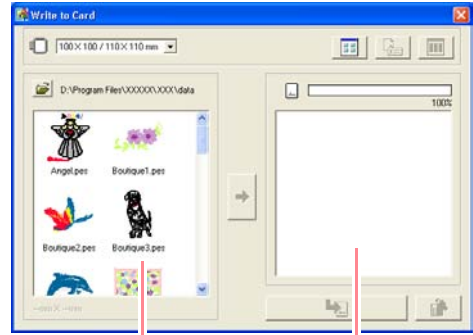
- Вставьте оригинальную карту в модуль записи на USB-карту.

**Примечание:**

- Оригинальная карта считается правильно вставленной в том случае, если она зафиксировалась со щелчком.
- Перед установкой или извлечением оригинальных карт швейная машина должна быть выключена. Однако при установке или извлечении оригинальных карт из модуля записи на USB-карту компьютер выключать не требуется.

- Щелкните мышью на **File**, затем на **Write to Card** и затем на **Other PES files**.

→ Выводится следующее диалоговое окно с содержимым последней используемой папки, отображаемым в списке доступных рисунков.





Доступные рисунки Выбранные рисунки

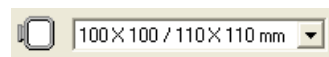
**Напоминание:**

- Рисунки, которые либо являются слишком большими, либо имеют слишком много строчек для пялец вышивания, выбранных с помощью селектора Hoop size, отображаются с символом пялец, перечеркнутых


красной линией ().

- Рисунки, созданные для дополнительных пялец большого размера, отображаются с символом .
- Рисунки, созданные на собственной странице Design Page, отображаются с символом .

- Из селектора Hoop size выберите соответствующий размер пялец для вышивания.

**Напоминание:**

- Не выбирайте размер пялец, превышающий размер пялец для вышивания, которые могут использоваться на вышивальной машине. В противном случае созданная оригинальная карта будет некорректно обработана вышивальной машиной.
- Убедитесь в том, что выбран размер пялец, равный или превышающий размер самого большого сегмента файлов, записываемых на карту; в противном случае рисунок не может быть записан на карту и появляется символ «X».





4. Щелкните мышью на  и затем выберите папку, в которой сохраняется файл необходимого рисунка (.pes). В списке доступных рисунков отображается изображение файлов рисунков вышивания (.pes).


Напоминание:

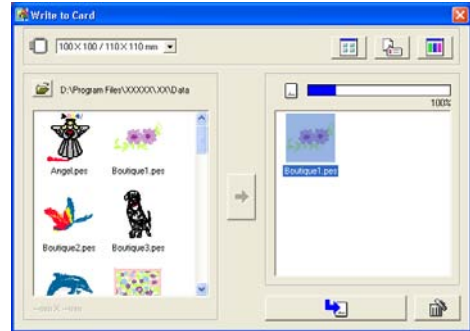
Если была выбрана оригинальная карта, то отображаются рисунки, сохраненные на вставленной карте.

5. В списке доступных рисунков щелкните мышью на рисунке, который необходимо записать на карту, для его выбора.

Напоминание:

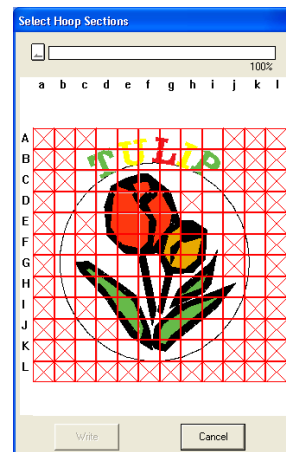
- Для отмены выбора какого-либо файла просто щелкните на нем мышью еще раз.
- Для переключения между большим и малым размером отображения изображений рисунков вышивания, показываемых в списках, щелкните мышью на .
- Для отображения информации (размер, число стежков и цвета) для рисунка, выбранного в любом списке, щелкните мышью на . (Эта кнопка доступна только в случае выбора одного рисунка.)
- Для отображения трёхмерного (объемного) изображения рисунка, выбранного в любом списке, щелкните мышью на . (Эта кнопка доступна только в случае выбора одного рисунка.)
-  указывает размер рисунков, выбранных в списке выбранных рисунков.

6. Для добавления рисунка вышивания, выбранного в списке доступных рисунков, в список выбранных рисунков, щелкните мышью на .



Напоминание:

- Для удаления рисунка вышивания, выбранного в списке выбранных рисунков, щелкните мышью на .
- Рисунки, созданные на собственной странице Design Page, записываются на карты, разделенные на различные сегменты. Если общий размер рисунков превышает емкость оригинальной карты или если для пялец установлен размер 90 × 90 см и страница Design Page разделена на 80 сегментов, то доступное пространство отображается в желтом цвете на индикаторе выполнения. При щелчке мышью на  выводится диалоговое окно **Select Hoop Sections**, в котором можно выбрать сегменты, которые могут быть записаны на доступное пространство на карте.



Индикатор выполнения в верхней части диалогового окна указывает доступное пространство на карте при выборе сегментов рисунка, записываемых на карту. Пространство, использованное выбранными сегментами рисунка, отображается в синем цвете. Однако если выбран сегмент рисунка, размер которого превышает предельное значение размера, то использованное пространство отображается в желтом цвете; если же выбрано несколько сегментов рисунка, размер которых превышает предельное значение размера, то использованное пространство отображается в красном цвете.

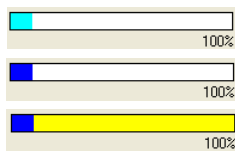
Щелкните мышью на каждом сегменте рисунка для его выбора и затем щелкните мышью на кнопке **Write** для записи выбранных сегментов рисунка на карту. Для отмены выбора какого-либо сегмента рисунка просто щелкните на нем мышью еще раз. (Кнопка **Write** доступна только в том случае, когда выбран какой-либо сегмент и на карте достаточно пространства для записи выбранных сегментов.)

7. Продолжайте до тех пор, пока не будут выбраны все рисунки вышивания, подлежащие записи на оригинальную карту.




Напоминание:

Во время выполнения этого процесса индикатор емкости карты предоставляет возможность планирования, какие рисунки можно сохранить на оригинальной карте. Пространство, использованное рисунками в списке выбранных рисунков, отображается в синем цвете. Пространство, использованное файлами, выбранными в списке доступных рисунков, отображается в голубом цвете. Если размер нескольких файлов превышает доступное пространство, то индикатор выполнения отображается в желтом цвете.




8. После отображения рисунков вышивания, подлежащих записи на оригинальную карту, в списке выбранных рисунков


щелкните мышью на  для записи этих рисунков на карту.

→ Рисунки записываются на оригинальную карту в том порядке, в котором они перечисляются после стирания всех данных, находящихся на карте. После записи рисунков на оригинальную карту эта карта может использоваться вышивальной машиной.



Примечание:

- Поскольку оригинальные карты полностью очищаются перед записью на них рисунков, рекомендуется сохранить копию с содержимым каждой карты в соответствующей программному обеспечению папке карт для возможности легкого восстановления файлов, которые были на карте.
- Для проверки содержимого оригинальной карты откройте диалоговое окно **Browse** и затем щелкните мышью на  в верхней части списка в окне **Browse**. Рисунки, сохраненные на вставленной карте, появляются в списке доступных рисунков.
- Не извлекайте карту и не отключайте USB-кабель во время записи рисунков на карту (пока мигает светодиодный индикатор).

9. Щелкните мышью на  в верхнем правом углу диалогового окна для закрытия диалогового окна.

Добавление комментариев к сохраненным файлам .pes

К сохраненному файлу .pes можно добавить комментарии и информацию о рисунке.

1. Щелкните мышью на **File** и затем на **Property**.

→ Выводится диалоговое окно **File Property**.



Напоминание:

Число стежков (*Stitch count*) – это общее число всех стежков.

2. Введите информацию для ее ввода или изменения.
3. Щелкните мышью на кнопке **OK** для сохранения введенной информации.



Напоминание:

- Введенная информация сохраняется в файле при его следующем сохранении.
- Для прерывания операции и закрытия диалогового окна щелкните мышью на кнопке **Cancel**.
- Файлы можно искать в приложении *Design Database* по введенной информации.

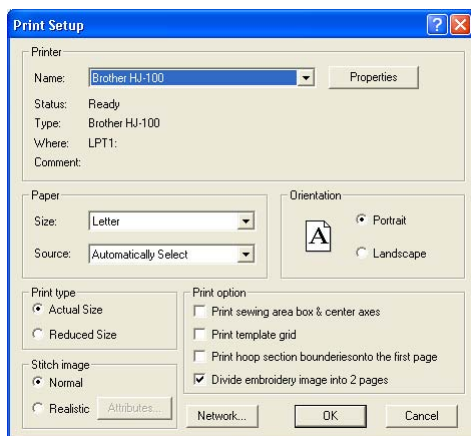
Вывод на печать

Задание установок параметров печати

Перед распечаткой может потребоваться изменение установок параметров печати для распечатываемых файлов рисунков вышивания.

- Щелкните мышью на **File** и затем на **Print Setup**.

→ Выводится диалоговое окно **Print Setup** подобное окну, показанному ниже.



- Под **Paper** и **Orientation** выберите соответствующие установки.
- Под **Print type**, **Print Option** и **Stitch image** выберите, какие данные должны быть распечатаны.

Print type

Actual Size: Выберите эту опцию для распечатки рисунка в реальном размере и информации о вышивании (размеры вышивки, последовательность вышивания цветов и число стежков, позиция пялец) на отдельных страницах. Если размер рисунка меньше формата бумаги, зависящего от установок страницы Design Page, то распечатывается уменьшенный вариант большого рисунка и различные сегменты рисунка в реальном размере.

Reduced Size: Выберите эту опцию для распечатки уменьшенного изображения вместе со всей перечисленной выше информацией на одной странице для

страниц Design Page, для которых установлено значение **Hoop Size**, и на той же странице в виде изображения для каждого сегмента рисунка собственных страниц Design Page.

Print option

Print sewing area box & center axes:

Выберите эту опцию для распечатки черных линий для указания области вышивания (см. раздел «Задание области вышивания» на стр. 219) и центральных осей для данных. (Эта установка доступна только при выборе **Actual Size**.)

Print template grid: Выберите эту опцию для распечатки зеленых линий для указания координатной сетки, распечатываемой на листе с рисунком вышивания, включая пяльцы.

Print hoop section boundaries onto the first page:

Выберите эту опцию для распечатки сегментов рисунка, для которого для страницы Design Page был установлен реальный размер или многопозиционные пяльцы. Сегменты рисунка распечатываются в красном цвете.

Divide embroidery image into 2 pages:

Выберите эту опцию для распечатки в реальном размере или в формате A4 или в формате Letter-size (формат бумаги 21,6 x 27,9 см) рисунков, превышающих используемый формат бумаги, путем их разделения на две половины и распечатывания каждой половины на отдельных страницах. (Эта установка доступна только при выборе **Actual size** в диалоговом окне **Print Setup** и когда для страницы Design Page установлены большие размеры сегмента [300 x 200 мм, 200 x 300 мм, 180 x 300 мм, 300 x 180 мм, когда установлено **Hoop Size**, и 175 x 295 мм (180 x 300 мм) или 295 x 195 мм (300 x 200 мм), когда установлено **Custom Size**].) В случае этой функции разделения печати в нижнем правом углу бумаги указывается  /  или  /  для указания того, какая половина распечатывается.

Stitch image

Normal: Выберите эту опцию для распечатки рисунка в виде линий и точек.

Realistic: Выберите эту опцию для распечатки реалистического изображения рисунка. Для изменения установок реалистического изображения щелкните мышью на **Attributes**. (Более подробную информацию см. в разделе «Изменение установок реалистического предварительного просмотра» на стр. 225.)

**Примечание:**

- Если опция **Divide embroidery image into 2 pages** сброшена и распечатывание выполняется на бумаге большего формата, то рисунок не распечатывается в виде двух половин. Аналогично, при распечатывании на бумаге меньшего формата рисунок может быть обрезан.
- Информация о строчках и позиции пялец распечатывается на отдельной странице после распечатывания половин изображения или сегментов рисунка.

4. Щелкните мышью на кнопке **OK**.

**Напоминание:**

- Для изменения установок принтера щелкните мышью на кнопке **Properties**.
- Для прерывания операции щелкните мышью на кнопке **Cancel**.



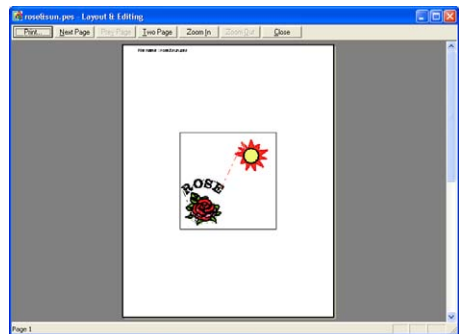
«Предварительный просмотр вышиваемого изображения» на стр. 224

Проверка распечатываемого изображения


Содержимое страницы Design Page, включая отдельные сегменты рисунков вышивания большого размера, перед распечатыванием можно вывести на экран предварительного просмотра и проверить последовательность вышивания цветов, размеры и число стежков.

1. Щелкните мышью на **File** и затем на **Print Preview**.

→ Если **Actual Size** было выбрано в диалоговом окне **Print Setup**, выводится показанное ниже окно Layout & Editing.

**Напоминание:**

- Для увеличения или уменьшения страницы щелкните мышью на **Zoom In** или **Zoom Out**. Для увеличения изображения либо щелкните мышью на **Zoom In**, либо прямо на фрагменте, который необходимо увеличить. Для уменьшения размера изображения щелкните мышью на **Zoom Out**.
- Для отображения следующей страницы щелкните мышью на кнопке **Next Page**. (В случае установки для страниц Design Page значения **Hoop Size** эта кнопка недоступна в том случае, если **Reduced Size** было выбрано в диалоговом окне **Print Setup**.)
- Для возвращения к отображению вышивки щелкните мышью на кнопке **Prev Page**. (В случае установки для страниц Design Page значения **Hoop Size** эта кнопка недоступна в том случае, если **Reduced Size** было выбрано в диалоговом окне **Print Setup**.)
- Для одновременного отображения двух страниц щелкните мышью на кнопке **Two Page**. (Кнопка **Two Page** заменяется кнопкой **One Page**.)
- Для отображения только одной страницы щелкните мышью на кнопке **One Page**.
- Для открытия диалогового окна **Print** щелкните мышью на кнопке **Print**.
- Если необходимо просмотреть изображение более подробно, то при отображении только одной страницы возможно ее увеличение. Если необходимо проверить информацию о вышивании для отдельных объектов в рисунке вышивания, то выберите команду меню **Option – Design Property**.

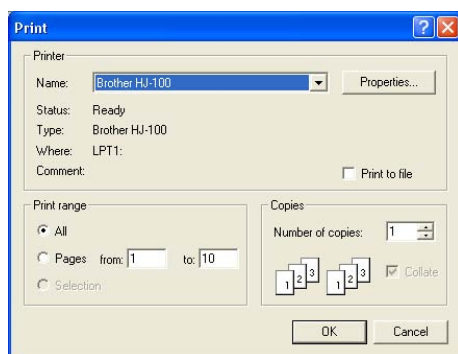
 «Задание установок параметров печати» на стр. 240, «Вывод на печать» ниже и «Проверка информации рисунков вышивания» на стр. 227

Вывод на печать

Страницу Design Page можно распечатать вместе с соответствующей информацией о вышивании.

1. Щелкните мышью на **File** и затем на **Print**.

→ Выводится диалоговое окно **Print** подобное окну, показанному ниже.



2. Выберите необходимые установки.
3. Щелкните мышью на **OK** для выполнения печати.



Напоминание:

- Для изменения установок принтера щелкните мышью на кнопке **Properties**.
- Для прерывания операции щелкните мышью на кнопке **Cancel**.

4. Следуйте инструкции на принтер для завершения печати.
→ В зависимости от установки **Print Type** для одного рисунка или позиции пялец распечатывается одна или две страницы.

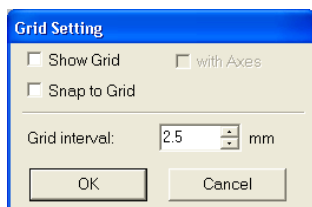
Изменение установок

Изменение установок координатной сетки

Сетка из пунктирных или сплошных линий может быть отображена или скрыта; также возможно изменение интервала между линиями сетки.

1. Щелкните мышью на **Display** и затем на **Grid Setup**.

→ Выводится диалоговое окно **Grid Setting**.



2. Для отображения сетки отметьте опцию **Show Grid**.
Для скрытия сетки сбросьте опцию **Show Grid**.
3. Для использования координатной сетки для совмещения рисунков или создания рисунков одного и того же размера (путем «привязки к сетке») отметьте опцию **Snap to Grid**.



Напоминание:

Указатель мыши перемещается с шагом, установленным в **Grid interval**.
Функция привязки к сетке функционирует независимо от отображения координатной сетки.

4. Для установки интервала между линиями координатной сетки введите или выберите значение в поле **Grid interval**.
(Диапазон значений: от 0,1 до 25,4 мм.)
5. Для отображения сетки в виде сплошных линий отметьте опцию **with Axes**.
Для отображения сетки в виде пунктирных линий сбросьте опцию **with Axes**.



Примечание:

Когда выбрана опция **Show Grid** и сброшена опция **with Axes**, отображаются только точки пересечения линий сетки.

6. Щелкните мышью на кнопке **OK** для принятия внесенных изменений и для закрытия диалогового окна.



Напоминание:

Для закрытия диалогового окна без сохранения изменений в установках сетки щелкните мышью на кнопке **Cancel**.



«Изменение единиц измерения» ниже

Изменение единиц измерения

Измеренные значения могут отображаться в приложении либо в миллиметрах, либо в дюймах.

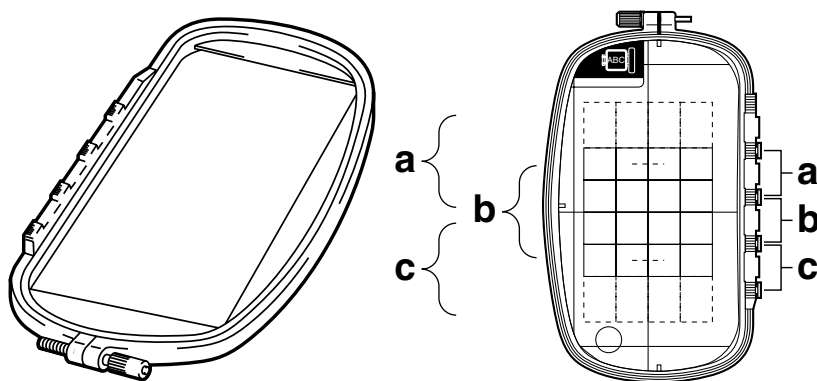
1. Щелкните мышью на **Option**, затем на **Select System Unit** и затем выберите необходимые единицы измерения (**mm** или **inch**).



«Изменение установок координатной сетки» на этой странице и «Задание размера страницы *Design Page*» на стр. 129.

Создание рисунков для многопозиционных пальцев

Данная программа предоставляет возможность создания многопозиционных рисунков, которые могут вышиваться в любых многопозиционных пальцах, поставляемых со швейной машиной.



Пример многопозиционных пальцев: пальцы 100 × 172 мм

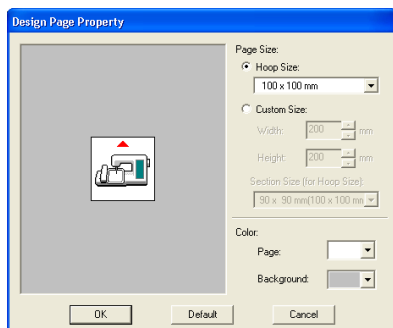
Несмотря на то, что размер рисунка, который может вышиваться с использованием многопозиционных пальцев, составляет 130 × 180 мм (или 100 × 100 мм, в зависимости от области вышивания вышивальной машины), сначала определите, в какой из трех установочных позиций (обозначаемых а, в и с на рисунке выше) устанавливаются многопозиционные пальцы, и определите ориентацию рисунка.

При создании рисунка каждый сегмент рисунка может иметь размер, идентичный размеру поля вышивания машины.

Выбор размера страницы Design Page

1. В приложении Layout & Editing щелкните мышью на **Option** и затем на **Design Page Property**.

→ Выводится диалоговое окно **Design Page Property**.



2. Выберите **Hoop Size** и затем из селектора выберите размер страницы Design Page 130 × 300 мм, 300 × 130 мм, 100 × 172 мм или 172 × 100 мм.

Напоминание:

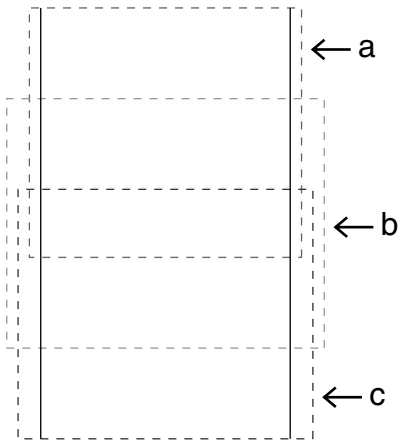
- Установки для многопозиционных пальцев указываются звездочкой “*”.
- Выберите соответствующую установку после проверки размера пальцев, которые могут использоваться для швейной машины.

Примечание:

Установки многопозиционных пальцев недоступны в диалоговом окне Design Page Property приложения Design Center.

Создание рисунка

1. Страница Design Page отображается на показанном ниже экране.



Напоминание:

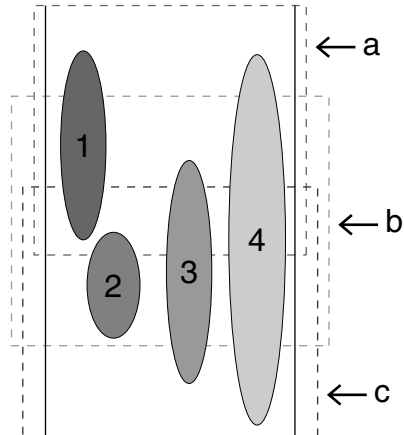
Область a: Область вышивания, когда многопозиционные пальцы устанавливаются в верхней установочной позиции.

Область b: Область вышивания, когда многопозиционные пальцы устанавливаются в средней установочной позиции.

Область c: Область вышивания, когда многопозиционные пальцы устанавливаются в нижней установочной позиции.

Эти области отделяются друг от друга пунктирными линиями.

2. Создайте рисунок с обязательным соблюдением следующих условий.
 - Размер одного рисунка не должен превышать 100 × 100 мм (или 130 × 180 мм).
(Если рисунок импортирован из приложения Design Center, то доступны только эти установки размеров.)



- Каждый рисунок должен полностью находиться в какой-либо одной области (a, b или c).
 - 1: Позиция этого рисунка является корректной, поскольку он полностью находится в области a.
 - 2: Позиция этого рисунка является корректной, поскольку он полностью находится в области b, и в области c.
 - 3: Размер этого рисунка является допустимым, но его позиция должна быть скорректирована, поскольку он не полностью находится в одной из областей.
 - 4: Этот рисунок должен быть скорректирован, поскольку имеет чрезмерный размер.



Примечание:

Если рисунок не выполняет перечисленные выше условия, то при переходе к следующему шагу выводится предупреждающее сообщение.

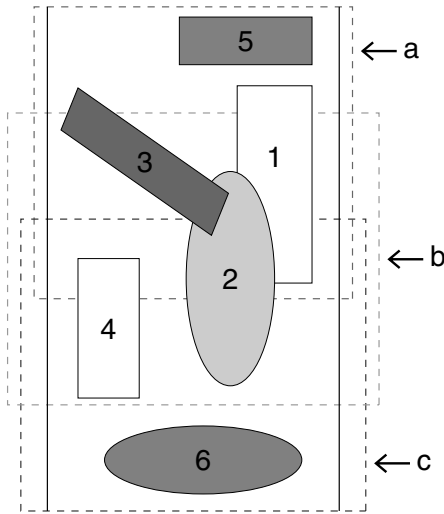
Оптимизация замен пальцев

Функция Optimize hoop change автоматически оптимизирует последовательность вышивания рисунков на странице Design Page для многопозиционных пальцев, что уменьшает риск неправильного вышивания рисунка или неверной подачи ткани даже при частом изменении позиции пальцев.

1. Щелкните мышью на **Sew** и затем на **Optimize hoop change**.

**Напоминание:**

- При активизации этой функции рядом с ней стоит «галочка»; в противном случае «галочка» не стоит.



- Когда выбрана функция *Optimize hoop change*, установленная последовательность вышивания оптимизируется для уменьшения числа изменения установочной позиции пялец.

Для примера на стр. 246

последовательность вышивания является следующей: a (рисунок 1) → b (рисунок 2) → a (рисунок 3 и 5) → c (рисунок 4 и 6)

Если функция *Optimize hoop change* не выбрана, то каждый рисунок вышивается в соответствии с установленной последовательностью вышивания. Таким образом, поскольку число изменения установочной позиции пялец не было оптимизировано, изменение установочной позиции может выполняться чаще по сравнению со случаем применения функции оптимизации.

Для примера на стр. 246

последовательность вышивания является следующей: a (рисунок 1) → b (рисунок 2) → a (рисунок 3) → c (рисунок 4) → a (рисунок 5) → c (рисунок 6)

**Примечание:**

Поскольку при частом изменении позиции пялец возможно неправильное вышивание рисунка или неверная подача ткани, рекомендуется использовать функцию *Optimize hoop change*. При выборе этой функции установленная последовательность вышивания изменяется, поэтому перед вышиванием последовательность вышивания необходимо проверить еще раз.

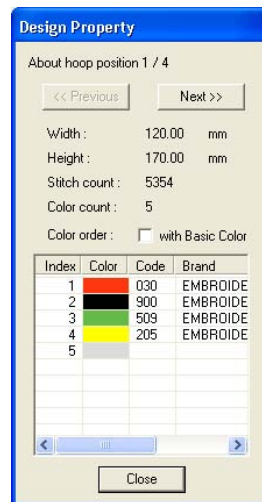
Проверка рисунка

**Примечание:**

Перед активизацией этой команды убедитесь в том, что не были выбраны никакие рисунки. Если какой-либо рисунок уже был выбран, то отображается информация только для этого рисунка.

1. Щелкните мышью на **Option** и затем на **Design Property**.

→ При выводе диалогового окна **Design Property** страница **Design Page** автоматически увеличивается или уменьшается для полного отображения в окне.


**Напоминание:**

- В первой строке диалогового окна указывается позиция в последовательности установки пялец текущего отображаемого рисунка.

- На странице *Design Page* отображаются только те рисунки, которые вышиваются в текущей позиции в последовательности установки пальцев, и область вышивания для текущей позиции палец обводится красной линией.
- Для отображения информации о других позициях в последовательности установки пальцев щелкните мышью на **Previous** или на **Next**. При этом на странице *Design Page* отображается соответствующий рисунок и позиция палец.

! Примечание:

- Если рисунок больше области вышивания или если он располагается таким образом, что не может быть полностью отображен в области вышивания, то вместо этого диалогового окна выводится сообщение об ошибке «Please change the object size or position.» После выбора рисунка, для которого выводится сообщение об ошибке, измените его размер или положение. (Если это сообщение об ошибке выводится для нескольких рисунков, то они отображаются согласно последовательности вышивания.)

2. Для предварительного просмотра изображения щелкните мышью на кнопке **Display** и затем на **Preview** или щелкните мышью на  в инструментальной строке.

Сохранение рисунка вышивания

1. Щелкните мышью на **File**, затем на **Save** или **Save As** и затем сохраните рисунок.
→ Весь рисунок сохраняется в виде одного файла (.pes).

📖 Напоминание:

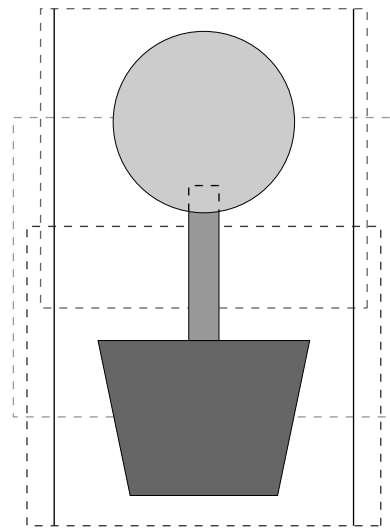
Если размер рисунка или число изменений цветов превышает заданное значение или если один из рисунков не может быть полностью отображен в области вышивания, то выводится сообщение «Please change the object size or position. Do you want to save the data anyway?».

! Примечание:

- Сохраненный файл не может быть открыт в версиях 1 и 2.0х приложения *Layout & Editing*.

Запись рисунка на оригинальную карту

1. Если рисунок отображается на странице *Design Page*, то щелкните мышью на **File**, затем на **Write to Card** или щелкните мышью на  в инструментальной строке и затем запишите рисунок на оригинальную карту.
Рисунок для многопозиционных пальцев создается посредством рассмотрения частей рисунка в каждой установочной позиции в качестве одного рисунка и затем последующим объединением этих рисунков.
Поэтому при записи этого типа рисунка на оригинальную карту один рисунок для многопозиционных пальцев сохраняется в виде комбинации из нескольких рисунков.



Если показанный выше рисунок записан на оригинальную карту и записанный рисунок проверяется на вышивальной машине, то он отображается следующим образом.



I : Этот рисунок вышивается в том случае, когда пальцы установлены в верхней установочной позиции (позиция а).

II : Этот рисунок вышивается в том случае, когда пальцы установлены в средней установочной позиции (позиция b).

III : Этот рисунок вышивается в том случае, когда пальцы установлены в нижней установочной позиции (позиция с).

Таким образом, последовательность вышивания по установочным позициям пальцев для показанного выше рисунка является следующей: b, а и затем с.

- После сохранения рисунка вышивания на компьютере щелкните мышью на **File**, затем на **Write to Card** и затем на **Other PES files** для записи рисунка вышивания на оригинальную карту.

Как и в случае применения команды **Current Design** все рисунки вышивания записываются на оригинальную карту одновременно.

Кроме того, если на оригинальной карте остается свободное пространство, то на нее могут быть записаны другие рисунки вышивания.

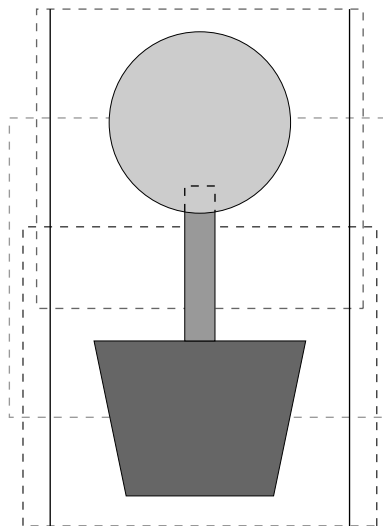
Примечания по использованию многопозиционных пальцев

- Перед вышиванием рисунка выйдите пробный образец рисунка на ненужной части ткани для проверки использования необходимой иглы и нити.
- К изнаночной стороне ткани прикрепите стабилизирующий материал и сильно натяните ткань в пальцах. При вышивании на тонких или эластичных тканях необходимо использовать два уровня стабилизирующего материала. Если стабилизирующий материал не используется, то возможно чрезмерное растягивание или сморщивание ткани, при этом рисунок не может быть вышит надлежащим образом.
- Более подробную информацию о способах стабилизации узорных вышивок большого размера см. в разделе «Прикрепление стабилизирующего материала к ткани» на стр. 74.

- Для предотвращения вышивания вне контуров используйте строчку зигзаг для вышивания контуров.



- В случае рисунков, для которых требуется установка пальцев в различных установочных позициях, создавайте рисунок вышивания таким образом, чтобы различные части рисунка перекрывали друг друга для обеспечения совмещения этих частей при вышивании.



Вывод на печать страницы Design Page для многопозиционных пальцев

Если выбрана страница Design Page для многопозиционных пальцев, то полное изображение страницы Design Page распечатывается на первой странице и затем распечатывается изображение каждого сегмента рисунка и соответствующая информация о вышивании (размеры вышивания, позиция пальцев, последовательность вышивания цветов и число стежков); то есть число распечатываемых страниц зависит от созданного рисунка.

- Если выбрана страница Design Page 130 × 300 мм или 300 × 130 мм, то рисунок делится на сегменты 130 × 180 мм или 180 × 130 мм и каждый сегмент распечатывается на отдельной странице.
- Если выбрана страница Design Page 100 × 172 мм или 172 × 100 мм, то рисунок делится на сегменты 100 × 100 мм и каждый сегмент распечатывается на отдельной странице.

Страница Design Page распечатывается следующим образом.

Когда выбрано **Actual Size**:

На первой странице распечатывается вся страница Design Page в реальном размере. (Однако в случае страницы Design Page 130 × 300 мм или 300 × 130 мм распечатывается уменьшенное изображение страницы Design Page.) Затем распечатывается рисунок в каждом сегменте страницы Design Page, начиная с сегмента, вышиваемого в первой установочной позиции палец, и затем распечатывается информация о вышивании для этого рисунка на отдельных страницах.

Когда выбрано **Reduced Size**:

На первой странице распечатывается вся страница Design Page в реальном размере. (Однако в случае страницы Design Page 130 × 300 мм или 300 × 130 мм распечатывается уменьшенное изображение страницы Design Page.) Затем распечатывается рисунок в каждом сегменте страницы Design Page, начиная с сегмента, вышиваемого в первой установочной позиции палец, на той же

странице, на которой распечатывается информация о вышивании для этого рисунка.



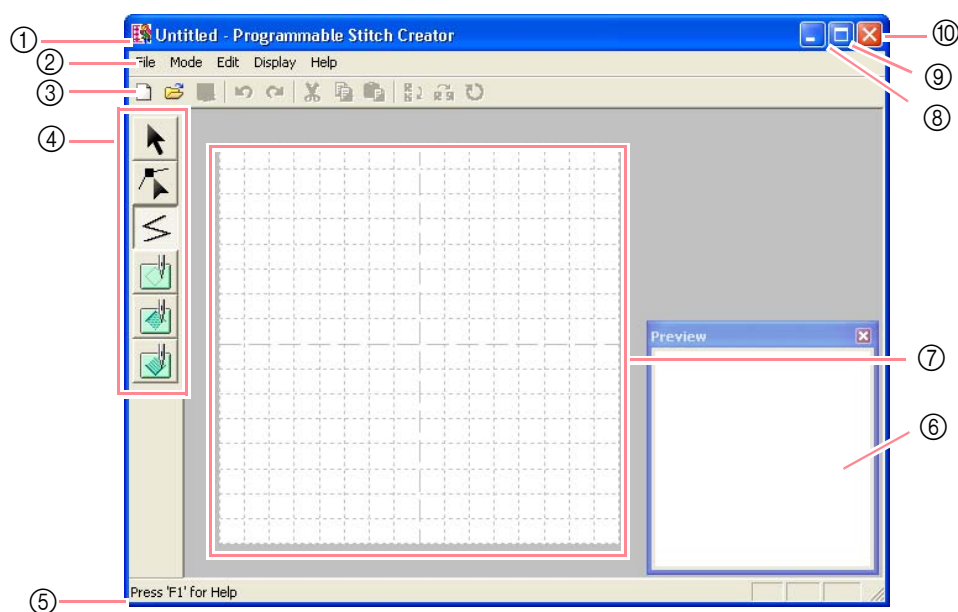
Напоминание:

При выборе команды меню **File – Print Preview** каждый сегмент рисунка отображается согласно приведенному выше описанию.

Programmable Stitch Creator

Приложение Programmable Stitch Creator предоставляет возможность создания собственных рисунков заполняющих строчек/строчек печатей и узорных строчек, которые могут применяться в качестве программируемых заполняющих или узорных строчек как в приложении Design Center, так и в приложении Layout & Editing. При принятии к замкнутым областям рисунок заполняющих строчек/строчек печатей и узорных строчек заполняет область подобным мозаике образом, что обеспечивает создание более декоративных рисунков вышивания. Кроме того, рисунки заполняющих строчек/строчек печатей могут применяться в качестве индивидуальной печати для замкнутых областей как в приложении Design Center, так и в приложении Layout & Editing. Можно создать собственные рисунки заполняющих строчек/строчек печатей и узорных строчек или использовать поставляемые с этим приложением рисунки строчек с или без их редактирования.

Главное окно



① **Строка заголовка**

② **Строка меню**

Обеспечивает доступ к функциям.

③ **Инструментальная строка**

Обеспечивает иконки для команд меню.

④ **Инструментальная панель**

Используется для выбора и создания рисунков заполняющих и узорных строчек и печатей.

(Нижние четыре кнопки не отображаются в режиме Motif.)

⑤ **Строка статуса**

Обеспечивает полезную информацию.

⑥ **Окно Preview**

Показывает способ вышивания рисунка строчки.

⑦ **Рабочая область**

⑧ **Сворачивающая кнопка**

⑨ **Развертывающая кнопка**


⑩ **Кнопка закрытия**

Открытие файла рисунка

Создание нового рисунка

Можно начать с пустой рабочей области для создания нового рисунка строчки.

Кнопка в инструментальной строке: 


- Щелкните мышью на  или щелкните мышью на **File** и затем на **New**.

- Если текущая рабочая область уже была сохранена или еще не была отредактирована, то немедленно появляется новая рабочая область.
- Если текущая рабочая область еще не была сохранена, то выводится запрос, требуется ли сохранить внесенные изменения.



Напоминание:


- Для сохранения рабочей области щелкните мышью на кнопке **Yes**.
- Для отмены внесенных изменений в рабочей области щелкните мышью на кнопке **No**.
- Для возвращения к рабочей области, например, для ее изменения или сохранения с другим именем файла щелкните мышью на кнопке **Cancel**.

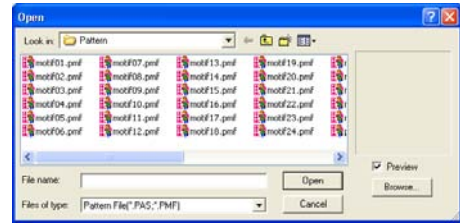
 «Открытие файла рисунка» на этой стр., «Перезапись» на стр. 266 и «Сохранение с новым именем» на стр. 266

Открытие файла рисунка

Для редактирования можно открыть предварительно сохраненный файл программируемой строчки.

Кнопка в инструментальной строке: 

- Щелкните мышью на  или щелкните мышью на **File** и затем на **Open**.
→ Выводится диалоговое окно **Open** подобное окну, показанному ниже..



- Выберите диск и папку.

Напоминание:

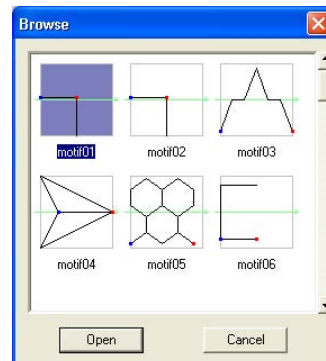
- Если отмечена опция **Preview**, то содержимое выбранного файла отображается в окне **Preview**.
- Для прерывания операции и закрытия диалогового окна щелкните мышью на кнопке **Cancel**.

Примечание:

Для открытия рисунка заполняющей строчки/строчки печати убедитесь в том, что выбрана папка, в которой содержатся файлы .ras. Для открытия рисунка узорной строчки убедитесь в том, что выбрана папка, в которой содержатся файлы .pmf.

- Для просмотра содержимого файлов .ras и .pmf в выбранной папке щелкните мышью на кнопке **Browse**.

→ Выводится диалоговое окно **Browse** подобное окну, показанному ниже.





Напоминание:

- Для возврата к диалоговому окну **Open** щелкните мышью на кнопке **Cancel**.
- Зеленая стрелка в середине рисунка строчки указывает рисунки узорных строчек (.pmf). В противном случае данные представляют собой рисунок заполняющей строчки/строчки печати (.pas).
- Печати идентифицируются красными (эффект гравирования, обеспечиваемый за счет вышивания заполняющей строчкой) и синими (эффект тиснения, обеспечиваемый за счет вышивания атласной строчкой) областями.

4. Для открытия файла выберите его и затем щелкните мышью на кнопке **Open** или щелкните два раза кнопкой мыши на иконке файла.

→ Если текущая рабочая область уже была сохранена или еще не была отредактирована, то содержимое выбранного файла немедленно появляется в рабочей области.



Напоминание:

В соответствии с выбранным рисунком автоматически устанавливается необходимый режим (**Fill/Stamp** для файлов .pas или **Motif** для файлов .pmf).

→ Если текущая рабочая область еще не была сохранена, то выводится запрос, требуется ли сохранить внесенные изменения.



Напоминание:

- Для сохранения рабочей области щелкните мышью на кнопке **Yes**.
- Для отмены внесенных изменений в рабочей области щелкните мышью на кнопке **No**.
- Для возвращения к рабочей области, например, для ее изменения или сохранения с другим именем файла щелкните мышью на кнопке **Cancel**.

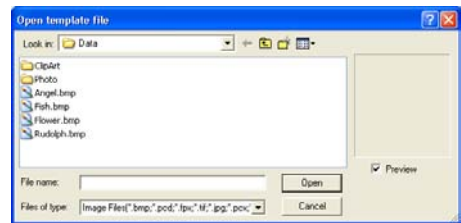


«Создание нового рисунка» на стр. 251, «Перезапись» на стр. 266 и «Сохранение с новым именем» на стр. 266

Открытие изображения на заднем плане

Можно открыть какое-либо фоновое изображение, которое можно использовать в качестве основы для рисования нового рисунка заполняющей строчки/строчки печати и узорной строчки. Имя файла должно иметь одно из следующих расширений: Windows bitmap (.bmp), Exif (.tif, .jpg), ZsoftPCX (.pcx), Windows Meta File (.wmf), Portable Network Graphics (.png), Encapsulated PostScript (.eps), Kodak PhotoCD (.pcd), FlashPix (.fpx), JPEG2000 (.j2k).

1. Щелкните мышью на **File** и затем на **Template Open**.
→ Выводится диалоговое окно **Open template file**, подобное показанному ниже.



2. Выберите диск, папку и необходимый файл.



Напоминание:

Если отмечена опция **Preview**, то содержимое выбранного файла отображается в окне **Preview**.

3. Щелкните мышью на кнопке **Open** для открытия файла.

→ Изображение заполняет рабочую область.



Напоминание:

- После двойного щелчка кнопкой мыши на имени файла также открывается файл и закрывается диалоговое окно.
- Для прерывания операции щелкните мышью на кнопке **Cancel**.
- Для отображения, скрытия или отображения «блеклой» копии

изображения, которое остается в рабочей области, щелкните мышью на **Image**, затем на **Display Image** и затем щелкните мышью на требуемой установке отображения.

- Для отображения исходного изображения щелкните мышью на **On**.
- Для отображения «блеклой» копии изображения щелкните мышью на **Faded**.
- Для скрытия исходного изображения щелкните мышью на **Off**.

Примечание:

- В случае файлов .psd и .fpx с большим числом страниц может быть открыта только первая страница. Не могут быть открыты tiff-файлы с компрессией LZW.
- В рабочую область может быть добавлено только одно изображение. При попытке добавления другого изображения оно заменяет предыдущее изображение.

Выбор создаваемого рисунка

Приложение Programmable Stitch Creator можно использовать для создания рисунков программируемых заполняющих строчек, печатей, узорных заполняющих строчек, узорных линейных строчек. Способы создания и рабочая область незначительно отличаются друг от друга. Для выбора типа создаваемого рисунка используйте команды в меню **Mode**.

1. Для входа в режим Fill/Stamp щелкните мышью на **Mode** и затем на **Fill/Stamp**. Для входа в режим Motif щелкните мышью на **Mode** и затем на **Motif**.

- Если текущая рабочая область уже была сохранена или еще не была отредактирована, то в выбранном режиме немедленно появляется пустая рабочая область.
- Если текущая рабочая область еще не была сохранена, то выводится запрос, требуется ли сохранить внесенные изменения.



Напоминание:

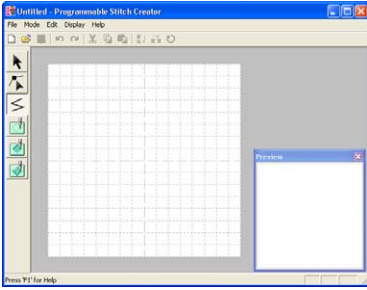
- Для сохранения рабочей области щелкните мышью на кнопке **Yes**.
- Для отмены внесенных изменений в рабочей области щелкните мышью на кнопке **No**.
- Для возвращения к рабочей области, например, для ее изменения или сохранения с другим именем файла щелкните мышью на кнопке **Cancel**.

■ Режим Fill/Stamp

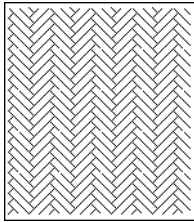
В режиме Fill/Stamp можно создать рисунок строчки из одной линии или наборов линий и затем можно выбрать заполнение областей, обведенных этими линиями, для создания эффекта тиснения/гравирования. Оба типа рисунков строчек могут быть установлены в качестве программируемой заполняющей строчки в дополнение к принятым в качестве отдельных печатей для областей рисунков в приложении Design Center и в приложении Layout & Editing.

Инструментальное средство Line в инструментальной панели предоставляет возможность рисования линий рисунка заполняющей строчки или печати, а инструментальные средства Region (engrave), Region (emboss) и Region (reset) предоставляют возможность создания и редактирования замкнутых областей рисуемой строчки или печати.

Способ вышивания для программируемой заполняющей строчки отличается от способа вышивания для обычной заполняющей строчки, в которой нить постоянно вышивается в одном установленном направлении. Вместо этого, рисунок вышивается таким образом, что игла опускается непосредственно на созданный рисунок.



Пример рисунка



■ Режим Motif

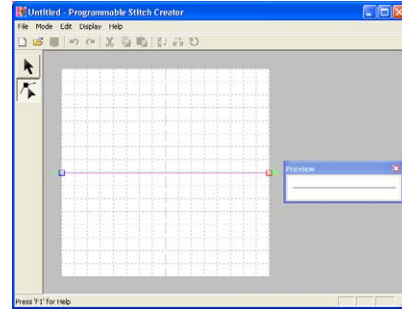
В режиме Motif можно создавать оригинальные рисунки строчек путем изменения формы одиночной линии. Эти рисунки строчек могут применяться при вышивании линий и вышивании областей в приложении Layout & Editing и при вышивании областей в приложении Design Center.

Зеленая стрелка в центре рабочей области указывает направление вышивания рисунка (строчки).

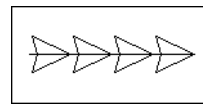
Вместе с зеленой стрелкой появляется одиночная розовая линия. Эта линия указывает базовую линию для узорной строчки, которая может быть изменена путем ввода точек с помощью инструментального средства Edit Point и их последующим перемещением для формирования оригинальных узоров.

Синий квадратик на левом краю рабочей области указывает начальную точку этой линии, а красный квадратик на правом краю – конечную точку строчки.

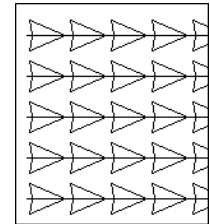
Начальная и конечная точки не могут быть удалены и они должны находиться на одной высоте. Таки образом, при перемещении одной точки вверх или вниз другая точка автоматически перемещается в том же направлении.



Пример рисунка
Вышивание линий



Вышивание областей



Просмотр рисунка строчки при его создании

Для предварительного просмотра повторяющегося изображения рисунка строчки при его создании можно вывести окно Preview.

1. Если окно Preview не выведено, то щелкните мышью на **Display** и затем на **Preview**.

Для выбранной установки **Mode** появляется окно Preview, показанное на примере ниже, и появляется «галочка» слева от команды меню **Display – Preview**.



Режим Fill/Stamp



Режим Motif

Изображение в окне Preview обновляется сразу при вводе изменений в рабочей области.

2. Для закрытия окна Preview щелкните мышью на кнопке закрытия щелкните мышью на команде меню **Display – Preview** для удаления «галочки».

Напоминание:


- Размеры этого окна Preview window могут быть изменены.
- Установки отображения окна Preview сохраняются до тех пор, пока они не будут изменены.



Рисование рисунка строчки в режиме Fill/Stamp

Инструментальное средство Line предоставляет возможность рисования ломаных линий для создания собственного рисунка заполняющей строчки/строчки печати. Ломаная линия формируется из одной или нескольких соединяющихся прямых линий, при этом конечная точка одной прямой линии является начальной точкой другой прямой линии.

Горизонтальные и вертикальные линии, рисуемые в рабочей области, всегда выполняются по ячейкам координатной сетки. Точки, созданные щелчками кнопки мыши, вставляются в точки пересечения горизонтальных и вертикальных линий координатной сетки, что также предоставляет возможность рисования диагональных линий. Независимо от того, где вы щелкнете мышью, точка будет автоматически вставлена в ближайшую точку пересечения линий координатной сетки.

В зависимости от рисуемого рисунка строчки может потребоваться выбор координатной сетки с другим размером ячейки. Кроме того, при выборе **None** точка больше не будет вставляться в ближайшую точку пересечения линий сетки, что предоставляет возможность создания кривых. Более подробную информацию о координатной сетке и ее установках см. в разделе «Изменение установок координатной сетки» на стр. 267.

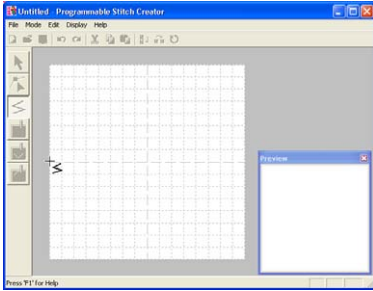
1. Щелкните мышью на кнопке  в инструментальной панели.
→ Когда указатель мыши перемещается по рабочей области, он принимает

вид  .

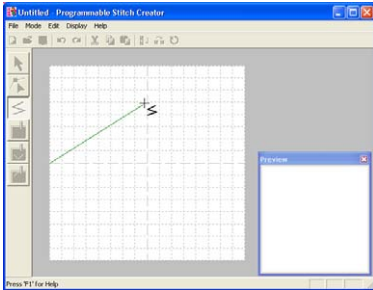
Примечание:

Это инструментальное средство может использоваться только в режиме Fill/Stamp.

- Щелкните мышью на рабочей области для указания начальной точки.



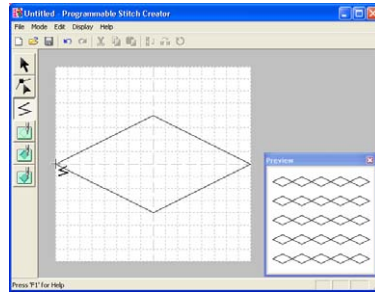
- Щелкните мышью на рабочей области для указания следующей точки.



Напоминание:

Для удаления последней введенной точки щелкните на ней правой кнопкой мыши.


- Продолжайте щелкать мышью для указания каждой точки и затем щелкните два раза кнопкой мыши на последней точке.




- Повторяйте всю процедуру вплоть до завершения рисунка заполняющей строчки/строчки печати.

Редактирование рисунка строчки в режиме Fill/Stamp

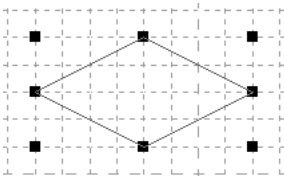
Выбор рисунков

- Щелкните мышью на кнопке  в инструментальной панели.

→ Указатель мыши принимает вид .

- Щелкните мышью на необходимом рисунке.


→ Вокруг рисунка появляются метки-манипуляторы для указания того, что он выбран.



Примечание:

Рисунок выбирается только после щелчка мышью на одной из его линий.

Напоминание:

Для отмены выбора рисунка выберите другой рисунок, щелкните мышью на пустом месте рабочей области или щелкните мышью на любой кнопке в инструментальной панели, отличной от .

- Для выбора дополнительного рисунка нажмите клавишу **Ctrl** и щелкните мышью на другом рисунке.


Напоминание:

• Рисунки также можно выбирать путем перемещения указателя мыши вдоль необходимого рисунка. При


перемещении указателя мыши формируется рамка выбора. Все рисунки, входящие в эту рамку выбора, выбираются при отпускании кнопки мыши.

- Если выбраны ненужные рисунки, то щелкните мышью на пустом месте рабочей области для отмены выбора всех рисунков и начните процедуру выбора заново.

■ Выбор всех рисунков

1. Убедитесь в том, что в инструментальной панели выбрано  .
2. Щелкните мышью на **Edit** и затем на **Select All**.

Перемещение рисунков




1. Установите указатель мыши на выбранном рисунке или группе выбранных рисунков.
→ Указатель мыши принимает вид  .
2. Перетащите рисунок на требуемую позицию.

Напоминание:

- Для перемещения рисунка в горизонтальном или вертикальном направлении нажмите клавишу **(Shift)** при его перемещении.
- При нажатии клавиши с изображением стрелки выбранный рисунок перемещается на одну ячейку координатной сетки в направлении стрелки на клавише. Если координатная сетка не отображается, то рисунок перемещается в направлении стрелки на клавише на расстояние, меньшее наименьшего интервала между линиями сетки.





Масштабирование рисунков

1. Установите указатель мыши на одну из меток-манипуляторов выбранного рисунка или группы рисунков.
→ В зависимости от выбранной метки-манипулятора указатель мыши

принимает вид  ,  ,  или



Напоминание:

-  используется для масштабирования ширины.
-  используется для масштабирования высоты.
-  и  используются для одновременного масштабирования обоих размеров.

2. Перетащите метку-манипулятор для установки требуемого размера выбранного рисунка (рисунков).


Удаление рисунков

1. Выберите рисунок, подлежащий удалению
2. Нажмите клавишу **(Delete)** или щелкните мышью на **Edit** и затем на **Delete**.

Вырезание рисунков


Выбранный рисунок (рисунки) могут быть удалены с экрана с сохранением копии в буфере обмена.

Кнопка в инструментальной строке:

1. Выберите один или несколько рисунков.
2. Щелкните мышью на  или щелкните на **Edit** и затем на **Cut**.
→ Выбранные рисунки удаляются из рабочей области.

Напоминание:


Поскольку удаленные рисунки сохраняются в буфере обмена их можно опять вставить по команде **Edit – Paste**.


-  «Копирование рисунков» на этой стр., «Вставка вырезанного или скопированного рисунка» на этой стр. и «Удаление рисунков» на этой стр.

Копирование рисунков

Выбранный рисунок (рисунки) могут быть сохранены в буфере обмена без их удаления из рабочей области.

Кнопка в инструментальной строке: 


1. Выберите один или несколько рисунков.
2. Щелкните мышью на  или щелкните на **Edit**, then **Copy**.
→ Выбранные рисунки копируются в буфер обмена и готовы для последующей вставки.

 «Вырезание рисунков» на этой стр., «Дублирование рисунков» на этой стр. и «Вставка вырезанного или скопированного рисунка» на этой стр.

Дублирование рисунков

Копия выбранного рисунка (рисунков) может быть добавлена в рабочую область.


1. Выберите один или несколько рисунков.
2. Щелкните мышью на **Edit** и затем на **Duplicate**.
→ Копия рисунка (рисунков) добавляется в рабочую область.


 «Копирование рисунков» на этой стр. и «Вставка вырезанного или скопированного рисунка» на этой стр.

Вставка вырезанного или скопированного рисунка

В рабочую область могут быть вставлены рисунки, находящиеся в буфере обмена.

Кнопка в инструментальной строке: 


1. Щелкните мышью на  или щелкните на **Edit** и затем на **Paste**.
→ Рисунки, сохраненные в буфере обмена (по команде **Cut** или **Copy**), вставляются в рабочую область.

 «Вырезание рисунков» на стр. 257, «Копирование рисунков» на стр. 258 и «Дублирование рисунков» на стр. 258

Вертикальное зеркальное отображение рисунков

Выбранный рисунок (рисунки) можно зеркально отобразить в вертикальном направлении (вверх/вниз).


Кнопка в инструментальной строке: 

1. Выберите один или несколько рисунков.
2. Щелкните мышью на  или щелкните на **Edit**, затем на **Mirror** и затем на **Horizontal**.

→ Выбранный рисунок (рисунки) заменяется своим вертикальным зеркальным изображением (перевернутым вверх или вниз).

Напоминание:


Для восстановления исходной ориентации изображения повторно выберите команду меню **Edit – Mirror – Horizontal**.

 «Горизонтальное зеркальное отображение рисунков» на этой стр. и «Поворот рисунков» на этой стр.

Горизонтальное зеркальное отображение рисунков

Выбранный рисунок (рисунки) можно зеркально отобразить в горизонтальном направлении (влево/вправо).


Кнопка в инструментальной строке: 

1. Выберите один или несколько рисунков.
2. Щелкните мышью на  или щелкните на **Edit**, затем на **Mirror** и затем на **Vertical**.

→ Выбранный рисунок (рисунки) заменяется своим горизонтальным зеркальным изображением (перевернутым влево или вправо).

Напоминание:

Для восстановления исходной ориентации изображения повторно выберите команду меню **Edit – Mirror – Vertical**.

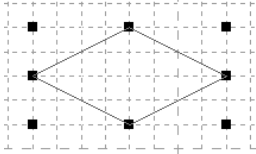
 «Вертикальное зеркальное отображение рисунков» на этой стр. и «Поворот рисунков» на этой стр.


Поворот рисунков

Выбранный рисунок (рисунки) можно повернуть вручную на произвольный угол.

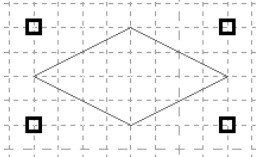
Кнопка в инструментальной строке: 

1. Выберите один или несколько рисунков.




2. Щелкните мышью на  или щелкните на **Edit** и затем на **Rotate**.

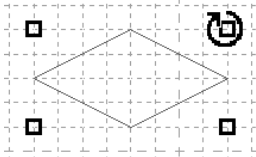
→ Метки-манипуляторы вокруг выбранного рисунка заменяются незаполненными квадратиками на четырех углах выбранного рисунка.



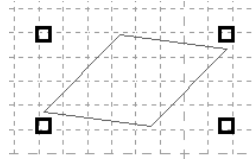
3. Установите указатель мыши на одну из четырех меток-манипуляторов вращения.

→ Когда указатель мыши устанавливается на метку-манипулятор вращения, он

принимает вид .



4. Перетащите метку-манипулятор вращения по часовой стрелке или против часовой стрелки для поворота рисунка на требуемый угол.



 **Напоминание:**



- При перетаскивании указателя мыши рисунок поворачивается с шагом 1° .
- Для поворота рисунка с шагом 15° нажмите клавишу **Shift** при перетаскивании метки-манипулятора вращения.

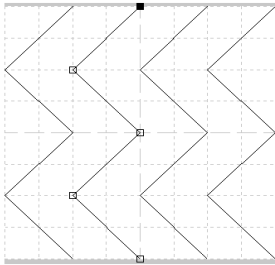
Редактирование точек в режиме Fill/Stamp

Перемещаемые или вставляемые точки устанавливаются в точках пересечения горизонтальных и вертикальных линий координатной сетки. Независимо от того, куда перемещается или вставляется точка на линии, она автоматически устанавливается на ближайшее пересечение линий координатной сетки.

В зависимости от создаваемой строчки может потребоваться выбор координатной сетки с другим размером ячейки. Более подробную информацию о координатной сетке и ее установках см. в разделе «Изменение установок координатной сетки» на стр. 267.

Перемещение точек

- Щелкните мышью на кнопке  в инструментальной панели.
→ Указатель мыши принимает вид .
- Щелкните мышью на ломаной линии, подлежащей редактированию.
→ Точки на ломаной линии отображаются в виде маленьких незаполненных квадратов.



Напоминание:

В определенный момент времени может быть выбрана только одна ломаная линия.

- Щелкните мышью на точке, которую необходимо переместить.
→ Выбранная точка отображается в виде маленького черного квадратика.



Напоминание:

• Для выбора дополнительных точек нажмите клавишу **Ctrl** и щелкните мышью на каждой точке или установите указатель мыши на необходимых точках.

• Для выбора предыдущей (или следующей) точки на линии нажмите клавишу **Ctrl** и нажмите клавишу → (или ←).



Примечание:

Если щелкнуть мышью на линии рисунка, а не на точке, то вставляется новая точка.



- Перетащите точку на новое место.
→ Все выбранные точки перемещаются в одном направлении.



Напоминание:

• Для перемещения точки в горизонтальном или вертикальном направлении нажмите клавишу **Shift** при ее перемещении.
• При нажатии клавиши с изображением стрелки выбранная точка перемещается на одну ячейку координатной сетки в направлении стрелки на клавише. Если координатная сетка не отображается, то точка перемещается в направлении стрелки на клавише на расстояние, меньшее наименьшего интервала между линиями сетки.

Ввод точек

- Щелкните мышью на кнопке  в инструментальной панели.
→ Указатель мыши принимает вид .
- Щелкните мышью на ломаной линии, подлежащей редактированию.

→ Точки на ломаной линии отображаются в виде маленьких незаполненных квадратиков.




Напоминание:

В определенный момент времени может быть выбрана только одна ломаная линия.


3. Щелкните мышью на линии для добавления точки.

→ Появляется новая выбранная точка (в виде маленького черного квадратика).

Удаление точек

1. Щелкните мышью на кнопке  в инструментальной панели.

→ Когда указатель мыши перемещается по рабочей области, он принимает

вид .

2. Щелкните мышью на ломаной линии, подлежащей редактированию.



Напоминание:

В определенный момент времени может быть выбрана только одна ломаная линия.

→ Точки на ломаной линии отображаются в виде маленьких незаполненных квадратиков.


3. Щелкните мышью на точке, которую необходимо удалить.

→ Выбранная точка отображается в виде маленького черного квадратика.



Напоминание:

*Для выбора дополнительных точек нажмите клавишу **Ctrl** и щелкните мышью на каждой точке или установите указатель мыши на необходимых точках.*

4. Щелкните мышью на **Edit** и затем на **Delete** или нажмите клавишу  для удаления точки.



Напоминание:

Если линия состоит из двух точек, то при удалении одной из этих точек удаляется вся линия.

Создание печати

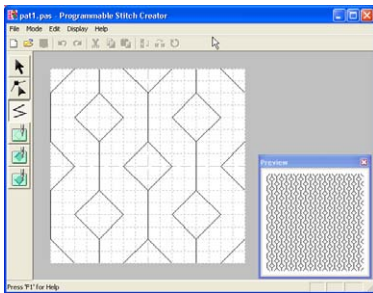
Печати состоят из линейных строчек, области которых – в случае формирования замкнутых областей – могут заполняться различными типами строчек для создания рисунка с эффектом тиснения/гравирования. Печати могут применяться к областям рисунков с помощью инструментального средства Stamp и могут использоваться в качестве рисунка заполнения для программируемой заполняющей строчки как в приложении Design Center, так и в приложении Layout & Editing. В приложении Layout & Editing области рисунков, где могут применяться печати, создаются с помощью инструментальных средств Circle or Arc, Rectangle, Outline, Text или Manual Punch.



1. Откройте существующий файл рисунка заполнения/печати (файл .pas) или создайте новый рисунок строчки с помощью инструментального средства Line в режиме Fill/Stamp.



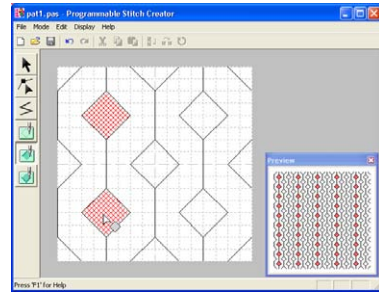
Примечание:

Для принятия установок печати (эффекты тиснения/гравирования) убедитесь в том, что линии рисунка строчки формируют замкнутую область. Край рабочей области ограждает области. Для использования края рабочей области в качестве границы для областей поверх него сначала должны быть нарисованы линии.



2. Для создания эффекта гравирования щелкните мышью на  (**Region (engrave)**).
→ Указатель мыши принимает вид .
3. Щелкните мышью на каждой области, для которой необходимо применить установку гравирования.

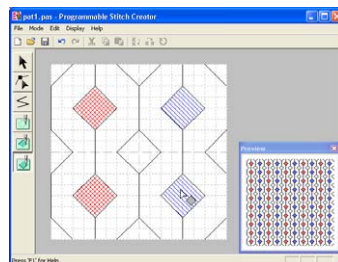
→ Эти области отображаются в красном цвете, принятом для этого инструментального средства.





Напоминание:

Этот тип области вышивается заполняющей строчкой, для которой установлен шаг 2,0 мм и пространственное повторение 30%, и точка опускания иглы устанавливается на контуре.

4. Для создания эффекта тиснения щелкните мышью на  (**Region (emboss)**).
→ Указатель мыши принимает вид .
5. Щелкните мышью на каждой области, для которой необходимо применить установку тиснения.
→ Эти области отображаются в синем цвете, принятом для этого инструментального средства, и вышиваются строчкой, похожей на атласную строчку.



6. Для отмены эффекта печати, принятого для какой-либо области, щелкните мышью на  (**Region (reset)**).
→ Указатель мыши принимает вид .
7. Щелкните мышью на каждой области, для которой необходимо отменить установку гравирования или тиснения.
→ Эта область отображается в белом цвете, принятом для этого инструментального средства, и вышивается в направлении, установленном для основной строчки.

 **Примечание:**



- В случае редактирования линий строчек после заполнения области убедитесь в том, что эти линии все еще формируют область, в противном случае эффекты тиснения/гравирования отменяются.
- Файлы печатей не могут использоваться в версиях программного обеспечения ниже версии 6; но файлы .ras, созданные в предыдущих версиях, могут использоваться в качестве основы для создания файлов печатей.

Создание рисунка строчки в режиме Motif

В режиме Motif рисунки строчек создаются путем ввода точек базовой линии узорной строчки и последующим их перемещением для изменения формы строчки и придания ей вида рисунка, нарисованного «одним росчерком».

Перемещаемые или вставляемые точки устанавливаются в точках пересечения горизонтальных и вертикальных линий координатной сетки. Независимо от того, куда перемещается или вставляется точка на линии, она автоматически устанавливается на ближайшее пересечение линий координатной сетки.

В зависимости от создаваемой строчки может потребоваться выбор координатной сетки с другим размером ячейки. Более подробную информацию о координатной сетке и ее установках см. в разделе «Изменение установок координатной сетки» на стр. 267.

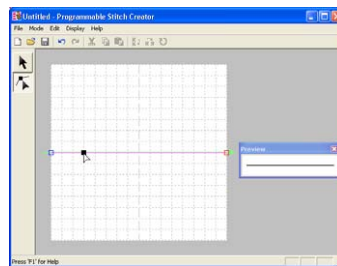
1. Щелкните мышью на кнопке  в инструментальной панели.
→ Указатель мыши принимает вид .

 **Напоминание:**

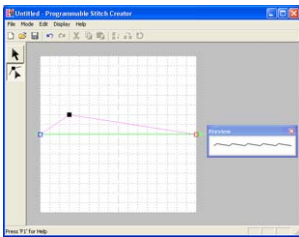
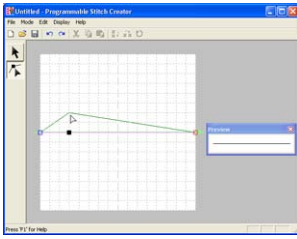
Инструментальное средство *Point Edit* выбирается автоматически при входе в режим *Motif*.

2. Щелкните мышью на базовой линии между начальной точкой (синий квадратик) и конечной точкой (красный квадратик).

→ Появляется новая выбранная точка (в виде маленького черного квадратика). Новая точка может быть отредактирована.



3. Перетащите точку на новую позицию.
→ Линия строчки перемещается с только что созданной точкой.



Напоминание:

- Для перемещения точки в горизонтальном или вертикальном направлении нажмите клавишу **Shift** при ее перемещении.

- При нажатии клавиши с изображением стрелки выбранная точка перемещается на одну ячейку координатной сетки в направлении стрелки на клавише. Если координатная сетка не отображается, то рисунок перемещается в направлении стрелки на клавише на расстояние, меньшее наименьшего интервала между линиями сетки.
- Для удаления выбранной точки нажмите клавишу **Delete**.

4. Повторяйте шаги 2. и 3. до тех пор, пока не будет выполнен рисунок узорной строчки.





Напоминание:

- При перемещении начальной точкой (синий квадратик) или конечной точкой (красный квадратик) другие точки автоматически перемещаются в том же направлении.
- Начальная и конечная точки не могут находиться друг от друга ближе определенного фиксированного расстояния.

Редактирование рисунка строчки в режиме Motif

После создания рисунка строчки или после открытия существующего файла рисунка узорной строчки может потребоваться изменение его формы или положения. Для этого можно выполнить процедуру, аналогичную описанной выше, но при этом также можно выбрать и переместить или удалить несколько точек одновременно.

Перемещение и удаление нескольких точек одновременно

1. Щелкните мышью на кнопке  в инструментальной панели.
→ Указатель мыши принимает вид .



Напоминание:

Инструментальное средство *Point Edit* выбирается автоматически при входе в режим *Motif*.

2. Щелкните мышью на базовой линии между начальной точкой (синий квадратик) и конечной точкой (красный квадратик).
→ Выбранная точка отображается в виде маленького черного квадратика.

 **Напоминание:**

- Для выбора дополнительных точек нажмите клавишу **Ctrl** и щелкните мышью на каждой точке или установите указатель мыши на необходимых точках.
- Для выбора предыдущей (или следующей) точки на линии нажмите клавишу **Ctrl** и нажмите клавишу → (или ←).

 **Примечание:**





Если щелкнуть мышью на линии рисунка, а не на точке, то вставляется новая точка.

3. Для перемещения точки (точек) перетащите ее на требуемую позицию.
→ Все выбранные точки перемещаются в одном направлении.
4. Для удаления выбранных точек нажмите клавишу **Delete**.
→ Удаляются все выбранные точки.

 **Примечание:**





Начальная точка (синий квадратик) и конечная точка (красный квадратик) не могут быть удалены.

Масштабирование рисунков

1. Щелкните мышью на кнопке  в инструментальной панели.
→ Выбирается узорная строчка.
2. Установите указатель мыши на одну из меток-манипуляторов рисунка.
→ В зависимости от выбранной метки-манипулятора указатель мыши принимает вид , ,  или








 **Напоминание:**

-  используется для масштабирования ширины.
-  используется для масштабирования высоты.
-  и  используются для одновременного масштабирования обоих размеров.

3. Перетащите метку-манипулятор для установки требуемого размера выбранного рисунка (рисунков).

Зеркальное отображение рисунков

Выбранные рисунки можно зеркально отобразить (перевернуть) относительно горизонтальной оси (вверх/вниз) или вертикальной оси (вправо/влево).

1. Щелкните мышью на кнопке  в инструментальной панели.
→ Выбрана узорная строчка и в инструментальной строке доступны кнопки  и .
2. Для замены рисунка строчки вертикальным зеркальным изображением (перевернутым вверх или вниз) выберите **Edit**, затем **Mirror** и затем **Horizontal** или щелкните на  в инструментальной строке.
Для замены рисунка строчки своим горизонтальным зеркальным изображением (перевернутым влево или вправо) выберите **Edit**, затем **Mirror** и затем **Vertical** или щелкните на  в инструментальной строке.

 **Напоминание:**


Для восстановления исходной ориентации изображения повторно выберите ту же самую команду меню или выберите команду меню **Edit – Undo**.


Сохранение

Перезапись

После сохранения рисунка строчки внесенные изменения можно легко сохранить для последующего использования последней версии рисунка.

Кнопка в инструментальной строке: 

- Щелкните мышью на  или щелкните мышью на **File** и затем на **Save**.
 - Если рисунок уже был сохранен по крайней мере один раз, то файл сохраняется немедленно.
 - Если имя файла не было задано или файл с указанным именем не обнаружен, то выводится диалоговое окно **Save As**.

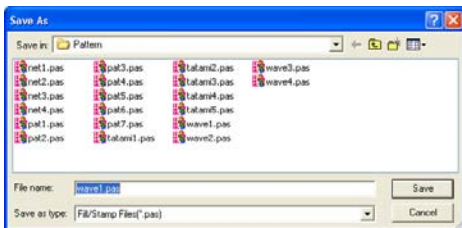
 «Сохранение с новым именем» на этой стр.

Сохранение с новым именем

Текущий файл может быть сохранен с другим именем для сохранения исходного файла без изменений или для сохранения различных версий одного и того же изображения или рисунка.

В режиме Fill/Stamp файлы сохраняются в виде файлов .pas, а в режиме Motif – в виде файлов .pmf.

- Щелкните мышью на **File** и затем на **Save As**.
 - Выводится диалоговое окно **Save As** подобное окну, показанному ниже.



- Выберите диск и папку и затем введите имя файла.

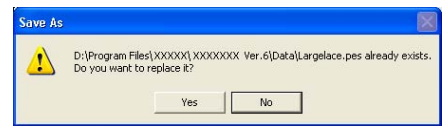
Напоминание:

Система автоматически выбирает требуемое расширение файла.

- Щелкните мышью на кнопке **Save** для сохранения рисунка.

Напоминание:

- Для прерывания операции щелкните мышью на кнопке **Cancel**.
- Если файл с именем, заданным в диалоговом окне **Save As**, уже существует, то выводится следующее сообщение.



- Для перезаписи файла щелкните мышью на кнопке **Yes**.
- Если существующий файл перезаписывать не требуется, то щелкните мышью на кнопке **No**. После этого можно ввести другое имя файла.

 «Перезапись» на этой стр.

Примечание:

Файлы печатей не могут использоваться в версиях программного обеспечения ниже версии 6; но файлы .pas, созданные в предыдущих версиях, могут использоваться в качестве основы для создания файлов печатей.

Изменение установок

Изменение отображения фонового изображения

Шаблон-изображение, который остается в рабочей области, может быть отображен или скрыт или может быть отображена «блеклая» копия этого изображения.

- Щелкните мышью на **Display**, затем на **Template** и затем выберите необходимую установку.


Для отображения шаблона-изображения щелкните мышью на **On**.

Для отображения «блеклой» копии изображения щелкните мышью на **Faded**.

Для скрытия шаблона-изображения щелкните мышью на **Off**.

Напоминание:

- Эта функция недоступна в том случае, если в рабочую область не был импортирован никакой шаблон-изображение.
- Нажмите клавишу быстрого вызова (**F6**) для переключения с отображения изображения на отображение «блеклой» копии изображения для скрытия изображения.

 «Открытие изображения на заднем плане» на стр. 252

Изменение установок координатной сетки

Интервал между линиями координатной сетки в рабочей области может быть изменен.

- Щелкните мышью на **Display** и затем на **Grid**.
→ Выводится субменю, указывающее текущие установки координатной сетки.
- Щелкните мышью на установке координатной сетки, требующейся для создаваемого или редактируемого рисунка строчки.

Для выбора интервала между линиями координатной сетки, равного 1/8 длины

стороны рабочей области, щелкните мышью на **Wide**.

Для выбора интервала между линиями координатной сетки, равного 1/16 длины стороны рабочей области, щелкните мышью на **Medium**.

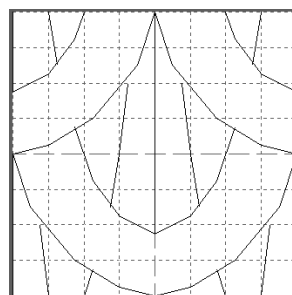
Для выбора интервала между линиями координатной сетки, равного 1/32 длины стороны рабочей области, щелкните мышью на **Narrow**.

Для скрытия координатной сетки щелкните мышью на **None**.

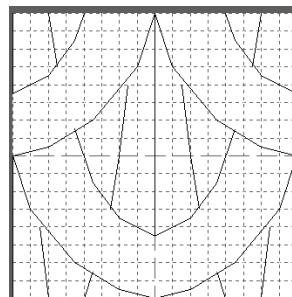
Напоминание:

- Установки координатной сетки также можно изменить при работе с рисунком строчки.
- Установки координатной сетки сохраняются до тех пор, пока они не будут изменены.

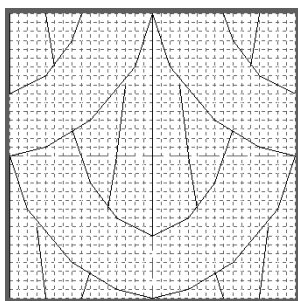
Пример 1 Сетка **Wide**



Пример 2 Сетка **Medium**



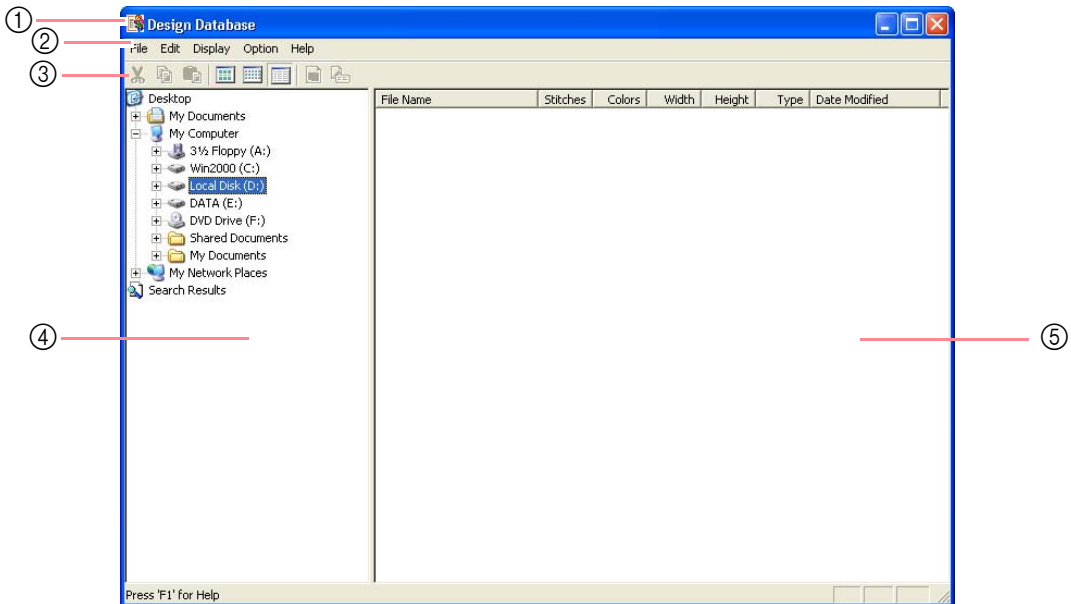
Пример 3 Сетка **Narrow**



Горизонтальные и вертикальные линии, рисуемые в рабочей области, всегда выполняются по ячейкам координатной сетки. Точки, созданные щелчками кнопки мыши в рабочей области, вставляются в точки пересечения горизонтальных и вертикальных линий координатной сетки, что также предоставляет возможность рисования диагональных линий. Независимо от того, где вы щелкнете мышью, точка будет автоматически вставлена в ближайшую точку пересечения линий координатной сетки. Выберите координатную сетку с другим размером ячейки в зависимости от типа создаваемой строчки. Выберите координатную сетку с узкими ячейками для более детального создания рисунка или для лучшего представления линий строчек сложной формы (с кривыми и окружностями) и выберите координатную сетку с широкими ячейками для создания более простого рисунка строчки. Выберите **None** для отключения функции привязки к сетке, что предоставляет возможность создания кривых.


Приложение Design Database используется для организации файлов рисунков вышивания на компьютере с целью их простого предварительного просмотра и нахождения требуемого рисунка. Кроме того, рисунки вышивания могут быть открыты (или импортированы) в приложении Layout & Editing или преобразованы в другие форматы файлов (.pes, .dst., .exp., .pcs или .hus). Изображения рисунков вышивания в выбранной папке могут быть распечатаны или выведены в виде HTML-файла для быстрого ознакомления с рисунками. Информация о вышивании для рисунков вышивания в выбранной папке может быть выведена в виде CSV-файла (данные в каждой категории разделяются запятыми) для использования в других приложениях с базами данных, например Microsoft Excel.

Главное окно



- ① **Строка заголовка**
- ② **Строка меню**
Предоставляет доступ к функциям.
- ③ **Инструментальная строка**
Обеспечивает иконки для команд меню.
- ④ **Окно папок**
Обеспечивает доступ к папкам на компьютере и результатам всех выполненных сеансов поиска.
- ⑤ **Окно содержимого**
Отображает иконки всех рисунков вышивания в выбранной папке.

Запуск приложения Design Database

- Щелкните мышью на кнопке , выберите **All Programs** и затем **PE-DESIGN Ver 6**. Выберите **Design Database** для открытия окна Design Database.

Напоминание:

Если для приложения Design Database была создана иконка, например на рабочем столе, то щелкните на ней два раза мышью для запуска этого приложения.

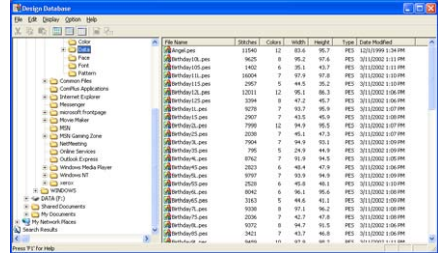


→ Выводится окно Design Database.

Напоминание:

Для полноэкранного отображения окна Design Database щелкните мышью на разворачивающей кнопке на правой стороне строки заголовка.

- Щелкните мышью на папке в окне папок.
→ Все рисунки вышивания в этой папке отображаются в окне содержимого.



Напоминание:

Отображаются только файлы .pes, .dst, .exp, .pcs, .hus и .phc.

Организация рисунков вышивания

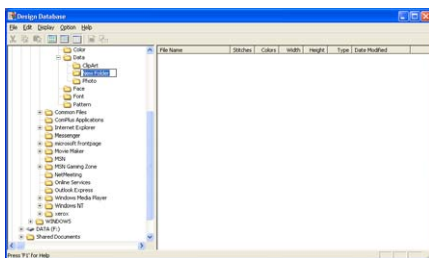
Рисунки вышивания можно размещать в различных папках для формирования их необходимой организации. Кроме того, можно выбрать отображение рисунков вышивания в папках с помощью иконок или подробной информации о рисунках.

Создание новых папок

Для лучшей организации рисунков вышивания могут быть созданы новые папки.

- В окне папок выберите папку, в которой необходимо создать новую папку.
- Щелкните мышью на **File** и затем на **Create New Folder**.

→ Новая папка отображается в виде субпапки выбранной папки.



- Введите имя новой папки и затем нажмите клавишу **Enter**.

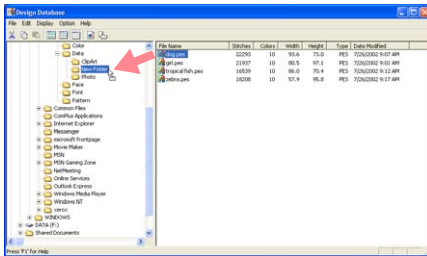
→ Имя новой папки заменяется введенным именем.

Перемещение/копирование рисунков в различные папки

В приложении Design Database рисунки вышивания можно перенести из одной папки в другую.

- В окне папок выберите папку, в которую необходимо перенести рисунок вышивания.
- В окне папок щелкните мышью на папке, которая содержит перемещаемый рисунок вышивания.

3. Перетащите рисунок вышивания в окно содержимого необходимой папки в окне папок.



- Если эти две папки находятся на одном диске, то выбранный рисунок вышивания перемещается в другую папку.
- Если эти две папки находятся на разных дисках, то выбранный рисунок вышивания копируется в другую папку.

Напоминание:

- Для копирования файла из одной папки в другую на одном и том же диске нажмите клавишу **Ctrl** при перетаскивании рисунка вышивания.
- Для перемещения файла из одной папки в другую на разных дисках нажмите клавишу **Shift** при перетаскивании рисунка вышивания.
- Файл также может быть перемещен (или скопирован) из текущей папки путем выбора команды меню **Edit – Cut** (или **Edit – Copy**). После этого этот файл может быть добавлен в новую папку путем его выбора в окне папок и затем путем выбора команды меню **Edit – Paste**.

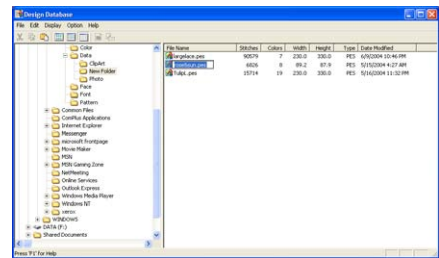
Изменение имени рисунка вышивания

В приложении Design Database имена рисунков вышивания могут быть изменены.

Примечание:

Имена рисунков вышивания могут быть изменены в приложении Design Database только в том случае, когда отображается информация о вышивании (команда меню **Display – Details**). (См. раздел «Изменение отображения в окне содержимого» на этой странице.)

1. В окне папок выберите папку, содержащую рисунок вышивания, который необходимо переименовать.
2. В окне содержимого, выберите рисунок вышивания, который необходимо переименовать.
→ Рисунок вышивания выделяется подсвечиванием.
3. Щелкните мышью на имени рисунка вышивания, который необходимо переименовать.
→ Имя рисунка вышивания выделяется подсвечиванием.



4. Введите новое имя рисунка вышивания и затем нажмите клавишу **Enter**.

Напоминание:

Не может быть изменено расширение файла.

Удаление рисунка вышивания

В приложении Design Database рисунки вышивания могут быть удалены.

1. В окне папок выберите папку, содержащую рисунок вышивания, который необходимо удалить.
2. В окне содержимого выберите имя рисунка вышивания, которого необходимо удалить.
3. Нажмите клавишу **Delete**.
→ Файл перемещается в «мусорную корзину» (Recycle Bin).

Напоминание:

- Рисунок вышивания также можно удалить по команде меню **File – Delete**.

- Для немедленного удаления файла без его перемещения в «мусорную корзину» (Recycle Bin) нажмите клавишу **Shift** перед нажатием клавиши **Delete**.

Изменение отображения в окне содержимого


Рисунки вышивания в окне содержимого могут отображаться в виде больших или маленьких иконок или может выводиться информация о вышивании.

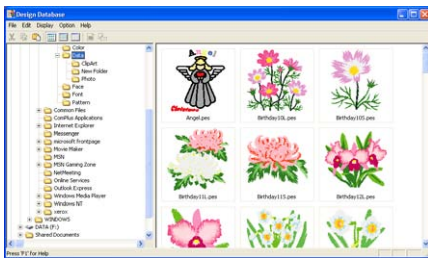
1. Щелкните мышью на **Display** и затем щелкните мышью на установке отображения в появившемся меню.

Для отображения рисунков вышивания в виде больших иконок щелкните мышью на **Large Thumbnails**.

Напоминание:

Рисунки вышивания также могут отображаться в виде больших иконок


после щелчка мышью на  в инструментальной строке.

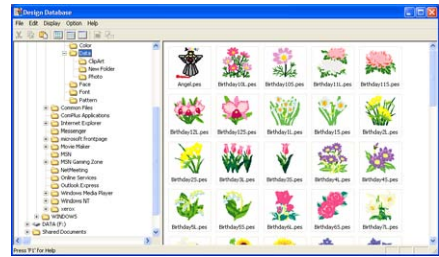


Для отображения рисунков вышивания в виде маленьких иконок щелкните мышью на **Small Thumbnails**.

Напоминание:

Рисунки вышивания также могут отображаться в виде маленьких иконок


после щелчка мышью на  в инструментальной строке.

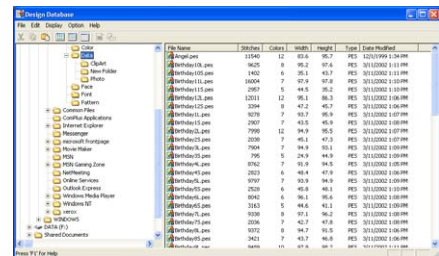


Для отображения информации о вышивании для рисунков вышивания щелкните мышью на **Details**.

Напоминание:

Информация о вышивании для рисунков вышивания также может отображаться

после щелчка мышью на  в инструментальной строке.



Открытие рисунков вышивания

Открытие рисунков с помощью приложения Layout & Editing

Любые выбранные файлы .pes могут быть открыты в приложении Layout & Editing.

1. В окне папок выберите папку, содержащую рисунок вышивания, который необходимо открыть в приложении Layout & Editing.
2. В окне содержимого, выберите рисунок вышивания, который необходимо открыть.



Примечание:

Убедитесь в том, что выбрана папка, в которой содержатся файлы .pes.

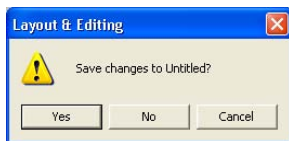
3. Щелкните мышью на **File** и затем на **Open in Layout & Editing**.



Напоминание:

Рисунок вышивания также открывается на новой странице Design Page окна Layout & Editing после двойного щелчка кнопкой мыши на имени файла.

- Если текущая рабочая область приложения Layout & Editing уже была сохранена или не была отредактирована, то выбранный рисунок вышивания немедленно появляется на новой странице Design Page окна Layout & Editing.
- Если текущая рабочая область приложения Layout & Editing еще не была сохранена, то выводится запрос, требуется ли сохранить внесенные изменения.



Напоминание:

- Для сохранения рабочей области щелкните мышью на кнопке **Yes**.

- Для отмены внесенных изменений в рабочей области щелкните мышью на кнопке **No**.
- Для возвращения к рабочей области, например, для ее изменения или сохранения с другим именем файла щелкните мышью на кнопке **Cancel**.



«Перезапись» на стр. 233 и «Сохранение с новым именем» на стр. 233

Импортирование рисунков в Layout & Editing

Любой выбранный рисунок вышивания может быть импортирован в приложение Layout & Editing.

1. В окне папок выберите папку, содержащую рисунок вышивания, который необходимо импортировать в приложение Layout & Editing.
2. В окне содержимого, выберите рисунок вышивания, который необходимо импортировать.
3. Щелкните мышью на **File** и затем на **Import Into Layout & Editing**.

→ Выбранный рисунок отображается в окне Layout & Editing.



Напоминание:


Рисунок вышивания также импортируется на новую страницу Design Page в окне Layout & Editing после двойного щелчка кнопкой мыши на имени файла.

Проверка рисунков вышивания

Предварительный просмотр рисунков

Может быть выведено окно предварительного просмотра рисунка вышивания.

Кнопка в инструментальной строке: 

1. В окне папок выберите папку, содержащую рисунок вышивания, который необходимо просмотреть.
2. В окне содержимого, выберите рисунок вышивания, который необходимо просмотреть.
3. Щелкните мышью на  или щелкните мышью на **Display**, then **Preview**.

→ Выводится диалоговое окно **Preview** подобное окну, показанному ниже.



Напоминание:

Для закрытия диалогового окна щелкните мышью на кнопке **Close**.

Проверка информации рисунков вышивания

Информация о вышивании, например имя файла, размер, число стежков, число цветов и дата изменения, может быть просмотрена в диалоговом окне **File Property**. В случае файла .res также можно просмотреть дополнительную информацию о рисунке вышивания.

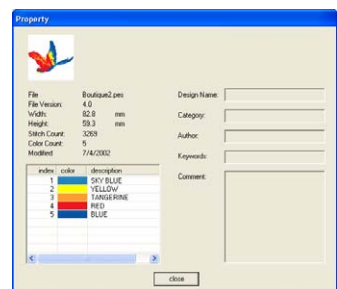
Кнопка в инструментальной строке: 

1. В окне содержимого, выберите рисунок вышивания в соответствии с информацией, которую необходимо просмотреть.
2. Щелкните мышью на  или щелкните мышью на **Display** и затем на **File Property**.
→ Выводится диалоговое окно **Property**.

Не-PES-файлы



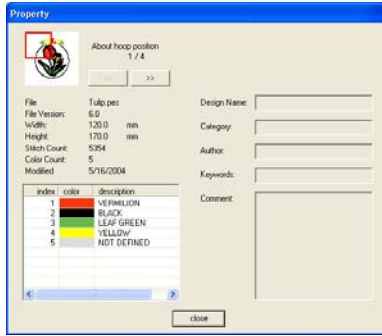
PES-файлы



Напоминание:

- Цвета нитей отображаются как базовые цвета. Цвета нитей в файлах .res отображаются в соответствии с цветами нитей, установленными при прочтении файла в приложении *Layout & Editing*.
- Для закрытия диалогового окна щелкните мышью на кнопке **Close**.

→ Если для страницы Design Page было установлено **Custom Size**, то выводится диалоговое окно **Property** подобное окну, показанному ниже.



Напоминание:

- В первой строке диалогового окна указывается позиция отображаемого сегмента рисунка в последовательности установки пальцев для вышивания.

- Для отображения информации о других сегментах рисунка щелкните мышью на << или >> .
- Сегменты рисунка отображаются слева направо, сверху вниз. Не отображаются сегменты рисунка, которые не содержат вышиваемые элементы.
- Для закрытия диалогового окна щелкните мышью на кнопке **Close**.



Примечание:

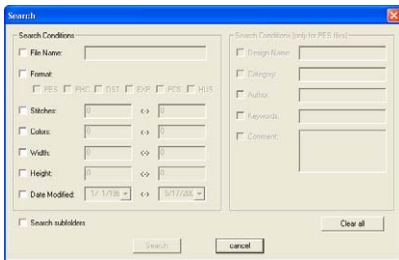
Кнопка << деактивизирована, когда уже отображается узор, соответствующий первому сегменту (пальцам). Кнопка >> деактивизирована, когда уже отображается узор, соответствующий последнему сегменту (пальцам).

Поиск рисунка вышивания

Функция Search предоставляет возможность быстрого поиска требуемого рисунка вышивания (файл .pes, .phc, .dst., .exp., .pcs или .hus) в выбранной папке в соответствии с заданными критериями поиска.

1. В окне папок выберите папку, в которой необходимо выполнить поиск.
2. Щелкните мышью на **Edit** и затем на **Search**.

→ Выводится диалоговое окно **Search**.



3. Задайте критерии поиска.

Для поиска файла с определенным именем отметьте опцию **File Name** и затем введите имя файла в поле рядом с **File Name**.



Напоминание:

Для замены одного или нескольких символов можно использовать символы-заменители «*» и «?».

Для поиска файла с определенным форматом отметьте опцию **Format** и затем выберите требуемый формат.

Для поиска файла с числом стежков в заданном диапазоне отметьте опцию **Stitches** и затем введите диапазон в поля рядом с **Stitches**.

Для поиска файла с числом цветов в заданном диапазоне отметьте опцию **Colors** и затем введите диапазон в поля рядом с **Colors**.

Для поиска файла с шириной в заданном диапазоне отметьте опцию **Width** и затем введите диапазон в поля рядом с **Width**.

Для поиска файла с высотой в заданном диапазоне отметьте опцию **Height** и затем введите диапазон в поля рядом с **Height**.

Для поиска файла с датой изменения в заданном диапазоне отметьте опцию **Date Modified** и затем введите диапазон в поля рядом с **Date Modified**.

Для поиска файла .pes с именем, содержащим определенные символы, отметьте опцию **Design Name** и затем введите эти символы в поле рядом с **Design Name**.

Для поиска файла .pes с категорией, содержащей определенные символы, отметьте опцию **Category** и затем введите эти символы в поле рядом с **Category**.

Для поиска файла .pes с именем автора, содержащим определенные символы, отметьте опцию **Author** и затем введите эти символы в поле рядом с **Author**.

Для поиска файла .pes с ключевым словом, содержащим определенные символы, отметьте опцию **Keywords** и затем введите эти символы в поле рядом с **Keywords**.

Для поиска файла .pes с комментариями, содержащими определенные символы, отметьте опцию **Comment** и затем введите эти символы в поле рядом с **Comment**.



Напоминание:

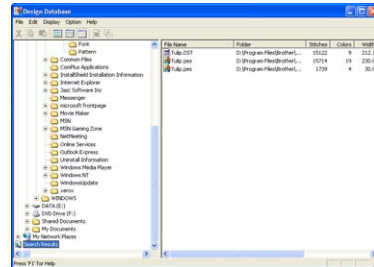
- Для выполнения поиска по субпапкам (папкам в выбранной папке) отметьте опцию **Search Subfolders**.

- Все символы, введенные в поле рядом с **File Name**, рассматриваются как один набор символов. Однако можно выполнять поиск файлов по нескольким совпадающим словам в полях под **Search Conditions (only for PES files)** путем разделения этих слов пробелами.
- В случае использования критериев поиска, содержащих какой-либо диапазон, должны быть введены значения для задания начала и конца диапазона.

Для сброса критерии поиска щелкните мышью на кнопке **Clear all**.

4. Щелкните мышью на кнопке **Search Now**.

→ Выводится список файлов, соответствующих заданным критериям поиска.



Напоминание:

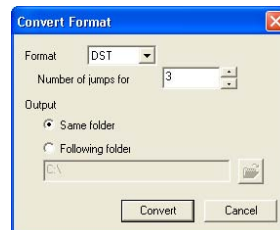
Для завершения поиска щелкните мышью на кнопке **Search Cancel** в окне сообщения, выводимом во время поиска.

Преобразование рисунков вышивания в различные форматы

Файлы рисунков вышивания могут быть преобразованы в файлы одного из других форматов (.pes, .dst, .exp., .pcs или .hus).

1. В окне папок выберите папку, содержащую рисунок вышивания, который необходимо преобразовать.
2. В окне содержимого, выберите файл рисунка вышивания, который необходимо преобразовать.
3. Щелкните мышью на **File** и затем на **Convert Format**.

→ Выводится диалоговое окно **Convert Format**.



4. Из селектора **Format** выберите формат, в который необходимо преобразовать файл.



Напоминание:


В случае формата *DST* коды соединенных переходов используются для указания того, когда нить должна быть обрезана для изменения цвета нити. Поскольку число кодов зависит от используемой швейной машины, введите или выберите соответствующее значение в поле **Number of jumps for trim**. (Эта установка может использоваться только при выборе формата *.dst*.)

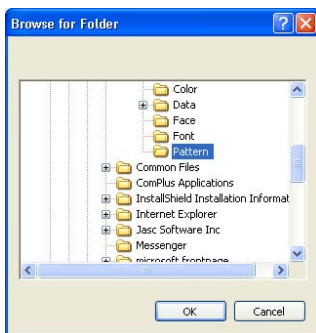
5. Под **Output** выберите, должен ли новый файл добавляться в ту же папку, что и исходный файл (**Same folder**), или в заданную папку (**Following folder**).



Напоминание:

- Если при выборе **Same folder** для преобразования выбирается несколько файлов с различными форматами, то не выполняется преобразование файла с форматом, идентичным новому формату. Однако, если файлы добавляются в папку, отличную от исходной папки, то файл с форматом, идентичным новому формату, просто копируется в другую папку, а не преобразуется.
- Для изменения папки, в которую добавляются новый файл, щелкните

мышью на  .



В выведенном диалоговом окне **Browse for Folder** щелкните мышью на папке и затем щелкните мышью на кнопке **OK** (или щелкните два раза кнопкой мыши на этой папке) для выбора папки и для закрытия диалогового окна **Browse for Folder**.

- Для создания новой папки щелкните мышью на **New Folder** и затем введите имя новой папки.

6. Щелкните мышью на **Convert**.

→ Выбранный файл преобразуется и новый файл добавляется в заданную папку.



Напоминание:

- Если файл преобразуется в файл *.pes*, то цвета нитей преобразуются как будто этот файл импортируется в приложение *Layout & Editing*.
- Если был введен путь к несуществующей папке, то выводится сообщение с запросом, требуется ли создать эту папку.
- Если файл с таким же именем уже существует, то выводится сообщение с запросом, требуется ли затереть исходный файл.
- Имя файла после преобразования идентично имени до преобразования, изменяется только расширение файла в соответствии с выбранным форматом.



Примечание:

Файлы не могут быть преобразованы в формат *.phc*.

Вывод каталога рисунков вышивания

Вывод на печать

Изображения всех рисунков вышивания в выбранной папке могут быть распечатаны в виде каталога.

1. В окне папок выберите папку, содержащую рисунки вышивания, которые необходимо внести в каталог.
2. Щелкните мышью на **File** и затем на **Print Setup**.
→ Выводится диалоговое окно **Print Setup** подобное окну, показанному ниже.



3. Под **Print Layout** выберите, распечатывается ли на одной странице каждый рисунок, четыре рисунка или 12 рисунков.
4. Щелкните мышью на кнопке **Print**.
→ Распечатываются изображения выбранных рисунков.



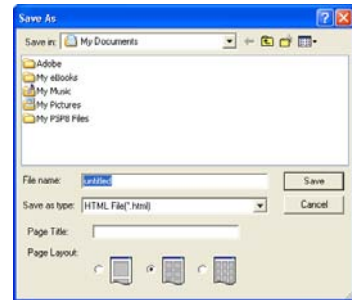
Напоминание:

- Если в окне содержимого был выбран один или несколько рисунков вышивания, то распечатываются только выбранные рисунки.
- Каталог может быть немедленно распечатан щелчком мышью на команде меню **File – Print**. Рисунки вышивания распечатываются в соответствии с установками, уже выбранными в диалоговом окне **Print Setup**.

Вывод в виде HTML-файла

Вместо распечатывания каталог рисунков вышивания может быть выведен в виде HTML-файла.

1. В окне папок выберите папку, содержащую рисунки вышивания, которые необходимо внести в каталог.
2. Щелкните мышью на **File** и затем на **Create HTML**.
→ Выводится диалоговое окно **Save As** подобное окну, показанному ниже.

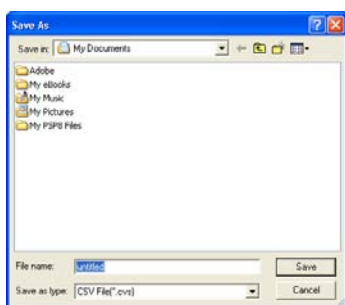


3. Выберите диск и папку и затем введите имя HTML-файла.
4. Для добавления заголовка в верхний колонтитул файла и в строку заголовка введите этот заголовок в поле **Page Title**.
5. Под **Page Layout** выберите способ отображения рисунка на странице.
6. Щелкните мышью на кнопке **Save**.
→ HTML-файл и папка, содержащая изображения рисунков вышивания, выводятся в выбранную папку.

Вывод в виде CSV-файла

Для выбранных рисунков вышивания может быть выведен файл .csv, содержащий информацию о вышивании (имя файла, размеры, число стежков, число цветов, путь к файлу, свойства файла (только файлы .res) и названия цветов нитей).

1. В окне папок выберите папку, содержащую рисунки вышивания, которые необходимо внести в каталог.
2. Щелкните мышью на **File** и затем на **Create CSV**.
→ Выводится диалоговое окно **Save As** подобное окну, показанному ниже.



3. Выберите диск и папку и затем введите имя CSV-файла.
4. Щелкните мышью на кнопке **Save**.
→ CSV-файл, содержащий информацию о вышивании для рисунков вышивания, выводится в выбранную папку.

Глава 3









Справка

Список кнопок в инструментальной панели

Этап 2 (этап Штриховое изображение)

На этапе 2 (этап Штриховое изображение) инструментальная панель используется для изменения штрихового изображения, сгенерированного из исходного изображения, или для создания штрихового изображения «с нуля».













При выборе какой-либо кнопки в инструментальной панели изменяется режим работы указателя мыши и его вид. Описание каждого инструментального средства появляется на левой стороне строки статуса.

Инструментальная панель	Назначение	См. страницу
	<p>Пять первых кнопок используются в качестве инструментальных средств «перо» и «ластик» различной толщины. Вид указателя мыши при перемещении или установке на рабочей области:  для «пера» и  для «ластика» (при нажатии правой кнопки мыши). При запуске приложения выбирается второе инструментальное средство «перо».</p>	стр. 38
	<p>Устанавливает указатель мыши в режиме увеличения масштаба. Вид указателя мыши: </p>	стр. 122
	<p>Увеличивает страницу Design Page для ее отображения во всем окне.</p>	стр. 40
	<p>Устанавливает указатель мыши в режиме уменьшения масштаба. Вид указателя мыши: </p>	стр. 122

Этап 3 (этап Обработка рисунка)

На этапе 3 (этап Обработка рисунка) автоматически сгенерированные данные контуров могут быть отредактированы с помощью инструментальной панели.


















При выборе какой-либо кнопки в инструментальной панели изменяется режим работы указателя мыши и его вид. Описание каждого инструментального средства появляется на левой стороне строки статуса.

Инструментальная панель	Назначение	См. страницу
	Устанавливает указатель мыши в режиме выбора. При запуске приложения устанавливается режим выбора. Вид указателя мыши: 	стр. 92
	Устанавливает указатель мыши в режиме редактирования точек. Вид указателя мыши: 	стр. 95
	Устанавливает указатель мыши в режиме рисования линий. Вид указателя мыши: 	стр. 96
	Устанавливает указатель мыши в режиме увеличения масштаба. Вид указателя мыши: 	стр. 122
	Увеличивает страницу Design Page для ее отображения во всем окне.	стр. 37
	Устанавливает указатель мыши в режиме уменьшения масштаба. Вид указателя мыши: 	стр. 122
	Заполняет отображение выбранными объектами.	

Этап 4 (этап Установка атрибутов вышивания)

На этапе 4 (этап Установка атрибутов вышивания) данным контуров из этапа 3 (этап Обработка рисунка) назначаются атрибуты вышивания линий и областей. Это выполняется с помощью инструментальной панели и строки атрибутов вышивания.

При выборе какой-либо кнопки в инструментальной панели изменяется режим работы указателя мыши и его вид. Описание каждого инструментального средства появляется на левой стороне строки статуса.

Инструментальная панель	Назначение	См. страницу
	Устанавливает указатель мыши в режиме вышивания областей. При запуске приложения выбирается это инструментальное средство. Вид указателя мыши: 	стр. 99
	Устанавливает указатель мыши в режиме вышивания (всех) линий. Вид указателя мыши: 	стр. 100
	Устанавливает указатель мыши в режиме вышивания (части) линий. Вид указателя мыши: 	стр. 101
	Устанавливает указатель мыши в режиме вышивания с отверстиями. Вид указателя мыши: 	стр. 114
	Устанавливает указатель мыши в режиме увеличения масштаба. Вид указателя мыши: 	стр. 122
	Увеличивает страницу Design Page для ее отображения во всем окне.	стр. 37
	Устанавливает указатель мыши в режиме уменьшения масштаба. Вид указателя мыши: 	стр. 122
	Устанавливает указатель мыши в режиме ввода печатей. Вид указателя мыши: 	стр. 116
	Устанавливает указатель мыши в режиме редактирования печатей. Вид указателя мыши: 	стр. 117

Список меню




Напоминание:

Многие команды меню доступны в виде кнопок в инструментальной строке или в меню, выводимых при щелчке правой кнопкой мыши.

Меню File

Меню **File** содержит команды для обработки ввода/вывода файлов, например открытие и сохранение.

Меню	Инстр. строка	Назначение	Клавиша быстрого вызова	См. страницу
New Line Image		Создает новую страницу Design Page на этапе 2 (этап Штриховое изображение)	Ctrl + N	стр. 83
New Figure Data	—	Создает новую страницу Design Page на этапе 3 (этап Обработка рисунка).	—	стр. 83
Wizard	—	Предоставляет подробные инструкции для создания данных рисунков в соответствии с типом создаваемых данных.	F3	стр. 83
Open		Открывает предварительно сохраненный файл (.pem, .pel) или файл изображения (Windows bitmap (.bmp), Exif (.tif, .jpg), ZSoftPCX (.pcx), Windows Meta File (.wmf), Portable Network Graphics (.png), Encapsulated PostScript (.eps), Kodak PhotoCD (.pcd), FlashPix (.fpx), JPEG2000 (.j2k).	Ctrl + O	стр. 36
		<p> Примечание: В случае файлов .pcd и .fpx с большим числом страниц может отображаться только первая страница. Не могут быть открыты tiff-файлы, использующие компрессию LZW.</p>		
Select TWAIN device	—	Выбирает, какие установленные на компьютере устройства TWAIN должны использоваться.	—	стр. 84
Input from TWAIN device	—	Запускает сканер или другое устройство TWAIN для импортирования изображения.	—	стр. 84
Input from Clipboard	—	Открывает новую страницу Design Page на этапе 1 (этап Исходное изображение) и импортирует данные изображения в буфер обмена.	—	стр. 84
Output to Clipboard	—	Копирует данные изображения на этапе 1 (этап Исходное изображение) в буфер обмена.	—	стр. 138
Import Figure		Добавляет файл .pem file на страницу Design Page (доступно только на этапе 3 (этап Обработка рисунка)).	F8	

Меню	Инстр. строка	Назначение	Клавиша быстрого вызова	См. страницу
Save		Сохраняет страницу Design Page на диске в качестве последней версии файла (по умолчанию).	Ctrl + S	стр. 125
Save As	—	Сохраняет текущий файл с новым именем файла. Доступные файлы: на этапе 1 (этап Исходное изображение) – файлы точечной графики (.bmp); на этапе 2 (этап Штриховое изображение) – файлы .rel; и на этапе 3 (этап Обработка рисунка) и этапе 4 (этап Установка атрибутов вышивания) – файлы .rem.	—	стр. 125
Exit	—	Закрывает приложение.	Alt + F4	

Меню Edit



Меню **Edit** содержит команды меню для выполнения простых действий с выбранными рисунками, например вырезание и вставка.

Меню	Инстр. строка	Назначение	Клавиша быстрого вызова	См. страницу	
Undo		Отменяет последнюю операцию.	Ctrl + Z		
Redo		Отменяет воздействие последней операции Undo.	Ctrl + A		
Cut		Удаляет выбранные данные с экрана с одновременным сохранением копии в буфере обмена.	Ctrl + X	стр. 257	
Copy		Сохраняет выбранные данные в буфере обмена без их удаления с экрана.	Ctrl + C	стр. 258	
Duplicate	—	Создает копию выбранных данных.	Ctrl + D	стр. 258	
Paste		Вставляет содержимое буфера обмена на экран.	Ctrl + V	стр. 258	
Delete	—	Удаляет выбранные данные с экрана без их сохранения в буфере обмена.	Delete	стр. 257	
Mirror	Horizontal		Зеркально отображает выбранные данные в вертикальном направлении (вверх/вниз).	Ctrl + H	стр. 93
	Vertical		Зеркально отображает выбранные данные в горизонтальном направлении (влево/вправо).	Ctrl + J	стр. 93
Rotate		Позволяет изменять направление рисунка.	Ctrl + Y	стр. 93	

Меню		Инстр. строка	Назначение	Клавиша быстрого вызова	См. страницу
Numerical Setting	Size	—	Изменяет размеры выбранного рисунка путем ввода данных в цифровой форме.	—	стр. 93
	Rotate	—	Поворачивает выбранный рисунок путем ввода данных в цифровой форме.	—	стр. 94
Select All		—	Выбирает все данные.	Ctrl + E	стр. 156

Меню Sew

Меню **Sew** содержит команды меню для управления способом вышивания рисунка.

Меню	Инстр. строка	Назначение	Клавиша быстрого вызова	См. страницу
Sewing Attributes		Устанавливает атрибуты вышивания для контуров и областей.	Ctrl + W	стр. 105
Sewing Order		Позволяет проверять и изменять последовательность вышивания различных цветов рисунка, а также последовательность вышивания каждого цвета отдельно.	F10	стр. 119

Меню Display

Меню **Display** содержит команды меню для изменения вида экрана.

Меню	Инстр. строка	Назначение	Клавиша быстрого вызова	См. страницу
Grid Setup	—	Позволяет устанавливать параметры координатной сетки, отключать и включать координатную сетку и отображать ее с или без горизонтальных и вертикальных линий.	—	стр. 126
Preview		Задаёт, отображаются ли рисунки в виде строчек или в нормальном виде.	F9	стр. 122
Realistic Preview		Выводит реалистическое изображение рисунков после вышивания.	Shift + F9	стр. 122
Refresh Window	—	Обновляет изображение на экране.	Ctrl + R	
Stitch Simulator		Отображает имитацию машинного вышивания.	—	стр. 121
Reference Window	—	Скрывает/отображает окно Reference.	F11	стр. 124

Меню	Инстр. строка	Назначение	Клавиша быстрого вызова	См. страницу
Realistic Preview Attribute Setting	—	Устанавливает атрибуты реалистического предварительного просмотра.	—	стр. 123
Toolbar	—	Скрывает/отображает инструментальную строку.	—	стр. 82
Status Bar	—	Скрывает/отображает строку статуса.	—	стр. 82





Меню Option

Меню **Option** содержит команды меню для выбора размера страницы Design Page и единиц измерения.

Меню	Инстр. строка	Назначение	Клавиша быстрого вызова	См. страницу
Layout & Editing	—	Запускает приложение Layout & Editing и выводит его окно.	F5	стр. 47
Programmable Stitch Creator	—	Запускает приложение Programmable Stitch Creator и выводит его окно.	—	стр. 63
Design Page Property	—	Позволяет изменять размер страницы Design Page, а также цвет страницы Design Page и заднего плана.	—	стр. 90
Select System Unit	mm	—	Позволяет устанавливать в качестве единиц измерения миллиметры.	стр. 126
	inch	—	Позволяет устанавливать в качестве единиц измерения дюймы.	стр. 126

Меню Stage

Меню **Stage** содержит команды меню для перехода от одного этапа к следующему или предыдущему этапу.

Меню	Инстр. строка	Назначение	Клавиша быстрого вызова	См. страницу
To Original Image		Выполняет переход к этапу 1 (этап Исходное изображение). Примечание: <i>Эта функция может использоваться только в том случае, если на этапе 1 (этап Исходное изображение) имеются данные изображения – например если данные изображения были открыты или были вставлены из буфера обмена. Если обработка нового файла была запущена, например, с этапа 2 (этап Штриховое изображение), то эта функция недоступна.</i>	—	стр. 83
To Line Image		Выполняет переход к этапу 2 (этап Штриховое изображение). Примечание: <i>Если обработка нового файла рисунка была запущена, например, с этапа 3 (этап Обработка рисунка), то эта функция недоступна.</i>	—	стр. 86
To Figure Handle		Выполняет переход к этапу 3 (этап Обработка рисунка).	—	стр. 89
To Sew Setting		Выполняет переход с этапа 3 (этап Обработка рисунка) к этапу 4 (этап Установка атрибутов вышивания).	—	стр. 98

Меню Help

Меню **Help** содержит команды меню для доступа к экранной справочно-информационной системе.

Меню	Инстр. строка	Назначение	Клавиша быстрого вызова	См. страницу
Contents	—	Запускает экранную справочно-информационную систему для этого приложения.	F1	
Customer Support	—	Открывает страницу FAQ (часто задаваемые вопросы) на нашем Web-сайте. <div style="border: 1px solid red; padding: 5px; margin: 5px 0;">  Примечание: Эта функция не может использоваться в том случае, если на компьютере не установлен Web-браузер. </div>	—	
About Design Center	—	Предоставляет информацию о версии этого приложения.	—	

Список кнопок в инструментальной панели

Инструментальная панель	Назначение	См. страницу
	Устанавливает указатель мыши в режиме выбора. При запуске приложения устанавливается режим выбора. Вид указателя мыши: 	стр. 156
	Устанавливает указатель мыши в режиме редактирования точек. Вид указателя мыши:  или 	стр. 162 стр. 166
	Устанавливает указатель мыши в режиме масштабирования. Вид указателя мыши:  или 	стр. 222
	Устанавливает указатель мыши в режиме ввода монограмм. Вид указателя мыши: 	стр. 183
	Устанавливает указатель мыши в режиме рисования окружностей, дуг, вееров и дуг с линиями. Вид указателя мыши: 	стр. 173
	Устанавливает указатель мыши в режиме рисования прямоугольников. Вид указателя мыши: 	стр. 177
	Устанавливает указатель мыши в режиме рисования контуров. Вид указателя мыши:  ,  или 	стр. 179
	Устанавливает указатель мыши в режиме ручного вышивания рисунка. Вид указателя мыши:  ,  ,  ,  или 	стр. 182
	Устанавливает указатель мыши в режиме измерения. Вид указателя мыши: 	стр. 218
	Устанавливает указатель мыши в режиме вырезания строчек. Вид указателя мыши: 	стр. 172
	Устанавливает указатель мыши в режиме ввода или редактирования печатей. Вид указателя мыши: 	стр. 198

Список меню









Напоминание:

Многие команды меню доступны в виде кнопок в инструментальной строке или в меню, выводимых при щелчке правой кнопкой мыши.

Меню File

Меню **File** содержит команды для обработки ввода/вывода файлов, например открытие, сохранение и распечатывание.

Меню	Инстр. строка	Назначение	Клавиша быстрого вызова	См. страницу
New		Создает новую страницу Design Page	Ctrl + N	стр. 129
Open		Открывает предварительно сохраненный рисунок вышивания.	Ctrl + O	стр. 131
Import	from File 	Импортирует рисунки вышивания из карт с данными для вышивания (.pes), оригинальных карт (.pes) и файлы, созданные в форматах Tajima (.dst), Melco (.exp), Pfaff (.pcs), Husqvarna (.hus) и вышивальных машин (.phc), и добавляет их в текущую страницу Design Page.	F8	стр. 152
	from Design Center 	Импортирует рисунок вышивания из приложения Design Center.	F7	стр. 153
	from Card —	Импортирует рисунок вышивания из карты с данными для вышивания.	—	стр. 154
Save		Сохраняет рисунок вышивания на жестком диске компьютера в качестве последней версии файла (по умолчанию).	Ctrl + S	стр. 233
Save As	—	Сохраняет рисунок вышивания на жестком диске компьютера с новым именем файла.	—	стр. 233
Export	—	Экспортирует данные, показанные на странице Design Page, в виде файла с другим форматом (.dst, .hus, .exp и .pcs).	—	стр. 234
Write to Card	Current Design 	Записывает рисунок вышивания на оригинальную карту.	F4	стр. 234
	Other PES files —	Записывает одновременно несколько файлов .pes на одну оригинальную карту.	Shift + F4	стр. 236
Property	—	Используется для ввода комментариев в редактируемый файл .pes.	—	стр. 239
Print Setup	—	Позволяет изменять установки параметров печати для просматриваемого рисунка вышивания.	—	стр. 240

Меню	Инстр. строка	Назначение	Клавиша быстрого вызова	См. страницу
Print Preview	—	Позволяет просматривать содержимое страницы Design Page и проверять последовательность вышивания цветов, размеры и число игл перед распечатыванием.	—	стр. 241
Print	—	Распечатывает содержимое страницы Design Page и информацию о вышивании.	Ctrl + P	стр. 242
Exit	—	Закрывает приложение.	Alt + F4	стр. 29

Меню Edit


Меню **Edit** содержит команды меню для выполнения простых действий с выбранными рисунками, например вырезание и вставка.

Меню	Инстр. строка	Назначение	Клавиша быстрого вызова	См. страницу
Undo		Отменяет последнюю операцию.	Ctrl + Z	
Redo		Отменяет воздействие последней операции Undo.	Ctrl + A	
Group	—	Преобразует несколько выбранных объектов в один объект.	Ctrl + G	стр. 161
Ungroup	—	Отменяет группирование для сгруппированных объектов.	Shift+ G	стр. 161
Cut		Удаляет выбранный рисунок (рисунки) с экрана с одновременным сохранением копии в буфере обмена.	Ctrl + X	
Copy		Сохраняет выбранный рисунок (рисунки) в буфере обмена без их удаления с экрана.	Ctrl + C	
Duplicate	—	Создает копию выбранного рисунка (рисунков).	Ctrl + D	
Paste		Вставляет содержимое буфера обмена на экран.	Ctrl + V	
Delete	—	Удаляет выбранный рисунок (рисунки) с экрана без их сохранения в буфере обмена.	Delete	стр. 137 стр. 164
Change to Straight	—	Выпрямляет две кривые, соединяющиеся в «гладкой» точке.	—	стр. 165
Change to Curve	—	Закругляет две прямые, соединяющиеся в угловой точке.	—	стр. 165

Меню		Инстр. строка	Назначение	Клавиша быстрого вызова	См. страницу
Mirror	Horizontal		Зеркально отображает выбранный рисунок (рисунки) в вертикальном направлении (вверх/вниз).	Ctrl + H	стр. 160
	Vertical		Зеркально отображает выбранный рисунок (рисунки) в горизонтальном направлении (влево/вправо).	Ctrl + J	стр. 160
Rotate			Позволяет вручную поворачивать выбранный рисунок (рисунки) на произвольный угол.	Ctrl + Y	стр. 160
Numerical Setting	Size	—	Изменяет размеры выбранного рисунка путем ввода данных в цифровой форме.	—	стр. 159
	Rotate	—	Поворачивает выбранный рисунок путем ввода данных в цифровой форме.	—	стр. 161
Center		—	Перемещает выбранный рисунок в центр страницы Design Page.	Ctrl + M	стр. 157
Align	Left	—	Выравнивает выбранные рисунки по левой стороне.	—	стр. 157
	Center	—	Выравнивает выбранные рисунки по центру левой/правой стороны.	—	стр. 157
	Right	—	Выравнивает выбранные рисунки по правой стороне.	—	стр. 157
	Top	—	Выравнивает выбранные рисунки по верхней стороне.	—	стр. 157
	Middle	—	Выравнивает выбранные рисунки по центру верхней/нижней стороны.	—	стр. 157
	Bottom	—	Выравнивает выбранные рисунки по нижнему краю.	—	стр. 157
Select All		—	Выбирает все рисунки.	Ctrl + E	стр. 156

Меню Image

Меню **Image** содержит команды для импорта и экспорта данных изображения и создания данных вышивания из данных изображения.

Меню		Инстр. строка	Назначение	Клавиша быстрого вызова	См. страницу
Input	from File	—	Импортирует данные изображения из существующего файла для того, чтобы он мог использоваться в качестве основы для создания данных вышивания. <div style="border: 1px solid red; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>Примечание: Имя файла должно иметь одно из следующих расширений: Windows bitmap (.bmp), Exif (.tif, .jpg), ZSoftPCX (.pcx), Windows Meta File (.wmf), Portable Network Graphics (.png), Encapsulated PostScript (.eps), Kodak PhotoCD (.pcd), FlashPix (.fpx), JPEG2000 (.j2k).</p> </div>	—	стр. 133
	from TWAIN device	—	Запускает сканер или другое устройство TWAIN для импортирования изображения.	—	стр. 133
	from Portrait	—	Объединяет изображения из различных черт лиц, предоставляемых приложением, для создания оригинального портрета.	—	стр. 134
	from Clipboard	—	Импортирует данные изображения из буфера обмена	—	стр. 136
Output	to File	—	Сохраняет данные изображения в виде файла.	—	стр. 138
	to Clipboard	—	Копирует данные изображения в буфер обмена.	—	стр. 138
Select TWAIN device		—	Выбирает, какие установленные на компьютере устройства TWAIN должны использоваться.	—	стр. 133
Modify		—	Изменяет размер и позицию изображения.	—	стр. 137
Image to Stitch Wizard			Предоставляет подробные инструкции для создания данных вышивания из данных изображения.	—	стр. 138
Display Image	On	—	Отображает шаблон-изображение.	F6	стр. 136
	Faded	—	Отображает «блеклую» копию шаблона-изображения.	F6	стр. 136
	Off	—	Скрывает шаблон-изображение.	F6	стр. 136



Меню Text

Меню **Text** содержит команды для выполнения действий с рисунками с текстом, например размещение текста по кривой.

Меню	Инстр. строка	Назначение	Клавиша быстрого вызова	См. страницу
Edit Letters	—	Позволяет редактировать введенный текст.	Ctrl + L	стр. 186
Text Attribute Setting		Позволяет выполнять точное управление атрибутами знаков.	Ctrl + K	стр. 188
Fit Text to Path Setting		Размещает строку текста по кривой.	Ctrl + T	стр. 189
Release Text from Path		Сбрасывает размещение текста по кривой.	Ctrl + Q	стр. 191
Transform Text		Применяет предварительно установленное преобразование к тексту.	F2	стр. 191
Clear Transformation		Восстанавливает исходную форму текста.	F3	стр. 192
TrueType Font Attribute Setting	—	Устанавливает атрибуты, например стиль, для шрифтов TrueType, преобразуемых в данные вышивания.	—	стр. 192
Convert to Outline Object	—	Создает данные контуров из текстовых данных, преобразованных из шрифта TrueType.	—	стр. 193

Меню Sew

Меню **Sew** содержит команды меню для управления способом вышивания каждого рисунка.


Меню	Инстр. строка	Назначение	Клавиша быстрого вызова	См. страницу
Sewing Attribute Setting		Устанавливает атрибуты вышивания областей и контуров рисунка.	Ctrl + W	стр. 205
Sewing Order/Color		Позволяет проверять и изменять последовательность вышивания цветов рисунка и отдельных рисунков.	F10	стр. 220
Set hole sewing	—	Устанавливает пару рисунков для вышивания с отверстием (для предотвращения двойного вышивания одного и того же места, когда один рисунок полностью охватывает другой рисунок).	—	стр. 216
Cancel hole sewing	—	Отменяет вышивание с отверстием.	—	стр. 217

Меню	Инстр. строка	Назначение	Клавиша быстрого вызова	См. страницу
Stitch to Block	—	Преобразует импортированные рисунки строчек в блоки (данные ручного вышивания), что предоставляет возможность установки атрибутов вышивания и сохранения качества строчек при масштабировании.	—	стр. 170
Convert to Stitch	—	Преобразует данные форм в данные строчек.	—	стр. 168
Applique Wizard	—	Предоставляет подробные инструкции для простого создания аппликаций.	—	стр. 217
Select Sewing Area	—	Устанавливает область вышивания.	—	стр. 219
Optimize hoop change	—	Оптимизирует последовательность вышивания рисунков на странице Design Page для многопозиционных пяльцев для вышивания (100 x 172 мм, 172 x 100 мм, 130 x 300 мм или 300 x 130 мм).	—	стр. 245
Optimize Entry/Exit points	—	Оптимизирует позиции точек входа и выхода для данных вышивания.	—	стр. 167

Меню Display

Меню **Display** содержит команды меню для изменения вида экрана.

Меню	Инстр. строка	Назначение	Клавиша быстрого вызова	См. страницу
Grid Setup	—	Управляет отображением и характеристиками координатной сетки.	—	стр. 243
Preview		Задаёт, отображаются ли рисунки в виде строчек или в нормальном виде.	F9	стр. 224
Realistic Preview		<p>Выводит реалистическое изображение для просмотра того, как будут выглядеть выбранные рисунки или все рисунки после вышивания.</p> <div style="border: 1px solid red; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>Примечание: Функция <i>Realistic Preview</i> не обеспечивает высокое качество предварительного просмотра в том случае, если для монитора установлено 256 цветов или менее. Для монитора должно быть установлено по крайней мере 65536 цветов.</p> </div>	Shift + F9	стр. 224
Realistic Preview Attribute Setting	—	Устанавливает атрибуты предварительного просмотра для функции Realistic Preview.	—	стр. 225
Refresh Window	—	Обновляет изображение на экране.	Ctrl + R	

Меню	Инстр. строка	Назначение	Клавиша быстрого вызова	См. страницу
Stitch Simulator		Отображает имитацию машинного вышивания.	—	стр. 225
Reference Window	—	Скрывает/отображает окно Reference.	F11	стр. 232
Toolbar	—	Скрывает/отображает инструментальную строку.	—	стр. 128
Status Bar	—	Скрывает/отображает строку статуса.	—	стр. 128



Меню Option

Меню **Option** содержит команды для предоставления дополнительных опций.













Меню	Инстр. строка	Назначение	Клавиша быстрого вызова	См. страницу
Design Center	—	Запускает приложение Design Center и выводит его окно.	F5	стр. 35
Programmable Stitch Creator	—	Запускает приложение Programmable Stitch Creator и выводит его окно.	—	стр. 63
Design Property	—	Отображает диалоговое окно, содержащее информацию о вышивании для выбранного рисунка (рисунков).	—	стр. 227
Design Page Property	—	Позволяет изменять размер страницы Design Page, а также цвет страницы Design Page и заднего плана.	—	стр. 129
Edit User Thread Chart	—	Позволяет создание и редактирование исходных диаграмм нитей.	—	стр. 228
Select System Unit	mm	—	—	стр. 243
	inch	—	—	стр. 243

Меню Help

Меню **Help** содержит команды меню для доступа к экранной справочно-информационной системе.

Меню	Инстр. строка	Назначение	Клавиша быстрого вызова	См. страницу
Contents	—	Запускает экранную справочно-информационную систему для этого приложения.	F1	
Customer support	—	Открывает страницу FAQ (часто задаваемые вопросы) на нашем Web-сайте. <div style="border: 1px solid red; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p> Примечание: Эта функция не может использоваться в том случае, если на компьютере не установлен Web-браузер.</p> </div>	—	
Online Registration	—	Отображает страницу online-регистрации на нашем Web-сайте. <div style="border: 1px solid red; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p> Примечание: Эта функция доступна только в том случае, если корректно установлен Интернет-браузер и может быть установлено соединение к Интернет. *Для некоторых стран и регионов online-регистрация невозможна.</p> </div>	—	стр. 15
About Layout & Editing	—	Предоставляет информацию о версии этого приложения.	—	

Список кнопок в инструментальной панели

Инструментальная панель	Назначение	См. страницу
	Устанавливает указатель мыши в режиме выбора. Вид указателя мыши: 	стр. 256
	Устанавливает указатель мыши в режиме редактирования точек. Вид указателя мыши: 	стр. 260
	Устанавливает указатель мыши в режиме рисования линий. При запуске приложения устанавливается режим рисования. Вид указателя мыши: 	стр. 255
	Устанавливает указатель мыши в режиме вышивания областей (сброс). Вид указателя мыши: 	стр. 263
	Устанавливает указатель мыши в режиме вышивания областей (эффект гравирования). Вид указателя мыши: 	стр. 262
	Устанавливает указатель мыши в режиме вышивания областей (эффект тиснения). Вид указателя мыши: 	стр. 262

Список меню




Напоминание:

Многие команды меню доступны в виде кнопок в инструментальной строке или в меню, выводимых при щелчке правой кнопкой мыши.

Меню File

Меню **File** содержит команды для обработки файлов, например открытие и сохранение.

Меню	Инстр. строка	Назначение	Клавиша быстрого вызова	См. страницу
New		Создает новую рабочую область.	Ctrl + N	стр. 251
Open		Открывает предварительно сохраненный файл программируемой строчки.	Ctrl + O	стр. 251
Template Open	—	Открывает файл фонового изображения, который можно использовать в качестве основы для рисования нового рисунка программируемой заполняющей строчки или узорной строчки. Примечание: Могут быть открыты файлы со следующими форматами: Windows bitmap (.bmp), Exif (.tif, .jpg), ZsoftPCX (.pcx), Windows Meta File (.wmf), Portable Network Graphics (.png), Encapsulated PostScript (.eps), Kodak PhotoCD (.pcd), FlashPix (.fpx), JPEG2000 (.j2k).	—	стр. 252
Save		Сохраняет рабочую область на диске.	Ctrl + S	стр. 266
Save As	—	Сохраняет текущий рисунок строчки с новым именем файла.	—	стр. 266
Exit	—	Закрывает приложение.	Alt + F4	стр. 68








Меню Mode


Приложение Programmable Stitch Creator можно использовать для создания рисунков программируемых заполняющих строчек, узорных заполняющих или узорных линейных строчек и печатей. Однако в каждом случае используются различные способы создания и рабочая область. Используйте меню **Mode** для выбора режима для создаваемого рисунка.

Меню	Инстр. строка	Назначение	Клавиша быстрого вызова	См. страницу
Fill/Stamp	—	Открывает режим Fill/Stamp для создания рисунков программируемых заполняющих строчек и печатей.	—	стр. 253
Motif	—	Открывает режим Motif для создания рисунков узорных строчек.	—	стр. 253

Меню Edit

Меню **Edit** содержит команды меню для выполнения простых действий с выбранными линиями и рисунками, например вырезание и вставка.

Меню	Инстр. строка	Назначение	Клавиша быстрого вызова	См. страницу	
Undo		Отменяет последнюю операцию.	Ctrl + Z		
Redo		Отменяет воздействие последней операции Undo.	Ctrl + A		
Cut		Удаляет выбранную линию (линии) с экрана с одновременным сохранением копии в буфере обмена.	Ctrl + X	стр. 257	
Copy		Сохраняет выбранную линию (линии) в буфере обмена без их удаления с экрана.	Ctrl + C	стр. 258	
Duplicate	—	Добавляет копию выбранной линии (линий) в рабочую область.	Ctrl + D	стр. 258	
Paste		Вставляет линии из буфера обмена на экран.	Ctrl + V	стр. 258	
Delete	—	Удаляет выбранную линию (линии) с экрана без их сохранения в буфере обмена.	Delete	стр. 257, стр. 261	
Mirror	Horizontal		Зеркально отображает выбранную линию (линии) в вертикальном направлении (вверх/вниз).	Ctrl + H	стр. 258
	Vertical		Зеркально отображает выбранную линию (линии) в горизонтальном направлении (влево/вправо).	Ctrl + J	стр. 258

Меню	Инстр. строка	Назначение	Клавиша быстрого вызова	См. страницу
Rotate		Позволяет вручную поворачивать выбранную линию (линии) на произвольный угол.	Ctrl + Y	стр. 259
Select All	—	Выбирает все рисунки.	Ctrl + E	стр. 257


Меню Display

Меню **Display** содержит команды меню для изменения вида экрана.

Меню	Инстр. строка	Назначение	Клавиша быстрого вызова	См. страницу
Grid	—	Выбирает рабочую координатную сетку.	—	стр. 267
Template	On	Отображает шаблон-изображение.	F6	стр. 252
	Faded	Отображает «блеклую» копию шаблона-изображения.	F6	стр. 252
	Off	Скрывает шаблон-изображение.	F6	стр. 252
Preview	—	Скрывает/отображает повторяющееся изображение создаваемого рисунка.	—	стр. 255
Toolbar	—	Скрывает/отображает инструментальную строку.	—	стр. 250
Status Bar	—	Скрывает/отображает строку статуса.	—	стр. 250

Меню Help

Меню **Help** содержит команды меню для доступа к экранной справочно-информационной системе.

Меню	Инстр. строка	Назначение	Клавиша быстрого вызова	См. страницу
Contents	—	Запускает экранную справочно-информационную систему для этого приложения.	F1	
Customer support	—	Открывает страницу FAQ (часто задаваемые вопросы) на нашем Web-сайте. <div style="border: 1px solid red; padding: 5px; margin: 5px 0;">  Примечание: Эта функция не может использоваться в том случае, если на компьютере не установлен Web-браузер. </div>	—	
About Programmable Stitch Creator	—	Предоставляет информацию о версии этого приложения.	—	

Список меню



Напоминание:




Многие команды меню доступны в виде кнопок в инструментальной строке или в меню, выводимых при щелчке правой кнопкой мыши.

Меню File

Меню **File** содержит команды для обработки файлов, например открытие, импортирование и преобразование, и для создания каталогов.

Меню	Инстр. строка	Назначение	Клавиша быстрого вызова	См. страницу
Open in Layout & Editing	—	Открывает файл рисунка вышивания в приложении Layout & Editing. Примечание: Могут быть открыты только файлы .pes.	—	стр. 273
Import into Layout & Editing	—	Импортирует рисунок вышивания в приложение Layout & Editing. Примечание: Могут быть импортированы файлы со следующими форматами: .pes, Tajima (.dst), Melco (.exp), Pfaff (.pcs), Husqvarna (.hus) и формат вышивальных швейных машин (.phc).	—	стр. 273
Create Folder	—	Создает новую папку в выбранной папке.	—	стр. 270
Convert Files	—	Преобразует файл рисунка вышивания в один из других форматов.	—	стр. 276
Delete	—	Удаляет выбранный файл рисунка вышивания.	—	стр. 271
Print Setup	—	Позволяет изменять установки параметров печати для каталогов рисунков вышивания.	—	стр. 278
Print Preview	—	Позволяет просматривать каталог рисунков вышивания перед распечатыванием.	—	
Print	—	Распечатывает каталог рисунков вышивания.	Ctrl + P	стр. 278
Create HTML	—	Выводит каталог рисунков вышивания в виде HTML-файла.	—	стр. 278
Create CSV	—	Выводит каталог рисунков вышивания в виде CSV-файла.	—	стр. 279
Exit	—	Закрывает приложение.	Alt + F4	

Меню Edit

Меню	Инстр. строка	Назначение	Клавиша быстрого вызова	См. страницу
Cut		Удаляет выбранный рисунок (рисунки) вышивания из папки с одновременным сохранением копии в буфере обмена.	Ctrl + X	стр. 271
Copy		Сохраняет выбранный рисунок (рисунки) вышивания в буфере обмена без их удаления из папки.	Ctrl + C	стр. 271
Paste		Вставляет рисунки вышивания из буфера обмена в выбранную папку.	Ctrl + V	стр. 271
Search	—	Позволяет выполнить поиск требуемого файла рисунка вышивания.	Ctrl + F	стр. 275

Меню Display

Меню	Инстр. строка	Назначение	Клавиша быстрого вызова	См. страницу
Large Thumbnails		Выводит рисунки вышивания в окне содержимого в виде больших иконок.	—	стр. 272
Small Thumbnails		Выводит рисунки вышивания в окне содержимого в виде маленьких иконок.	—	стр. 272
Details		Выводит рисунки вышивания в окне содержимого с информацией о вышивании.	—	стр. 272
Preview		Выводит предварительный просмотр рисунка вышивания	—	стр. 274
File Property		Отображает информацию о вышивании для выбранного рисунка вышивания.	—	стр. 274
Refresh	—	Обновляет отображение рисунков вышивания в окне содержимого.	Ctrl + R	
Toolbar	—	Скрывает/отображает инструментальную строку.	—	стр. 269
Status Bar	—	Скрывает/отображает строку статуса.	—	стр. 269

Меню Option

Меню **Option** содержит команды для изменения единиц измерения.

Меню		Инстр. строка	Назначение	Клавиша быстрого вызова	См. страницу
Select System Unit	mm	—	Позволяет устанавливать в качестве единиц измерения миллиметры.	—	стр. 243
	inch	—	Позволяет устанавливать в качестве единиц измерения дюймы.	—	стр. 243

Меню Help

Меню **Help** содержит команды меню для доступа к экранной справочно-информационной системе.

Меню	Инстр. строка	Назначение	Клавиша быстрого вызова	См. страницу
Contents	—	Запускает экранную справочно-информационную систему для этого приложения.	F1	
About Design Database	—	Предоставляет информацию о версии этого приложения.	—	

A

Alignment	189
APPLIQUE	204
APPLIQUE MATERIAL	204
APPLIQUE POSITION	204
Arrange	208
Auto Generate	145, 147, 149
Auto Select Setting	143, 148

B

Base Sew	111, 212
----------------	----------

C

Change Color	146, 150
Character Spacing	189
Color Count	143
Color Set	148
Conversion Priority	143, 146
Cross size	151

D

Density	107, 108, 110, 113, 207, 208, 209, 211, 214
Design Center	5, 35, 81
кнопки в инструментальной панели	282
команды	285
меню	285
окно	82
Design Database	6, 269
команды	307
меню	307
окно	269
Design Page Color	143
Detail	142, 146
Direction	107, 108, 110, 111, 112, 189, 209, 210, 211, 212, 213
Display	
Details	272, 308
File Property	274, 308
Grid	304
Grid Setup	126, 243, 267, 287, 297
Large Thumbnails	272, 308
Preview	224, 255
Preview	26, 44, 60, 122, 274, 287, 297, 304, 308
Realistic Preview	27, 44, 60, 122, 287, 297
Realistic Preview Attribute Setting	123, 225, 288, 297
Realistic Preview	224
Reference Window	298
Refresh	308
Refresh Window	287, 297
Small Thumbnails	272, 308
Status Bar	288, 298, 304, 308
Stitch Simulator	121, 225, 287, 298
Template	267
Faded	304
Off	304
On	304
Toolbar	288, 298, 304, 308

Окно Reference Window	287
-----------------------------	-----

E

E/V stitch (E/V-образная строчка)	
атрибуты вышивания	208
E/V-образная строчка	18
Edit	
Align	
Bottom	157, 294
Center	157, 294
Left	157, 294
Middle	157, 294
Right	157, 294
Top	157, 294
Center	157, 294
Change to Curve	165, 293
Change to Straight	165, 293
Copy	258, 286, 293, 303, 308
Cut	257, 286, 293, 303, 308
Delete	164, 257, 286, 293, 303
Duplicate	258, 286, 293, 303
Group	161, 293
Mirror	
Horizontal	93, 160, 258, 265, 286, 294, 303
Vertical	93, 160, 258, 265, 286, 294, 303
Numerical Setting	
Rotate	94, 161, 287, 294
Size	93, 159, 287, 294
Paste	258, 286, 293, 303, 308
Redo	286, 293, 303
Rotate	93, 160, 259, 286, 294, 304
Search	275
Search Files	308
Select All	157, 287, 294, 304
To Curve	165
To Straight	165
Undo	286, 293, 303
Ungroup	161, 293
Edit List	143, 148
E-образная строчка	208

F

Feathered edge	214
File	
Convert Files	307
Convert Format	276
Create CSV	279
Create CSV File	307
Create HTML	278
Create HTML File	307
Create New Folder	270
Delete	307
Exit	29, 62, 68, 74, 286, 293, 302, 307
Export	234, 292
Import	
from Card	154
from Design Center	47, 153, 292
from File	71, 152, 292
Import Figure	285
Import into Layout & Editing	307
Input from Clipboard	285
Input from TWAIN device	85, 285
New	129, 251, 292, 302

New Figure Data	91, 285
New Line Image	88, 285
Open	47, 64, 131, 251, 285, 292, 302
Open in Layout & Editing	273
Open with Layout & Editing	307
Output to Clipboard	285
Print	242, 293, 307
Print Preview	241, 293, 307
Print Setup	240, 278, 292, 307
Property	239, 292
Save As	45, 125, 233, 247, 266, 286, 292, 302
Save	28, 62, 67, 72, 125, 233, 247, 266, 286, 292, 302
Select TWAIN device	84, 285
Template Open	252, 302
Wizard	83, 285
Write to Card	
Current Design	28, 61, 73, 234, 247, 292
Other PES files	236, 248, 292
Frequency	109, 111, 210, 212, 214

G

Gradation	107, 108, 110, 113, 208, 209, 211, 215
-----------	--

H

Half Stitch	107, 108, 109, 110, 207, 209, 210, 211
H-Arrange	112, 207, 213
Help	
About Design Center	290
About Design Database	309
About Layout & Editing	299
About Programmable Stitch Creator	305
Contents	290, 299, 305, 309
Customer Support	290
Customer support	299, 305
Online Registration	15, 299
Horizontal Alignment	190

I

Image	
Display Image	136
Faded	295
Off	295
On	295
Image to Stitch Wizard	25, 32, 138, 295
Input	
from Clipboard	136, 295
from File	24, 31, 133, 295
from Portrait	134, 295
from TWAIN device	134, 295
Modify	25, 32, 137, 295
Output	
to Clipboard	138, 295
to File	138, 295
Select TWAIN device	134, 295
Image Tune	87, 141
Image Type	143, 146

K

Kerning	188
---------	-----

L

Layout & Editing	5, 23, 30, 69
------------------	---------------

кнопки в инструментальной панели	291
команды	292
меню	292
окно	128
Line Interval	148, 150
Line Spacing	189

M

Max. Density	148, 150
Max. Number of Colors	151
Mode	
Fill/Stamp	253, 303
Motif	253, 303

N

NOT DEFINED	204
-------------	-----

O

Offset	111, 212
Option	
Design Center	298
Design Page Property	70, 90, 129, 244, 288, 298
Design Property	71, 227, 246, 298
Edit User Thread Chart	228, 298
Layout & Editing	47, 288
Programmable Stitch Creator	63, 288, 298
Select System Unit	126, 243
inch	288, 298, 309
mm	288, 298, 309

P

PC	9
Photo/Cartoon	143, 146
Programmable Stitch Creator	6, 63, 250
кнопки в инструментальной панели	301
команды	302
меню	302
окно	250
Pull Compensation	108, 109, 110, 209, 210, 211

R

Rotate angle	188
Row Offset	112, 213
Run Pitch	107, 112, 113, 142, 146, 207, 208, 213, 214
Run times	107, 207
Running Stitch Path	108, 109, 110, 209, 210, 211

S

Sew	
Applique Wizard	217, 297
Cancel Hole Sewing	59, 217
Cancel hole sewing	296
Convert to Stitch	168, 297
Optimize Entry/Exit points	166, 167, 297
Optimize hoop change	245, 297
Select Sewing Area	219, 297
Set Hole Sewing	59, 216
Set hole sewing	296
Setting Attribute	105, 205
Sewing Attribute Setting	54, 296
Sewing Attributes	287

Sewing Order	57, 119, 287
Sewing Order/Color	170, 220, 296
Stitch to Block	171, 297
Sew Page Color	143
Sewing Option	142, 146, 148, 150
Size	112, 213
Stage	
To Figure Handle	39, 89, 289
To Line Image	36, 86, 289
To Original Image	289
To Sew Setting	40, 289
Step Pitch	109, 111, 210, 212
Stitch times	151
Stitch Type	108, 111, 210, 212
Stroke times	208

T

Text	
Clear Transformation	192, 296
Convert to Outline Object	193, 296
Edit Letters	187, 296
Fit Text to Path Setting	52, 189, 296
Release Text from Path	191, 296
Text Attribute Setting	188, 296
Transform Text	191, 296
TrueType Font Attribute Setting	192, 296
Text Orientation	190
The other side	190
Thread Chart	143, 148, 151
Times	112, 213

U

Under sewing	107, 108, 110, 208, 209, 210
USB-порт	9
Use Color	146, 150
Use Color List	143, 148

V

V-Arrange	112, 207, 213
Vertical Alignment	190
Vertical Offset	188

Z

Zigzag width	107, 207
--------------------	----------

A

аппликации	217
атласная строчка	18
атрибуты вышивания	107, 208
атрибуты вышивания	201
E/V stitch (E/V-образная строчка)	208
атласная строчка	107, 208
заполняющая строчка	108, 209
контур	100
крестовидная строчка	112, 213
линии	101
области	99
окантовочная строчка	214
программируемая заполняющая строчка	110, 210
радиальная строчка	112, 214
сметочная строчка	107, 207

спиральная строчка	112, 214
строчка зигзаг	107, 207
строчка из концентрических окружностей	112, 214
узорная строчка	112, 207, 213
установка	40, 105, 205
атрибуты вышивания линий	101, 107, 207
атрибуты вышивания областей	99, 100, 107, 208
атрибуты монограммы	195
атрибуты печати	198
атрибуты текста	185, 188, 201
атрибуты текста TrueType	192

Б

блоки из данных строчек	171
большие области вышивания	16

В

ввод	
точки	95, 163, 260
точки строчек	169
возможности	1
вставка рисунков строчек	258
выбор	
все рисунки вышивания	156
все рисунки строчек	257
контуры	92
область вышивания	219
рисунки	220
рисунки вышивания	156
в последовательности вышивания	156
рисунки строчек	256
символы	187
символы монограмм	197
точки	162
точки входа/выхода	169
цвета	143
вывод	
каталоги	
CSV-файлы	279
HTML-файлы	278
вывод на печать	
каталоги	278
установки	278
предварительный просмотр	241
рисунки вышивания	242
многопозиционные пальцы	249
установки	240
выравнивание	
вышивание с отверстием	158
рисунки вышивания	157
текст	158
вырезание	
рисунки	172
рисунки строчек	257
вырезание строчек	172
выход	
Layout & Editing	29, 62, 74
Programmable Stitch Creator	68
вышивание	74, 76
вышивание с отверстием	59, 114, 216
выравнивание	158
геометрические атрибуты	201

Г

геометрические атрибуты	201
-------------------------------	-----

веера	174
дуга с линией	176
дуги	176
замкнутые траектории	180
кривые	179
овалы	173
окружности	176
прямоугольники	177
прямые линии	179
разомкнутые траектории	180
гнездо	7
гнездо для карты	7
группирование рисунков вышивания	161

Д

данные строчек	
в блоки	171
из объектов	168
деинсталляция	15
дисплей	9
добавление	
текст	51, 183
цвета нитей	229
цвета нитей в диаграммы	229
дублирование рисунков строчек	258
единицы измерения	126, 243

З

закрепление ткани	76
замена пяльцев	245
замкнутые траектории	56
запись данных на оригинальную карту	247
заполняющая строчка	18
атрибуты вышивания	108, 209
запуск	
Design Center	35
Design Database	270
Layout & Editing	23, 30, 69
Programmable Stitch Creator	63
зеркальное отображение	
контуры	93
рисунки вышивания	160
рисунки строчек	258, 265

И

изменение	
имена рисунков вышивания	271
последовательность цветов нитей	231
цвета данных строчек	170
изменение размера	
изображения	25, 32, 137
кадр области отображения	124, 232
контуры	92
объекты	50
рисунки вышивания	48, 158
рисунки строчек	257, 265
измерение	218
изображения	
вывод	138
изменение размера	137
масштабирование	137
перемещение	137
преобразование в рисунки вышивания	23, 30, 32, 138
сохранение	138

имитатор вышивания	121, 225
импортирование	
from Design Center	47, 153
изображения	24, 31, 83, 84, 133
изображения из буфера обмена	84, 136
изображения на устройстве TWAIN	85, 134
рисунки вышивания	71, 152, 273
с карты с данными для вышивания	154
файлы .rep	83
фоновые изображения	252
индикатор	7
инсталляция	
драйвер	12
обзор	8
программное обеспечение	9
инструментальные средства «ластики»	38
инструментальные средства «перья»	38
информация о рисунках	227, 274
добавление комментариев	239
многопозиционные пяльцы	246

К

кадр области отображения	
изменение размера	124, 232
масштабирование	124, 232
перемещение	124, 232
перерисовка	124, 232
увеличение	232
уменьшение	232
каталоги	
CSV-файлы	279
HTML-файлы	278
вывод на печать	278
кнопка Color	104, 203
кнопка Line color	40, 53, 56, 103, 202
кнопка Line sew	49, 53, 56, 103, 202
кнопка Region color	42, 54, 57, 103, 203
кнопка Region sew	49, 54, 57, 103, 203
кнопка Text body color	51
кнопки в инструментальной панели	
Design Center	282
Layout & Editing	291
Programmable Stitch Creator	301
этап 2 (этап Штриховое изображение)	282
этап 3 (этап Обработка рисунка)	283
этап 4 (этап Установка атрибутов вышивания)	284
команды	
Design Center	285
Design Database	307
Layout & Editing	292
Programmable Stitch Creator	302
компакт-диск	9
компьютер	9
контуры	
атрибуты вышивания	100
выбор	92
зеркальное отображение	93
изменение размера	92
масштабирование	92
перемещение	92
поворот	93
преобразование из текста	193
редактирование	92
удаление	94
координатная сетка	126, 243, 267
копирование	
изображения	138

рисунки строчек	258
рисунков вышивания в папки	270
крестовидная строчка	19
атрибуты вышивания	112, 213

Л

«ластики»	88
-----------------	----

М

маски	145, 147, 149
масштабирование	222
изображения	25, 32, 137
к реальному размеру	222
кадр области отображения	124, 232
контуры	92
на выбранных объектах	222
объекты	50
рисунки вышивания	48, 158
рисунки строчек	257, 265
страница Design Page	223
уменьшение	222
меню	
Design Center	285
Design Database	307
Layout & Editing	292
Programmable Stitch Creator	302
меню Display	
Design Center	287
Design Database	308
Layout & Editing	297
Programmable Stitch Creator	304
меню Edit	303
Design Center	286
Design Database	308
Layout & Editing	293
меню File	
Design Center	285
Design Database	307
Layout & Editing	292
Programmable Stitch Creator	302
Меню Help	
Design Center	290
Programmable Stitch Creator	305
меню Help	309
Layout & Editing	299
меню Image	295
меню Mode	303
меню Option	
Design Center	35, 288
Design Database	309
Layout & Editing	298
меню Sew	
Design Center	287
Layout & Editing	296
меню Stage	289
меню Text	296
многопозиционные пяльцы	244
замена пяльцев	245
информация о рисунках	246
размер страницы Design Page	244
рисунки вышивания	245
сохранение рисунков	247
модуль записи на USB-карту	6, 7
модификация	14
модуль записи на карту	6, 7
модификация	14
монитор	9

монограммы	194
------------------	-----

Н

направление вышивания	
печать	214
приемы	16
программируемая заполняющая строчка	113, 214
направление вышивания	
.....	42, 56, 107, 108, 110, 111, 112
направление смещения	111, 212

О

обозначение позиции вышивания	74
объединение	
цвета рисунков	221
объекты, преобразуемые в данные строчек	168
окантовочная строчка	19
атрибуты вышивания	214
окно	
Design Center	82
Design Database	269
Layout & Editing	128
Programmable Stitch Creator	250
окно Preview	
.....	255
окно Reference Window	124, 232
операционная система	9
оптимизация	
замена пяльцев	245
точки входа/выхода	166, 167
опции	7
организация рисунков вышивания	270
открытие	
изображения	24, 31, 36, 83, 84, 133
изображения из буфера обмена	84, 136
изображения на устройстве TWAIN	85, 134
изображения новых линий	83, 88
новая страница Design Page	129
новые изображения, используемые для обработки рисунка	83, 91
новый рисунок строчки	251
рисунки вышивания	47, 152, 273
рисунки строчек	251
файл .pes	131
файл Layout & Editing	131
файлы .pem	83
фоновые изображения	252
отмена	
вышивание с отверстием	217
преобразование текста	192
расположение текста	191
отображение	
изображения	136
рисунки вышивания	272
фоновые изображения	267

П

память	9
папки	270
передача на карту	28, 61, 73, 234, 236, 247
перемещение	
изображения	25, 32, 137
кадр области отображения	124, 232
контуры	92

ломанные линии	58
объекты	48
рисунки вышивания	48, 157
рисунки строчек	257
рисунков вышивания в папки	270
текст	53
точки	95, 162, 260
точки входа/выхода	165
точки строчек	169
центральные точки	114, 166
центрирование рисунков вышивания	157
«перья»	88
печати	116, 198, 262
редактирование	117
поворот	
контуры	93
рисунки вышивания	160
рисунки строчек	259
поддержка	15
поиск	275
порт	9
портреты	134
последовательность вышивания	57, 71, 119, 220
приемы	16
редактирование	221
предварительный просмотр	26, 44, 60, 122, 224, 274
рисунки строчек	255
преобразование	
изображение для рисунка вышивания	25
отмена	192
текст	191
форматы рисунков вышивания	276
преобразование кривых в прямые линии	165
преобразование прямых линий в кривые	165
приемы	16
прикрепление стабилизирующего материала	74
приложения	5
принтер	9
присваивание имен рисунков вышивания	271
проверка	
атрибуты вышивания линий	101
атрибуты вышивания областей	100
вышивание	121, 225
последовательность вышивания	71, 220
программируемая заполняющая строчка	
атрибуты вышивания	110, 210
рисунки	55, 64, 111, 212
процессор	9

Р

радиальная строчка	19
атрибуты вышивания	112, 214
центральная точка	114, 166
развёртывающая кнопка	23, 30, 35, 63, 70, 270
размер страницы Design Page	90, 129
многопозиционные пальцы	244
собственные данные	70
размещение текста в объекте	52
расположение текста	189
реалистический предварительный просмотр	
установки	123, 225
реалистический предварительный просмотр	27, 44, 60, 122, 224
регистрация	15
редактирование	
диаграммы цветов нитей	229
изображения	137

контуры	92
линии	37
монограммы	196
печати	117, 199
последовательность вышивания	221
рисунки вышивания	156
рисунки строчек	256, 264
рисунок монограммы	197
сгруппированные объекты	161
символы монограмм	197
текст	186
точки	95, 162, 260
точки строчек	168
цвета нитей	230
цвета рисунков	221
режим Beginner	105, 205
режим Expert	105, 206
режим Fill/Stamp	253
режим Motif	254
рисование	
веера	174
дуга с линией	175
дуги	174
замкнутые траектории	56, 179
кадр области отображения	124, 232
контуры	88
кривые	179
ломанные линии	56, 96
овалы	49, 173
окружности	53, 173
портрет	134
прямоугольники	177
прямые линии	179
разомкнутые траектории	179
рисунки строчек	65, 255
рисунки	
выбор	220
объединение цветов	221
цвета	221
рисунки вышивания	
выбор	156
вывод каталогов	
CSV-файлы	279
HTML-файлы	278
вывод на печать	242
каталоги	278
выравнивание	157
группирование	161
добавление комментариев	239
зеркальное отображение	160
из изображений	23, 30, 32, 138
изменение имен	271
изменение размера	158
импортирование	273
информация	227, 274
копирование в папки	270
масштабирование	158
многопозиционные пальцы	245, 246
вывод на печать	249
организация	270
открытие	273
отображение	272
перемещение	157
перемещение в папки	270
поворот	160
поиск	275
предварительный просмотр	122, 224, 274
преобразование форматов	276
редактирование	156
сохранение	125, 233

удаление	271
центрирование	157
экспортирование	234
рисунки вышивания большого размера	69
рисунки строчек	
вставка	258
выбор	256
вырезание	257
высота	111, 112, 207, 213
дублирование	258
зеркальное отображение	258, 265
изменение размера	257, 265
копирование	258
край со строчкой «елочка»	214
масштабирование	257, 265
перемещение	257
поворот	259
предварительный просмотр	255
программируемая заполняющая	
строчка	55, 64, 111, 212
редактирование	256, 264
рисование	255
создание	263
сохранение	266
удаление	257
узорная строчка	112, 207, 213
ширина	111, 112, 207, 212, 213
ручное вышивание	181, 214

С

светодиод	7
свободное пространство на жестком диске	9
селектор Arc shape	49, 176
селектор Edge radius	177
селектор Font	51, 185
селектор Line sew type	41, 53, 56, 103, 202
селектор Monogram Font	195
селектор Monogram Size	196
селектор Path shape	56, 180
селектор Region sew type	42, 54, 57, 103, 203
селектор Sew type	105, 205
селектор Text body sew type	51
селектор Text Size	51, 186
селектор Transform level	191
системные требования	9
сметочная строчка	18
атрибуты вышивания	107, 207
собственная страница Design Page	70
создание	
каталоги	
CSV-файлы	279
HTML-файлы	278
новая диаграмма цветов нитей	228
новые папки	270
сохранение	
другие форматы	234
изображения	138
на карте	28, 61, 73, 234, 236, 247
рисунки вышивания	28, 45, 62, 72, 125, 233
многопозиционные пяльцы	247
рисунки строчек	67, 266
специальные цвета	204
спиральная строчка	19
атрибуты вышивания	112, 214
списков цветов нитей пользователей	228
способы	16
стабилизирующий материал	74
строка атрибутов вышивания	102

строчка	
интервал	208
шаг строчки	208
ширина хода	208
строчка зигзаг	18
атрибуты вышивания	107, 207
строчка из концентрических окружностей	19
центральная точка	114, 166
строчка из концентрических	
окружностей	
атрибуты вышивания	112, 214

Т

текст	51, 183
выравнивание	158
отмена преобразования	192
отмена расположения	191
преобразование	191
преобразование в контуры	193
размещение в объекте	52
расположение	189
техническая поддержка	15
типы вышивки	18
точки	
ввод	95, 163, 260
выбор	162
перемещение	95, 162, 260
редактирование	95, 162, 260
удаление	95, 164, 261, 264
точки входа/выхода	
выбор	169
оптимизация	166, 167
перемещение	165
точки строчек	
ввод	169
перемещение	169
редактирование	168
удаление	169

У

увеличение	37, 222
кадр области отображения	232
приемы	16
удаление	
диаграммы цветов нитей	228
контуры	94
рисунки вышивания	271
рисунки строчек	257
точки	95, 164, 261, 264
точки строчек	169
цвета нитей из диаграмм	230
узорная строчка	18, 19
атрибуты вышивания	112, 207, 213
рисунки	112, 207, 213
уменьшение	16, 222
кадр области отображения	232

Ф

функция Auto Punch	25, 139
функция Cross Stitch	151
функция Photo Stitch	32
функция Photo Stitch 1 (Color)	140
функция Photo Stitch 1 (Mono)	144
функция Photo Stitch 2 (Color)	147
функция Photo Stitch 2 (Mono)	149

Ц

цвета	
данные строчек	170
список нитей пользователя	228
цвета нитей	
APPLIQUE	204
APPLIQUE MATERIAL	204
APPLIQUE POSITION	204
NOT DEFINED	204
добавление в диаграммы	229
новые диаграммы	228
последовательность	231
редактирование	230
редактирование диаграммы	229
создание новых цветов	229
список пользователя	228
удаление диаграмм	228
удаление из диаграмм	230
центральные точки	114, 166
центрирование	157

Э

экспортирование рисунков вышивания	234
этап 1	5, 81
этап 2	5, 36, 81, 86
кнопки в инструментальной панели	282
этап 3	5, 39, 81, 89
кнопки в инструментальной панели	283
этап 4	5, 40, 81
кнопки в инструментальной панели	284
этап Исходное изображение	5, 81
этап Обработка рисунка	5, 39, 81, 89
кнопки в инструментальной панели	283
этап Установка атрибутов вышивания	5, 40, 81
кнопки в инструментальной панели	284
этап Штриховое изображение	5, 36, 81, 86
кнопки в инструментальной панели	282
эффекты гравирования	66
эффекты тиснения	66

Перед вскрытием упаковки компакт-диска прочитайте следующую информацию

Благодарим вас за покупку данного программного обеспечения. Перед вскрытием упаковки компакт-диска для данного программного обеспечения внимательно прочитайте следующее соглашение об условиях использования продукта. Использование данного программного обеспечения допускается только в том случае, если вы согласны со всеми положениями этого соглашения. Вскрытие упаковки компакт-диска подтверждает ваше согласие с условиями использования данного продукта. Данный продукт не может быть возвращен после вскрытия упаковки.

Соглашение об условиях использования продукта

1) Общие положения

Данный документ является соглашением об условиях использования данного продукта между вами (конечным пользователем) и нашей компанией.

2) Использование данного продукта

Данный продукт можно устанавливать и использовать только на одном компьютере.

3) Ограничения по дублированию

Данный продукт запрещается дублировать, кроме случаев резервирования.

4) Ограничения по модификациям

Данный продукт запрещается модифицировать или дисассемблировать каким бы то ни было образом.

5) Ограничения по передаче

Данное программное обеспечение запрещается передавать для использования третьими лицами каким бы то ни было образом.

6) Гарантийные обязательства

Наша компания не несет ответственности за покупку и использование вами данного продукта и за любые виды убытков, обусловленных использованием данного продукта.

7) Прочие положения

Данный продукт защищен законами об авторских правах.

Компоненты данного продукта были созданы с использованием технологических решений компании Softfoundry International Pte. Ltd.