

3D Digitizing

Руководство пользователя

Программное обеспечение, описанное в данном Руководстве, может быть изменено без предварительного уведомления. В то же время авторы сделали все возможное для подробного и точного описания работы программы.

Программа, описанная в Руководстве, может использоваться только после принятия Лицензионного соглашения.

Windows является зарегистрированной торговой маркой Microsoft Corporation. Другие продукты, упомянутые в Руководстве, также могут являться торговыми марками различных компаний.

QuickStitch - зарегистрированная торговая марка в США.

412 8319-26 © 2004 VSM Software Ltd. Все права защищены.

Содержание

Введение	.1
Запуск программы	. 3
Термины, используемые в программе	. 4
Элементы окна программы	. 6
Краткие упражнения1	0
Паровоз - фильтры, автозаполнение, заполнение	
шаблонами, атласный бордюр и линия шаблонов	
(100мм х 100мм)1	10
Пчела и роза - отклонение цвета, укрепляющий застил	и
автотрассировка фиксированной ширины	
(120мм х 115мм)	22
Пляжный пейзаж - окно Picture (рисунок), градиентный	й
застил, импорт застила и рельефный застил	
(225мм х 140мм)	30
Карнавальная маска - ручные строчки, атласные и	
перьевые колонки, редактирование (225мм х 140мм) 4	47
Сканирование и загрузка рисунка	57
Сканирование рисунка	57
Просмотр	58
Загрузка рисунка	59
Инструменты рисования7	' 0
Уменьшение толщины контура	70
Загрузка мини-рисунков	70
Использование эффектов и фильтров	/1
Эффекты	71
Фильтры	73
Созлание объектов7	14
Типы объектов	74
Релактирование лизайна 7	/8
Педиктирование дизании	78
Виделение объектов	82
Уляление объектов	82
Изменение блока объектов	83
Вырезание, копирование и вставка объектов	84
Вставка лизайнов	85
Вставка вышивок	85
Вставка символов	85
Команды отмена и повторения	86
Релактирование объектов	37
Перемешение точек	87
Лобавление точек	89
Удаление точек	89

Изменение свойств объекта	90
Свойства объекта	90

Введение

Добро пожаловать в программу 3D Digitizing и удивительный мир вышивки! Слово "digitizing" означает инструмент создания вышивки на компьютере. С помощью мыши вы задаете области застилов на экране, затем машина создает соответствующие стежки на ткани.

Переведите ваши любимые рисунки в вышивки и предварительно просмотрите их на компьютере перед вышиванием. Для получения изображений можно использовать сканер или цифровую камеру, экспортировать набор клипов из Интернета или создавать свои собственные рисунки с помощью встроенных в программу инструментов рисования.

Функции Автозастила QuickStitch^{тм} и Автотрассировки QuickTrace

Автозастил (QuickStitchTM) и Автотрассировка (QuickTrace) являются очень удобными средствами для создания вышивки. Работать с Автозастилом (QuickStitchTM) очень просто. Щелкните мышью на области рисунка, и стежки появятся автоматически! Для украшения дизайна вы можете использовать машинные строчки или шаблоны, бегущие, двойные или тройные стежки, бордюры с любой комбинацией из строчек или аппликаций.

Девять типов автоматических закрепок QuickStitch^{тм} Tie Offs зафиксируют вышивку в начале и в конце областей гладьевых или атласных застилов.

Автотрассировка QuickTrace автоматически создает стежки вдоль выбранной непрерывной линии рисунка. Можно использовать одинарную, двойную или четырехниточную трассировку, а также гладьевой бордюр постоянной ширины.

Функции ручного застила FreeHand^{тм}

Функции ручного застила (FreeHandTM) позволяют вам детально задать области заполнения стежками. Можно украсить ваши дизайны машинными строчками и шаблонами. Разместите последовательность точек вокруг области, которую вы хотите застелить. По вашему желанию добавьте гладьевой бордюр и установите любой угол наклона стежков. Внутри областей застила можно оставлять незаполненные участки.

Заполните окружности атласным застилом или создайте гладьевую колонку по кривой с использованием прямых, кривых строчек или бордюра. В программе имеется возможность создавать одно- и двусторонние перьевые застилы для украшения вышивки. Добавьте прямые или искривленные строчки бегущими, двойными или тройными стежками длиной 1-6мм. Также применяется большинство из встроенных в машину строчек и шаблонов.

В этом Руководстве мы расскажем, как запустить программу 3D Digitizing и дадим вам несколько кратких упражнений с обзором возможностей программы. Полная информация о работе программы находится в файле 3D Digitizing Reference Guide формата PDF. Храните карточки краткого описания работы Quick Reference Card рядом с вашим компьютером для быстрого доступа к описаниям основных функций.



Данные о последних изменениях в программе находятся в файле Readme.rtf file. Дополнительная информация хранится в файлах readme.rtf, а техническое описание в папке "Technical" на вашем компакт-диске.

Файлы примеров

Файлы примеров используются при работе с краткими упражнениями (QuickStart Exercises). По умолчанию они находятся в каталоге C:\3DEmbroidery\Samples\Digi.

Основная папка программы 3D Digitizing по умолчанию - C:\3DEmbroidery.

Запуск программы

Запуск 3D Digitizing

Меню Start (Пуск)

- 1. Нажмите кнопку Start (Пуск) на Рабочем столе вашего компьютера.
- 2. Выберите пункт All Programs (Все программы).
- 3. Выберите пункт 3D Embroidery System.
- 4. Дважды щелкните на пункте 3D Embroidery для запуска программы.



 В окне программы нажмите кнопку 3D Digitizing на Панели инструментов QuickLink (Ссылки) для перехода к программе 3D Digitizing.

Ярлыки на Рабочем столе

Программу можно также запустить, используя ярлыки 3D Embroidery System на Рабочем столе Windows®. Они создаются автоматически при установке программы, если выбрана соответствующая опция.

- 1. Закройте или сверните все работающие программы.
- 2. Дважды щелкните на ярлыке папки 3D Embroidery System.
- В открывшемся окне дважды щелкните на ярлыке программы 3D Embroidery для ее запуска.
- 4. Нажмите кнопку 3D Digitizing на Панели инструментов QuickLink для перехода к программе 3D Digitizing.







Термины, используемые в программе

Общий обзор элементов программы представлен в Руководстве по системе 3D Embroidery System.

Виды курсоров

Обычно курсор имеет вид стрелки, как показано слева.

При вводе текста курсор принимает вид І-линейки. При этом вы можете создавать, например, примечания (Notes) в окне Edit (Правка).



R

При увеличении (Zoom In) или уменьшении (Zoom Out) масштаба просмотра курсор принимает вид стрелки с буквой Z.



Символ ладони появляется в режиме перемещения (Pan) окна просмотра.



Если курсор находится внутри выделения, он принимает вид крестика со стрелками, что означает готовность к перемещению выделения.



Курсор принимает такой вид (рис. слева), когда выделена область рисунка, а сам курсор находится на углу выделения для изменения размеров прямоугольника выделения.

Форматы файлов

Файлы рисунков

3D Digitizing может загружать файлы рисунков следующих форматов: Windows или OS2 Bitmap (.bmp), JPEG-JFIF Compliant (.jpg, .jif, .jpeg), Portable Network Graphics (.png), Tagged Image File Format uncompressed (.tiff, .tif), Windows Meta File (.wmf), Windows Enhanced Meta File (.emf) и Windows Icon (.ico).

Рисунки сохраняются как часть файла дизайна (.can).

Файлы дизайнов

4

3D Digitizing загружает и сохраняет файлы дизайнов с расширением .can. При сохранении дизайна рисунок становится частью этого файла и не может быть сохранен отдельно.

Файлы вышивки

3D Digitizing может сохранять файлы вышивки в любом из форматов: Brother/Babylock/Bernina PEC (.pec), Brother/Babylock/Bernina PES (.pes версия 5), Compucon/ Singer PSW (.xxx), Husqvarna Viking / Pfaff (.vp3 и .vip), Husqvarna (.hus и .shv), Janome (.jef и .sew), Melco (.exp), Pfaff (.pcs), Tajima (.dst) и Toyota (.10*).

Сохраняйте файлы Husqvarna .shv с помощью команды Send To (Послать).

Для просмотра и вывода на печать информации о цветах нитей сохраняйте файлы вышивки в формате .vp3.

Элементы окна программы

Окна

3D Digitizing содержит три окна: Create (Создание), Edit (Правка) и Picture (Рисунок). При запуске программы открывается окно Picture (Рисунок), показанное ниже. Переключение между окнами происходит щелчком мыши по закладке внизу окна или комбинацией клавиш Ctrl + Tab.





Окно Picture (Рисунок) используется для загрузки, сканирования или создания фонового изображения дизайна. Измените полученный или создайте свой собственный рисунок.

Drawing Panel (Панель рисования)

Находится в левой части окна и содержит кнопки инструментов рисования, заливки и выделения областей (сверху). В середине панели есть поле для изменения параметров выбранного инструмента. Внизу панели находятся инструменты правки рисунка - Сгор (Обрезка), Rotate (Поворот) и Mirror (Разворот).

Color Panel (Панель цвета)

Панель находится в правой части окна. Два квадратика вверху отображают основной и фоновый цвета. На палитре цвета представлены 17 стандартных цветов плюс один специальный цвет. Поле Effects (Эффекты) используется для изменения части рисунка или изображения целиком. Фильтры (Filters) применяются в целом ко всему рисунку.

Окно Create (Создание)



Окно Create используется для непосредственного создания элементов дизайна. Объекты создаются с помощью функций автозастила (QuickStitchTM, QuickTrace) и ручного застила (FreeHandTM). Выберите нужные цвета для различных объектов, таких как одиночные, бегущие, двойные или тройные стежки, атласные застилы, застилы шаблонами или гладьевые области. В окне Create (Создание) вы можете просмотреть результат в трех- (3D) или двумерном (2D) режиме. Для того чтобы увидеть вышивку, максимально приближенную к реальному виду, используйте команду 3D Create Stitches (Создать стежки).

Окно Edit (Правка)



Окно Edit (Правка) используется для изменения цветов нитей, типов застилов, длины стежков и добавления примечаний. В этом окне отображаются контуры объектов дизайна.

Control Panel (Панель управления)

Панель находится в правой части окна Edit (Правка) и содержит палитру цветов (Color Select), поле примечаний (Notes), блок инструментов выделения частей дизайна (Select), а также линейки, задающие диапазон видимых стежков (Start - начало и End - конец).

Title Bar (Заголовок программы)

Заголовок программы находится верху окна и отображает наименование модуля - 3D Digitizing и название загруженного дизайна или рисунка.

Menu Bar (Строка меню)

В каждом окне программы 3D Digitizing имеется несколько меню.

Для доступа к пунктам меню используйте курсор мыши.

Вместо мыши можно использовать комбинацию клавиши Alt, и клавиш, соответствующих подчеркнутым буквам в наименовании пунктов меню, например, Alt, F, O для открытия файла дизайна.

Toolbars (Панели инструментов)

Панели инструментов используются для быстрого доступа к наиболее часто



используемым функциям. Главная (Main) Панель окна Create (Создание) показана справа.

Work Area (Рабочая область)

В рабочей области размещаются рисунки и дизайны для их создания и редактирования.

Status Bar (Строка состояния)

Строка состояния находится внизу каждого из окон программы и отображает следующее (слева направо):

В окне Picture (Рисунок)

- Краткое описание элементов меню или кнопок.
- Координаты курсора на рисунке в пикселях.
- Размеры элемента или области при рисовании и размер выделения при его перемещении.
- Ширину (Width) и высоту (Height) рисунка в пикселях.

В окне Create (Создание)

- Краткое описание элементов меню или кнопок.
- Масштаб просмотра.
- Индикатор режим добавления (Add) или вставки (Insert) новых объектов. При добавлении новый объект создается за последним объектом дизайна. При вставке новый объект добавляется к текущему выделенному объекту.

В окне Edit (Правка)

- Краткое описание элементов меню или кнопок.
- Масштаб просмотра.
- Тип текущего выделенного объекта.

Краткие упражнения

Паровоз - фильтры, автозаполнение, заполнение шаблонами, атласный бордюр и линия шаблонов (100мм х 100мм)

В этом примере вы загрузите в программу изображение паровоза, с помощью фильтров найдете контуры рисунка и сделаете их толще. Затем вы определите размер дизайна и начнете создавать объекты. Используйте автозаполнение (QuickStitchTM) шаблонами с атласным бордюром для корпуса паровоза и добавьте атласный бордюр для окошка машиниста. Создайте гладьевые застилы колес, затем поменяйте их на различные для каждого колеса. Добавьте клубы дыма из спиральных шаблонов. Создайте стежки, выведите дизайн на печать, сохраните вышивку и дизайн. Измените шаблон застила паровоза, снова сохраните и распечатайте проект.

Запуск программы

- 1. Нажмите кнопку Start (Пуск) на Рабочем столе компьютера.
- 2. Выберите пункт All Programs (Все программы).
- 3. Выберите пункт 3D Embroidery System.
- 4. Выберите пункт 3D Embroidery для запуска программы.



- 5. Нажмите кнопку 3D Digitizing на Панели управления QuickLink (Ссылки).
- 6. Нажмите кнопку Preferences (Установки). Во вкладке Output (Выходные параметры) проверьте, чтобы компенсация (Compensation) гладьевых (Fill) и атласных (Satin) застилов имела нулевое значение. Во вкладке Stitches (Стежки), установите плотность гладьевых застилов (Fill Density) - 2, а атласных (Satin Density) - 4. Во вкладке Borders (Бордюры) установите ширину автоматических бордюров (Quick Border) -1.5. Во вкладке Patterns (Застилы) установите гладьевой застил (Fill Pattern) - 3, угол наклона стежков (Fill Angle) - 10, отметьте флажок автоматических закрепок QuickStitch™ Tie Off и определите низкий (Low) уровень укрепляющей простежки (Underlay). Во вкладке Screen (экран) установите флажок отклонения цвета (Color Tolerance) и задайте размер фоновой сетки (Grid Size) - 50. Нажмите OK.



Несмотря на то, что этот дизайн черно-белый, мы будем использовать отклонение цвета Color Tolerance, изучая его влияния на функции автозастила QuickStitch[™]. В некоторых случаях вы можете отключать параметр Color Tolerance для упрощения работы.

Загрузка изображения паровоза



- 7. Нажмите кнопку Load Picture (Загрузить рисунок); при этом появится окно диалога.
- 8. В поле Look In (Папка) выберите каталог C:\3DEmbroidery \Samples\Digi\Pics.

Look jn: Pics O	Open a File	į			? 🔀
BadFill.bmp Bee with Rose.bmp Carnival Mask.png Sandcastle Fill.bmp Thineg.bmp Train.bmp	Look in: ն) Pics	🖌 🖸 💆	📂 🛄•	
	BadFill.bm Bee with R Carnival M Sandcastle Thineg.bm	p tose.bmp task.png e Fill.bmp ηρ			
File name: Train.bmp Den Preview	File <u>n</u> ame:	Train.bmp		<u>Open</u>	Enable Pre <u>v</u> iew
Files of type: Image Files Cancel	Files of type:	Image Files	~	Cancel	
Help				<u>H</u> elp	
<u>File Into</u>				<u>F</u> ile Info	

9. Дважды щелкните на файле "Train.bmp", и рисунок будет загружен в программу.

Поиск контуров рисунка и увеличение их толщины

- Проверьте, что фоновый цвет белый, щелкнув правой кнопкой мыши на белом квадратике палитры цвета (средний в верхней строчке).
- В блоке Filters (Фильтры) нажмите на кнопку со стрелкой вниз и выберите из списка Outline Finder (Поиск контуров).
- 12. Нажмите Apply (Применить), и на экране останется только контур паровоза.
- 13. В блоке Filters (Фильтры) выберите Expander (Утолщение).
- 14. Нажмите Apply (Применить), и контур станет толще.



Установка размера дизайна

- 15. Перейдите в окно Create (Создание), щелкнув по закладке внизу экрана.
- --

16. Нажмите кнопку Design Area (Область дизайна) и выделите мышью прямоугольник, верхняя сторона которого отстает от изображения паровоза примерно на полтора квадрата фоновой сетки, а нижняя, правая и левая стороны - на полквадрата, как показано ниже.



Отступ сверху нам понадобится для создания клубов дыма из трубы паровоза.

 Когда вы отпустите кнопку мыши, на экране появится окно размеров дизайна (Design Size). Установите размер по ширине (Width) - 100.

Если вы неправильно задали область дизайна, нажмите Cancel (Отменить).

Design S	ize	
Design S	ize	Size
<u>S</u> ize 10	00 😂	⊙ <u>W</u> idth
		<u>◯ H</u> eight
		Cancel

 Нажмите ОК, и вы увидите прямоугольник из прыгающих стежков (Jump stitches) по границе дизайна с прыгающим стежком, возвращающимся в центр вышивки.

Заполнение гладью с шаблонами



- 19. Нажмите кнопку смены цвета Color Change.
- 20. В окне диалога выберите нить Sulky Rayon 40. Введите число 1535 в поле Find Thread (Найти нить) и нажмите ОК.



- Нажмите на стрелку вниз справа от кнопки QuickStitch[™] Motif Fill (Автозаполнение шаблонами); при этом появятся кнопки автозаполнения. Выберите QuickStitch[™] Motif Fill + AutoHole + Border icon (Автозаполнение шаблонами с отверстиями и бордюрами).
- 22. Щелкните мышью внутри изображения корпуса паровоза. На экране появится окно отклонения цвета Color Tolerance; нажмите OK. Значение отклонения

Color	· Tole	eranc	2							
0%										100%
	1	1	1	1	1	1	1	1	1	
	0]				ОК			Cance	el

должно быть нулевым (крайнее левое положение бегунка), потому что выделен весь контур целиком. Корпус будет застелен шаблонами звезд из набора General Motifs 1, при этом окошко машиниста останется пустым. Также будет добавлен бордюр вокруг паровоза.

- 23. Нажмите правую кнопку мыши для выхода из режима автоматического создания застила.
- 24. Нажмите кнопку QuickStitch[™] Border (Автоматический бордюр).
- Щелкните мышью внутри окошка машиниста. В блоке отклонения цвета Color Tolerance нажмите ОК. При этом вокруг окошка появится бордюр.
- Щелкните правой кнопкой мыши для отмены режима автоматического создания бордюра.

Изменение шаблона застила

- 27. Перейдите в окно Edit (Правка), щелкнув по закладке внизу экрана.
- Щелкните мышью внутри корпуса паровоза; при этом появятся квадратики вдоль контура объекта. Надпись справа в строке состояния (Status bar) указывает на тип объекта - Motif Fill (Область заполнения шаблонами).
- 29. Щелкните правой кнопкой мыши для вызова окна диалога свойств шаблона (Motif Fill Properties).
- 30. Установите высоту (Height) и ширину (Width) шаблона 6.0мм. Если отмечен значок пропорционального изменения размеров (Proportional), вы можете менять только один из параметров.
- Установите горизонтальное расстояние между шаблонами (Horizontal Gap) - 15%.



 Установите горизонтальный сдвиг (Horizontal Offset) - 50%. Тогда шаблоны в каждой строчке окажутся посередине между соседними верхними и нижними шаблонами. Нажмите OK.

atterns Options		
Motif 1		
Category	_General Motifs 1 🛛 👻	
Pattern		
	X 🎽	$\mathbf{F}_{\mathbf{a}}$
Height (mm)	6.0	
Width (mm)	6.0	
Dura aution of		
Proportional	<u>×</u>	\square XXX
	_	
Use Motif 2	Center motifs 1 and 2	Gan
Motif 2 Category	Concercal Matrifes 1	
Dathaua		
Pattern	77 ×	Vertical % 0
Height (mm)	8.0	Offset
Width (mm)	v	Horizontal % 50
wider (miny	0.0	Vertical %
Proportional		
Reverse		



Застил колес

- 33. Щелкните по закладке Create (Создание) в нижней части окна.
- Ŷ
- Нажмите кнопку смены цвета Color Change и выберите нить 1184 (Красно-оранжевая) из набора Sulky Rayon 40. Нажмите ОК.



- Нажмите на стрелку вниз справа от кнопки QuickStitch[™] Fill (Автозастил) и выберите Автозастил с бордюром (QuickStitch[™] Fill + Border).
- 36. Щелкните мышью внутри изображения крайнего левого колеса (переднее колесо паровоза). Нажмите ОК в окне диалога отклонения цвета Color Tolerance.

Далее в этом упражнении всегда нажимайте ОК или клавишу Enter при появлении окна отклонения цвета.

- Щелкните правой кнопкой мыши для выхода из режима автоматического создания застила с бордюром.
- Ŷ
- Нажмите кнопку Color Change (Сменить цвет) и выберите нить 1187 (Желтый) из набора Sulky Rayon 40. Нажмите OK.
- Нажмите на стрелку вниз справа от кнопки Автозастила QuickStitch™ Fill и выберите QuickStitch™ Fill + Border (Автозастил с бордюром).
- 40. Щелкните мышью внутри второго слева колеса.
- Щелкните правой кнопкой мыши для выхода из режима автоматического создания застила.



- 42. Нажмите кнопку Color Change (Сменить цвет) и выберите нить 1274 (Зеленый) из набора Sulky Rayon 40. Нажмите ОК.
- 43. Выберите Автозастил с бордюром (QuickStitchTM Fill + Border).
- 44. Щелкните мышью внутри изображения третьего слева колеса.
- Щелкните правой кнопкой мыши для выхода из режима автоматического создания застила.
- Нажмите кнопку Color Change (Сменить цвет) и выберите нить 1194 (Фиолетовый) из набора Sulky Rayon 40. Нажмите ОК.
- 47. Выберите Автозастил с бордюром (QuickStitchTM Fill + Border).
- 48. Щелкните мышью внутри изображения правого колеса.
- Щелкните правой кнопкой мыши для выхода из режима автоматического создания застила.

Изменение застилов колес

- 50. Щелкните по закладке Edit (Правка) внизу окна программы.
- 51. Щелкните мышью внутри крайнего левого колеса. При этом колесо станет выделенным, а в строке состояния (Status bar) появится индикатор типа объекта - Fill Area (Область застила).
- 52. Щелкните правой кнопкой мыши для вызова окна диалога свойств застила Fill Properties.



53. Введите число 50 в поле Pattern (Застил), и нужный застил отобразится в окне диалога. (Также можно переместить бегунок линейки вправо для выбора группы и щелкнуть мышью по изображению нужного застила). Нажмите ОК.



- 54. Щелкните мышью внутри изображения следующего колеса для вызова окна диалога свойств застила Fill Properties.
- 55. Выберите застил (Pattern) 22 и нажмите ОК.
- 56. Щелкните мышью внутри изображения третьего слева колеса.
- 57. Выберите застил (Pattern) 57 и нажмите ОК.
- Щелкните мышью внутри изображения крайнего правого колеса.
- 59. Выберите застил (Pattern) 48 и нажмите ОК.

Изменение шаблонов застила и цветов бордюра

- 60. Щелкните на втором сверху квадратике цвета палитры Color Select (Выбор цвета). В появившемся окне диалога выберите нить 2247 из набора Sulky Rayon Vari 40 и нажмите OK.
- 61. Щелкните на третьем сверху квадратике цвета и введите номер нити 1109 в поле Find Thread (Найти нить) для изменения цвета бордюра вокруг колеса. Нажмите ОК.
- 62. Щелкните на четвертом сверху квадратике цвета, введите номер нити 1109 в поле Find Thread (Найти нить) и нажмите ОК. Теперь поменялся цвет бордюра вокруг окошка машиниста.



- 63. Каждое колесо вышивается двумя нитями для застила и бордюра (сейчас их цвета совпадают). Щелкните на втором квадратике каждой пары цветов и установите цвет бордюра 7009 (Оловянный) из набора Sulky Metallic 30; нажмите OK.
- 64. Щелкните по закладке Create (Создать) для просмотра сделанных изменений.

После цвета бордюра последнего колеса имеется еще один квадратик цвета - для следующего объекта.

Добавление дыма с использованием линии шаблонов

- Нажмите кнопку Color Change (Сменить цвет) и выберите нить 7023 (Черная/Серебряная) из набора Sulky Metallic 30. Нажмите OK.
- 66. Нажмите кнопку Jump Stitch (Прыгающий стежок) и щелкните мышью на верхней части трубы паровоза. Щелкните правой кнопкой мыши для деактивации функции прыгающего стежка.
- 67. Нажмите на стрелку вниз справа от кнопки Tie Offs (Закрепки) и выберите закрепку Right (Правая).
- 68. Нажмите на стрелку вниз справа от кнопки FreeHand[™] Stitches (Ручная бегущая строчка) и выберите Ручную строчку с шаблонами (FreeHand[™] Motif Line).
- 69. Разместите точки по кривой, как показано ниже.



- 70. Щелкните правой кнопкой мыши; при этом появится линия шаблонов.
- 71. Нажмите на стрелку вниз справа от кнопки Tie Offs (Закрепки) и выберите закрепку Up (Верхняя).
- 72. Щелкните по закладке Edit (Правка) внизу окна программы.



- 73. Выделите мышью линию шаблонов, затем щелкните правой кнопкой для вызова окна диалога свойств шаблона (Motif Line Properties).
- 74. Убедитесь в том, что категория шаблонов (Category) General Motifs 1, нажмите на кнопку со стрелкой вниз справа от поля Pattern (Застил) и выберите из набора шаблон "спираль".
- 75. Установите минимальное расстояние между шаблонами Minimum Gap - 1.5мм и убедитесь в том, что установлен флажок Fit Motif To Line (заполнить линию шаблонами). Снимите флажок пропорционального изменения размеров Proportional. Установите высоту (Height) шаблона - 5.0мм, а ширину (Width) - 7.0мм.
- 76. В блоке Stitch (Строчка) должен быть отмечен флажок Running (Бегущая), а длина стежка (Length) 2.0мм.

Motif Line Properties	×
Motif	
Category	General Motifs 1
Pattern	
Minimum Gap (mm)	1.5
Fit Motif to Line 🗹	Reverse 🦳 Kern 🗌
Size	
Height (mm) 5.0	
Width (mm) 7.0	
Stitch	
 Running Triple 	Length (mm) 2.0
ОК	Cancel Help

77. Нажмите ОК.

Добавление примечаний

- Щелкните мышью в поле Notes (Примечания) на Панели управления.
- 79. Введите слова "Transport; Train; Kids".
- 80. Нажмите Apply (Применить).

Примечания сохраняются как в файле дизайна, так и в файлах вышивки форматов .vp3 или .vip при создании стежков. В дальнейшем вы сможете найти вышивку по ключевым словам примечаний, используя функцию Find Designs (Найти дизайны), из других программ системы 3D Embroidery System.

Сохранение и печать



2

81. Нажмите кнопку 3D Create Stitches (Создать стежки).



- 82. Нажмите Print (Печать) для вывода дизайна на принтер. В окне диалога Windows® установите нужные параметры печати и нажмите OK.
- 83. Нажмите кнопку Save (Сохранить).
- 84. В появившемся окне диалога в поле Save In (Папка) выберите каталог для сохранения C:\3DEmbroidery\MyDesigns.
- В поле Save As Туре (Тип файла) выберите расширение .vp3, а в поле File Name (Имя файла) введите "Train.vp3" и нажмите Save (Сохранить).
- Нажмите кнопку Save As (Сохранить как) для сохранения дизайна "Train.can".

Файлы дизайна сохраняются для того, чтобы их можно было редактировать в дальнейшем.

Использование двух шаблонов для корпуса паровоза

- Щелкните мышью по изображению корпуса паровоза для выделения объекта. В строке состояния появится надпись Motif Fill - область застила шаблонами.
- 88. Щелкните правой кнопкой мыши для вызова окна диалога свойств шаблонов Motif Fill Properties.
- 89. Отметьте флажок Use Motif 2 (Использовать второй шаблон).

- 90. Убедитесь в том, что для второго шаблона выбрана категория (Category) General Motifs 1, щелкните на кнопку со стрелкой вниз справа от поля Pattern (Застил) и выберите восьмиконечную звезду из набора.
- 91. Установите высоту (Height) и ширину (Width) шаблона 6.0мм.
- Установите горизонтальное расстояние между шаблонами Horizontal Gap - 20%, но оставьте значение смещения Horizontal Offset - 50%. Нажмите OK.

Motif Fill Properties	
Patterns Options	
Motif 1	
Category General Motifs 1 💙	
Pattern	AL AL AL AL
Height (mm) 6.0	
Width (mm) 6.0	
Proportional 🔽	
Reverse 🗌	
Use Motif 2 Center motifs 1 and 2	Gap
Category General Motifs 1 👻	Horizontal % 20 🛟
Pattern A v	Vertical % 0
Height (mm) 6	Offset
Width (mm) 6	Horizontal % 50
Proportional	Vertical % 0
Reverse 🗌	
ОК	Cancel Apply Help

Сохранение и печать дизайна с двумя шаблонами

 Нажмите кнопку Save As (Сохранить как). Измените имя дизайна - "Two Motif Train.can".

Сохраняя файл дизайна (.can) под новым именем, имейте ввиду, что теперь это имя будет использоваться при печати проекта и создании файла вышивки.

H



94. Нажмите кнопку 3D Create Stitches (Создать стежки).



- 95. Нажмите кнопку Print (Печать). В окне диалога печати Windows® установите нужные параметры и нажмите ОК для вывода изображения вышивки на принтер.
- 96. Нажмите кнопку Save (Сохранить) и выберите папку для сохранения C:\3DEmbroidery\MyDesigns.
- 97. В поле Save As Туре (Тип файла) выберите расширение .vp3 и проверьте, чтобы в поле File Name (Имя файла) стояло имя "Two Motif Train.vp3". Нажмите Save (Сохранить).

Пчела и роза - отклонение цвета, укрепляющий застил и автотрассировка фиксированной ширины (120мм х 115мм)

В этом примере используются функции автозастила QuickStitch[™] Fill, автозастила с отверстиями QuickStitch[™] Fill + AutoHole и автотрассировки фиксированной ширины QuickTrace Constant-Width Satin Trace для создания дизайна. Откройте рисунок с помощью инструментов просмотра и задайте область дизайна. Затем выполните застил различных частей рисунка с использованием функции отклонения цвета Color Tolerance. Создайте бордюр по контуру рисунка автотрассировкой фиксированной ширины Constant-Width Satin Trace. Создайте стежки, распечатайте дизайн, сохраните вышивку в формате .vp3, а сам дизайн - в формате .can.

Запуск программы

án

- 1. Нажмите кнопку Start (Пуск) на Рабочем столе.
- 2. Выберите в меню пункт All Programs (Все программы).
- 3. Выберите пункт 3D Embroidery System.
- 4. Выберите пункт 3D Embroidery для запуска программы.
- Нажмите кнопку 3D Digitizing на Панели инструментов QuickLink (Ссылки). Откроется окно программы 3D Digitizing.
 - 6. Нажмите кнопку Preferences (Установки). Во вкладке Output (Выходные параметры) проверьте, чтобы компенсация (Compensation) для гладьевых (Fill) и атласных (Satin) застилов имела нулевое значение. Во вкладке Stitches (Стежки) плотность (Density) для гладьевых (Fill) застилов должна быть -2, а для атласных (Satin) - 4. Установите во вкладке Borders (Бордюры) ширину автоматического бордюра (Quick Border) -1.5. Во вкладке Patterns (Застилы) выберите тип застила (Fill Pattern) - 82, угол застила (Fill Angle) - 10, значок QuickStitchTM Tie Off (автоматические закрепки) должен быть отмечен, а плотность укрепляющей простежки (Underlay) - низкая (Low). Во вкладке Screen (Экран) установите флажок Color Tolerance (Отклонение цвета) и нажмите OK.

Загрузка рисунка с помощью инструментов просмотра



7. Нажмите кнопку View Picture (Просмотр рисунков).



- В окне диалога нажмите кнопку с тремя точками справа от поля Directory Browser (Папка).
- 9. Выберите папку C:\3DEmbroidery\Samples\Digi\Pics.
- 10. Нажмите ОК, и на экране отобразится содержимое файлов.



При наведении курсора на изображение рисунка появится его имя (в нашем случае "bee with rose.bmp").

- 11. Щелкните на изображении "bee with rose" для его загрузки.
- 12. Нажмите кнопку Exit (Выход) для закрытия окна диалога.

Установка области дизайна

--

- 13. Щелкните по закладке Create (Создание).
- 14. Нажмите кнопку Design Area (Область дизайна) и опишите мышью прямоугольник вокруг дизайна, от верхнего левого угла Рабочей области к нижнему правому. В окне Design Size отметьте флажок Height (Высота) и задайте высоту дизайна - 120. Нажмите OK.



Застил областей с отклонением цвета

- 15. Нажмите кнопку смены цвета Color Change.
- 16. Выберите нить 1021 из набора Sulky Rayon 40 и нажмите ОК.
- 17. Нажмите кнопку автозастила QuickStitch^{тм} Fill.
 - 18. Щелкните мышью на каждой коричневой части рисунка (ноги, полоски на теле, руки и голова пчелы) сверху вниз. При появлении окна отклонения цвета Color

Color T	olei	anc	e							
0%										100%
ģ-		1	1	1	1	1	1	1	1	_
0						OK		(Cance	

Tolerance всегда нажимайте OK (устанавливая значение 0).

 Щелкните правой кнопкой мыши для выхода их режима автоматического застила QuickStitch™ Fill.



- 20. Нажмите кнопку Color Change (Смена цвета) и выберите желтую нить 1124 из набора Sulky Rayon 40. Нажмите OK.
- Нажмите на стрелку вниз справа от кнопки автозастила QuickStitch™ Fill и выберите автозастил с отверстиями QuickStitch™ Fill + AutoHole.

Мы используем автозастил с отверстиями для того, чтобы оставить глаза пчелы "незаполненными".

22. Щелкните на желтых частях рисунка (полоски на теле, крылья и "мордочка" пчелы), двигаясь вверх от нижней полоски. При застиле крыльев вам придется использовать функцию отклонения цвета Color Tolerance, чтобы выделить все крылышко, а не его часть. Для этого перемещайте бегунок линейки вправо до тех пор, пока пунктирная линия вокруг выделения не совпадет с границей крылышка, и нажмите ОК. В поле слева отобразится уровень отклонения (в нашем случае приблизительно 30%).



 Щелкните правой кнопкой мыши для выхода из режима автоматического застила QuickStitch™ Fill + AutoHole.

Изменение застила крыльев

24. Щелкните мышью по закладке Edit (Правка) внизу окна программы.

- Щелкните мышью на изображении одного из крылышек для его выделения. При этом в строке состояния (Status Bar) отобразится тип объекта - Fill Area (Область застила).
- 26. Щелкните правой кнопкой мыши и в окне диалога свойств застила (Fill Properties) введите в поле Pattern (Застил) значение 28. (Также можно переместить бегунок линейки к третьей слева отметке и щелкнуть на квадратике изображения застила в верхнем правом углу). Нажмите ОК.



- 27. Повторите операцию для двух оставшихся областей застила крыльев.
- 28. Щелкните по закладке Create (Создание) в нижней части окна программы для просмотра сделанных изменений.

Обработка изображения ботинок и перчаток

- 29. Нажмите кнопку Color Change (Сменить цвет) и выберите бледно-желтую нить 1061 из набора Sulky Rayon 40. Нажмите ОК.
- I

+

- Нажмите кнопку Preferences (Установки), перейдите во вкладку Patterns (Застилы), установите тип атласного застила (Fill Pattern) - 3 и нажмите OK.
- 31. Нажмите кнопку автозастила QuickStitch^{тм} Fill.
 - Щелкните на каждой желтой области башмаков и перчаток пчелы. При появлении окна отклонения цвета Color Tolerance просто нажимайте ОК или клавишу Enter.

Для дальнейших шагов этого упражнения всегда устанавливайте нулевой уровень отклонения цвета.

 Щелкните правой кнопкой мыши для выхода из режима автоматического застила QuickStitchTM Fill.

- Щелкните мышью по закладке Edit (Правка) и выделите большую область изображения правого башмака пчелы.
- 35. Щелкните правой кнопкой мыши. В окне свойств застила Fill Properties установите застил (Pattern) - 22, перейдите во вкладку Options (Параметры) и задайте угол наклона стежков Angle - 210. Нажмите OK.

Fill Properties
Patterns MyPatterns Density Options
210 9 0 270 180
Underlay None O Low Medium High
OK Cancel Apply Help

- 36. Щелкните мышью внутри большой части нижнего башмака.
- Щелкните правой кнопкой мыши, задайте тип застила (Pattern)
 22, а угол наклона стежков (Angle) 315. Нажмите ОК.

Использование атласного эффекта для розы

- 38. Щелкните по закладке Create (Создание).
- 39. Нажмите кнопку смены цвета Color Change и выберите зеленую нить 1100 из набора Rayon 40. Нажмите ОК.
- Нажмите кнопку Preferences (Установки), перейдите во вкладку Patterns (Застилы), определите застил (Fill Pattern) - 108, а угол наклона стежков (Angle) - 45. Нажмите ОК.
- Нажмите на стрелку вниз справа от кнопки автозастила QuickStitch™ Fill и выберите автозастил с отверстиями (QuickStitch™ Fill + AutoHole).
- 42. Щелкните на всех зеленых частях изображения розы. Отметьте черная складка на левом листе осталась незаполненной.
- Щелкните правой кнопкой мыши для отмены функции атозастила с отверстиями QuickStitch™ Fill + AutoHole.
- 44. Перейдите во вкладку Edit (Правка) и выделите стебель цветка. Щелкните правой кнопкой мыши и в окне свойств застила установите угол наклона стежков (Angle) - 155. Нажмите OK.
- Выделите левый листок и щелкните правой кнопкой мыши. Измените угол наклона стежков (Angle) - 155 и нажмите OK.

- 46. Щелкните по закладке Create (Создание) внизу экрана.
- Нажмите кнопку смены цвета Color Change и выберите розовую нить 1019 из набора Sulky Rayon 40. Нажмите OK.
- 48. Нажмите кнопку QuickStitch[™] Fill (Автозастил). Щелкните мышью на красных частях бутона и нажмите правую кнопку для отмены режима автоматического застила QuickStitch[™] Fill.
- 49. Щелкните по закладке Edit (Правка) и выделите спиралевидную часть бутона. Щелкните правой кнопкой мыши для вызова окна свойств застила Fill Properties, перейдите во вкладку Options (Параметры) и измените угол наклона стежков (Angle) на 10. Нажмите OK.
- 50. Для остальных частей бутона установите угол 90 градусов.

Обработка изображения "мордочки" пчелы

- 51. Щелкните по закладке Create (Создание) внизу экрана.
- 2
- Нажмите кнопку смены цвета Color Change, выберите оранжевую нить 1238 из набора Sulky Rayon 40. Нажмите OK.
- 53. Нажмите кнопку Preferences (Установки), перейдите во вкладку Patterns (Застилы), установите застил (Fill Pattern) - 3, а угол наклона стежков (Fill Angle) - 10 градусов. Нажмите ОК.
- 54. Нажмите кнопку автозастила QuickStitch™ Fill.
- 55. Щелкните мышью на оранжевых усиках пчелы.
- 56. Щелкните мышью на светлой области носика пчелы и задайте отклонение цвета (Color Tolerance) примерно 45, чтобы пунктирная линия совпала с контуром носика. Нажмите ОК.



57. Щелкните правой кнопкой мыши для выхода из режима автозаполнения QuickStitch™ Fill.

Автотрассировка контура



 Нажмите кнопку смены цвета Color Change и выберите коричневую нить 1158 из набора Sulky Rayon 40. Нажмите OK.



- 59. Нажмите кнопку изменения режима просмотра 3D View для перехода к двумерному отображению дизайна. Это позволит вам лучше увидеть контуры рисунка.
- Нажмите кнопку увеличения масштаба просмотра Zoom In и выделите область вокруг "мордочки" пчелы.









61. Нажмите кнопку автотрассировки фиксированной ширины QuickTrace Constant-Width Satin Trace и щелкните мышью на темном контуре рисунка. Отметьте, что режим автотрассировки будет отключен автоматически после выполнения процесса.

Напоминаем вам, что можно нажимать ОК или клавишу Enter всякий раз, когда появляется окно отклонения цвета Color Tolerance, если его не нужно менять.

- 62. При необходимости используйте линейки прокрутки для отображения на экране нужной части рисунка. Нажмите кнопку автотрассировки фиксированной ширины Constant-Width Satin Trace и щелкните на темной дуге глазка пчелы.
- 63. С помощью линеек прокрутки сделайте видимым левый листок цвета. Нажмите кнопку автотрассировки фиксированной ширины Constant-Width Satin Trace и щелкните на темной линии в центре листка.
- **æ**

64. Нажмите кнопку масштаба просмотра по размеру окна Zoom То Fit для просмотра дизайна целиком.

Сохранение и печать

- 65. Нажмите кнопку 3D Create Stitches (Создать стежки). 3D Create Stitches Width (mm) 95 Height (mm) 116.6 Save Send 1 Cancel Print Stitch Count 25250 Real Size % 100 Сору Send 2 Help
- 28 3D Digitizing: Краткие упражнения

- 66. В окне создания стежков Create Stitches нажмите кнопку Print (Печать). Установите нужные параметры печати Windows® и нажмите ОК для вывода изображения дизайна на принтер.
- 67. Нажмите Save (Сохранить).
- 68. В окне диалога сохранения файла выберите папку (Save In) C:\3DEmbroidery\MyDesigns.
- 69. В поле Save As Туре (Тип файла) выберите расширение .vp3, а в поле File Name (Имя файла) оставьте имя "Bee with Rose.vp3", установленное по умолчанию. Нажмите Save (Сохранить).
- Нажмите кнопку Save As (Сохранить как) и сохраните файл дизайна "Bee with Rose.can" (имя файла по умолчанию всегда совпадает с именем загруженного рисунка).



Пляжный пейзаж - окно Picture (Рисунок), градиентный застил, импорт застила и рельефный застил (225мм х 140мм)

В этом примере используются инструменты рисования для создания пейзажа. Обработайте изображения неба и моря градиентным застилом и застилом с шаблонами. Примените гладьевой застил для песка на пляже и измените его. Используйте мини-рисунки для добавления дельфина и солнца в картинку. Также подготовьте рельефный застил для солнца специальным цветом. Заполните изображение дельфина застилом с шаблонами и воспользуйтесь автотрассировкой для обработки контура. Измените свойства застилов и добавьте символ для глаза дельфина. Сохраните файл дизайна, создайте стежки, выведите проект на печать и сохраните файл вышивки в формате .vp3.

Скопируйте, вставьте и измените размер изображения дельфина. Импортируйте вышивку птицы, измените ее размер и разместите птиц на небе. Сохраните файл дизайна, создайте стежки, распечатайте дизайн и сохраните файл вышивки в формате .vp3.

Запуск программы

ŚD

Ħ

- 1. Нажмите кнопку Start (Пуск) на Рабочем столе компьютера.
- 2. Выберите пункт All Programs (Все программы).
- 3. Выберите пункт 3D Embroidery System.
- 4. Выберите пункт 3D Embroidery для запуска программы.
- 5. Нажмите кнопку 3D Digitizing на Панели инструментов QuickLink (Ссылки) для открытия программы 3D Digitizing.
- 6. Нажмите кнопку Preferences (Установки). Во вкладке Output (Выходные параметры) проверьте, чтобы компенсация (Compensation) гладьевых (Fill) и атласных (Satin) застилов имела нулевое значение. Во вкладке Stitches (Стежки) установите длину двойных стежков (Double stitch) - 1.5мм. Во вкладке Patterns (Застилы) выберите гладьевой застил (Fill Pattern) - 3, а угол наклона стежков (Fill Angle) - 10. Во вкладке Screen (Экран) отметьте флажок отклонения цвета (Color Tolerance) и задайте размер фоновой сетки (Grid Size) - 50. Нажмите OK.

Создание изображений песка, моря и неба

- На Палитре цвета щелкните мышью на голубом квадратике, чтобы изменить основной цвет.
- 8. Нажмите кнопку Line (Линия).
- В блоке параметров инструмента щелкните мышью на второй сверху линии для определения ее толщины в 2 пикселя.



 Нарисуйте вторую линию под первой, отступив приблизительно на четверть расстояния от середины фоновой области до ее нижней границы.

Обе линии должны начинаться и заканчиваться на краях Рабочей области. В противном случае вы не сможете воспользоваться инструментами заливки Flood Fill промежутка между ними.



- 12. Нажмите кнопку Flood Fill (Заливка).
- Щелкните мышью между двумя нарисованными линиями. При этом область станет голубой - это изображение моря.
- 14. Щелкните на желтом квадратике цвета в Панели управления.
- Щелкните мышью под нижней линией для создания изображения пляжа.
- 16. Дважды щелкните на белом фоновом квадратике над Палитрой цвета для открытия окна диалога Colors (Цвета).
- Щелкните на голубом квадратике в центре мозаики и нажмите OK.
- Щелкните мышью на верхней части рисунка для создания изображения неба.

Установка размера

 Щелкните по закладке Create (Создание) внизу окна программы.





 Нажмите кнопку Design Area (Область дизайна) и выделите прямоугольник, оставив свободными полоски шириной в три квадратика фоновой сетки сверху и четыре снизу.

Область дизайна должна быть приблизительно пропорциональна размерам прямоугольных пяльцев.

 После того, как вы отпустите кнопку мыши, появится окно диалога Design Size (Размер дизайна). Выберите Height (Высота), введите значение 139 и нажмите OK.

Обработка областей изображений неба и моря

- 22. Нажмите кнопку смены цвета Color Change.
- 23. В окне диалога выберите нить 1030 из набора Sulky Rayon 40. Нажмите ОК.
- Нажмите кнопку Jump Stitch (Прыгающий стежок) и щелкните мышью на нижнем левом углу изображения моря. Щелкните правой кнопкой мыши для выхода из режима добавления прыгающих стежков.



- 25. Нажмите кнопку FreeHandTM Fill (Ручной застил).
- Удерживая нажатой клавишу Ctrl, последовательно щелкните мышью на точках 2,3 и 4, как показано ниже для застила области неба.



Удержание клавиши Ctrl нужно для того, чтобы границы области застила были прямыми в соответствии с заданными точками. В противном случае границы застила будут закруглены.

27. Щелкните правой кнопкой мыши для завершения создания застила.

[•]


 Нажмите стрелку вниз справа от кнопки Tie Offs (Закрепки) и выберите правую (Right) закрепку.

После выполнения этой функции не нужно щелкать правой кнопкой мыши. Отмена режима вставки закрепки происходит автоматически.

- 29. Перейдите в окно Edit (Правка) и щелкните мышью на точке рядом с нижним левым углом изображения моря.
- Щелкните правой кнопкой мыши для вызова диалога Fill Properties (Свойства застила). Измените застил (Pattern) на 70, перейдите во вкладку Density (Плотность), выберите градиент (Gradient) и установите начальное значение (Start) - 5, а конечное (End) - 12.

Градиент плотности от 5 (высокая) до 12 (низкая) сделает вышивку плотнее вверху области застила.

- 31. Перейдите во вкладку Options (Параметры) и установите угол наклона стежков (Angle)- 0. Нажмите ОК.
- 32. Нажмите кнопку 3D Create Stitches (Создать стежки) для просмотра результата. Нажмите Cancel (Отменить).

Создание вышивки волн на море

33. Щелкните по закладке Create (Создание) внизу экрана.



- Нажмите кнопку смены цвета Color Change и выберите бирюзовую нить 1095 из набора Sulky Rayon 40. Нажмите OK.
- 35. Нажмите кнопку автозастила с шаблонами QuickStitchTM Motif.
- 36. Щелкните на изображении моря для создания застила с шаблонами поверх градиентного застила. В окне отклонения цвета Color Tolerance нажмите OK.

Далее в этом упражнении всегда нажимайте OK при появлении окна отклонения цвета Color Tolerance.

- Щелкните правой кнопкой мыши для отмены режима автоматического добавления застила QuickStitchTM Motif.
- 38. Щелкните по закладке Edit (Правка) внизу окна программы.
- Щелкните мышью на синей области застила моря для его выделения. При этом в строке состояния (Status Bar) появится наименования объекта - Motif Fill (Заполнение с шаблонами).

Если объект тяжело выделить мышью, используйте клавиши со стрелками влево/вправо для перехода от объекта к объекту.

40. Щелкните правой кнопкой мыши для вызова окна диалога свойств заполнения областей с шаблонами Motif Fill Properties.



- Выберите группу шаблонов (Category) General Motifs 1, нажмите кнопку со стрелкой вниз справа от поля Pattern (Застил) и выберите волнообразный шаблон (12-й элемент).
- Снимите флажок пропорционального изменения размеров (Proportional), задайте высоту шаблона (Height) - 9мм, а ширину (Width) - 10.0мм.
- Перейдите во вкладку Options (Параметры). Установите угол наклона стежков (Angle) - 0, а тип стежков (Stitch) - бегущий (Running). Нажмите OK.



44. Нажмите кнопку 3D Create Stitches (Создать стежки) для просмотра результата. Нажмите Cancel (Отменить).



Обработка пляжа импортируемым застилом

45. Перейдите во вкладку Create (Создание).



46. Нажмите кнопку смены цвета Color Change и выберите желтую нить 1135 из набора Sulky Rayon 40. Нажмите OK.



- 47. Обратите внимание на то, что точка создания следующего объекта находится в верхнем левом углу желтого прямоугольника пляжа. Нажмите кнопку ручного застила FreeHand[™] Fill.
- 48. Удерживая нажатой клавишу Ctrl, поставьте три точки области застила последовательно в верхний правый угол, нижний правый угол и нижний левый угол изображения пляжа. Щелкните правой кнопкой мыши для создания застила.



- Нажмите стрелку вниз справа от кнопки Tie Offs (Закрепки) и выберите правую (Right) закрепку.
- 50. Щелкните по закладке Edit (Правка) внизу окна программы.



- 51. Нажмите кнопку Manage MyFills (Создать свои застилы).
- 52. В появившемся окне диалога нажмите кнопку Import (Импорт).
- 53. В окне the Look In (Папка) выберите каталог C:\3DEmbroidery \Samples\Digi\Pics.
- Дважды щелкните мышью на файле "Sandcastle Fill.bmp". Содержимое файла появится в окне предварительного просмотра. Нажмите Close (Закрыть).

🔲 Manage MyFills	
MyFills	
1 1 Pattern 1 Export Delete Import Close He	

- 55. Выделите область застила пляжа.
- 56. Щелкните правой кнопкой мыши для вызова диалога свойств застила Fill Properties. Перейдите во вкладку MyPatterns (Мои застилы) и выберите предварительно импортированный застил. Во вкладке Options (Параметры) установите нулевой угол наклона стежков (Angle) и нажмите OK.
- 57. Нажмите кнопку 3D Create Stitches (Создать стежки) для просмотра результата. Нажмите Cancel (Отменить).

Если вы сравните застилы в окне создания стежков 3D Create Stitches и в окне Create (Создание), то вы увидите некоторые отличия в изображениях застилов. Это связано с тем, что в окне Create застилы отображаются схематически, а в окне 3D Create вы видите реальную вышивку.

Добавление дельфина в рисунок

58. Щелкните по закладке Picture (Рисунок) внизу экрана.



- 59. Нажмите кнопку загрузки мини-рисунков Load MiniPics.
- В окне диалога щелкните мышью на кнопку с тремя точками справа от поля Directory Browser (Папка).



61. Выберите каталог C:\3DEmbroidery\System\MiniPics\Medium.

Browse for Folder	? 🗙
Choose Directory Name:	
Samples Samples Source System Source Beads Source Cross Source MiniPics MiniPics Crost Source MiniPics Crost Source MiniPics Crost Crost Source MiniPics Crost Crot Crot Crost Crost Crost	
Contraction of the second seco	~
ок са	ancel

- 62. Нажмите ОК для отображения содержимого папки.
- Нажмите кнопку со стрелкой вниз несколько раз до появления рисунка дельфина.



64. Щелкните на изображении дельфина; при этом оно появится в левой верхней части окна программы с прямоугольником выделения.

Если окно диалога просмотра MiniPucs Viewer вам мешает, вы можете перетащить его мышью в любое место на экране.

- 65. Переместите изображение дельфина в центр области неба.
- 66. Перейдите в окно Create (Создание), чтобы проверить положение изображения дельфина. Дельфин должен находиться внутри области вышивки, а левый плавник хвоста должен упираться в центральную горизонтальную линию фоновой сетки.
- 67. Перейдите в окно Picture (Рисунок) для изменения положения дельфина.



68. Перетащите мышью нижний левый квадратик в углу прямоугольника выделения к нижней полоске воды и левее на половину расстояния до края рисунка. При этом хвост дельфина останется в воде, а тело - над ней (рисунок внизу).



Создание изображения солнца

- 69. В окне диалога просмотра мини-рисунков MiniPics Viewer щелкните на изображении солнца. При этом рисунок появится в верхней левой части окна программы с прямоугольником выделения.
- 70. Переместите изображение солнца вниз так, чтобы его верхний край оказался чуть ниже верхнего края спины дельфина, а само солнце оказалось немного правее левой границы рисунка.
- Удерживая нажатой клавишу Ctrl, переместите правый нижний квадратик в углу прямоугольника выделения, уменьшая размер солнца до тех пор, пока оно не выйдет за границы изображения дельфина (рисунок внизу).



При удержании клавиши Ctrl изменение размеров выделения происходит пропорционально.



- 72. Нажмите кнопку Exit (Выход) для закрытия окна диалога.
- 73. Щелкните мышью на светло-зеленом квадратике с крестиком в нижнем правом углу Палитры цвета. Таким образом вы зададите рельефный основной цвет.



- 74. Нажмите кнопку Flood Fill (Заливка).
- 75. Щелкните мышью внутри внешней области рисунка солнца. При этом его цвет изменится на зеленый.
- 76. Щелкните правой кнопкой мыши на черном квадратике (вверху справа) Палитры цвета. Теперь фоновый цвет станет черным.
- 77. Нажмите кнопку рисования эллипса Ellipse Draw.
 - В блоке параметров инструмента выберите второй сверху значок - овал без контура.
 - Создайте изображение глаза маленьким кружком. Повторите процедуру для второго глаза.



- 80. Нажмите кнопку свободного рисования Freehand Draw.
- В блоке параметров инструмента выберите третью сверху линию.
- С нажатой правой кнопкой мыши нарисуйте улыбающийся рот.

Обработка изображения дельфина

- 83. Перейдите в окно Create (Создание).
- Нажмите кнопку раскладки по цветам View Color Layers для вызова окна диалога.
- 85. Щелкните мышью на втором и третьем сверху квадратиках, чтобы скрыть эти цвета. Нажмите ОК и вы увидите изменения на экране.
- 86. Нажмите кнопку Jump Stitch (Прыгающий стежок) и щелкните внутри области брюшка дельфина. Щелкните правой кнопкой мыши для выхода из режима добавления прыгающих стежков.



 Нажмите кнопку смены цвета Color Change и выберите серебряную нить 202 из набора Superior Glitter Holographic 30. Нажмите OK.

88. Нажмите кнопку автозаполнения QuickStitchTM Fill.





- Последовательно щелкните мышью на маленькой и большой областях брюшка дельфина.
- Нажмите правую кнопку мыши для выхода из режима создания автозастила QuickStitch[™] Fill.
- 91. Нажмите кнопку смены цвета Color Change и выберите синюю нить 1535 из набора Rayon 40. Нажмите ОК.
- 0
- 92. Нажмите кнопку автозаполнения с шаблонами QuickStitch™ Motif Fill.
- 93. Последовательно щелкните мышью на малой и большой областях брюшка дельфина для создания застила с шаблонами поверх предыдущего застила.
- Щелкните правой кнопкой мыши для отмены режима автоматического добавления застила с шаблонами QuickStitch™ Motif Fill.
- 95. Щелкните по закладке Edit (Правка) внизу окна программы.
- 96. Выделите малую область брюшка дельфина. В Строке состояния появится надпись Fill Area область застила.

Если в окне Edit (Правка) трудно выделить нужный объект, используйте клавиши со стрелками влево/ вправо для перехода от одного объекта к другому.

- 97. Щелкните правой кнопкой мыши для вызова на экран окна диалога свойств застила Fill Properties.
- Перейдите во вкладку Density (Плотность) и измените параметр Normal Density (Обычная плотность) на 3. Нажмите ОК.
- 99. Нажмите клавишу со стрелкой вправо несколько раз до тех пор, пока не будет выбран застил с шаблонами (Motif Fill) маленькой области брюшка дельфина.
- Щелкните правой кнопкой мыши для вызова на экран окна диалога свойств застила с шаблонами (Motif Fill Properties).



- Убедитесь в том, что текущий набор мотивов (Category) -General Motifs 1 и выберите изображение морской звезды.
- 102. Снимите флажок пропорционального изменения размеров (Proportional) и задайте высоту (Height) и ширину (Width) шаблонов равными 7.0мм. Установите горизонтальную разрядку (Horizontal Gap) - 15%, а горизонтальное смещение (Horizontal Offset) - 50%. Нажмите ОК.

Motif Fill Properties	×
Patterns Options	
Motif 1	
Category General Motif	s1 💌
Pattern	
Height (mm) 7.0 🛟	
Width (mm) 7.0 🍣	
Proportional 📃	
Reverse	
Use Motif 2 Center mo	tifs 1 and 2
Motif 2	(Gap
Category General Motif	s 1 🕑 Horizontal % 15 🔷
Pattern 📈	Vertical % 0
Height (mm) 8.0 🍦	Offset
Width (mm) 10.0 羮	Horizontal % 50
Proportional	Vertical % 0
Reverse	
	OK Cancel Apply Help

- Также измените плотность большой области брюшка (пп. 96-98), затем свойства шаблонов (пп. 99-102).
- 104. Щелкните по закладке Create (Создание) внизу экрана.
- 105. Нажмите кнопку Preferences (Установки). Во вкладке Patterns (Застилы) установите угол наклона стежков (Fill Angle) - 30 и нажмите OK.



- 106. Нажмите кнопку смены цвета Color Change и выберите серую нить 7009 из набора Sulky Metallic 30. Нажмите OK.
- 107. Нажмите кнопку автозастила QuickStitch[™] Fill и щелкните мышью на основной области изображения тела дельфина.
- 108. Щелкните правой кнопкой мыши для деактивации функции.

Автотрассировка контура



109. Нажмите кнопку смены цвета Color Change и выберите синюю нить 1535 из набора Sulky Rayon 40. Нажмите OK.



 Нажмите кнопку изменения режима просмотра 3D View. Вы можете увеличить масштаб просмотра рисунка дельфина.



- 111. Нажмите кнопку двойной автотрассировки QuickTrace Double Trace.
- 112. Щелкните на внешнем контуре рисунка дельфина. Функция автотрассировки автоматически будет отменена после выполнения операции.
- 113. Снова нажмите кнопку изменения режима просмотра 3D View.
 - 114. Нажмите стрелку вниз справа от кнопки Tie Offs (Закрепки) и выберите левую (Left) закрепку.

Добавление символа в качестве изображения глаза

- 115. Щелкните по закладке Edit (Правка) внизу окна программы.
- A
- 116. Нажмите кнопку Insert Characters (Вставить символы) для вызова окна диалога. Можно выбирать только символы на голубом фоне - уже подготовленные объекты.
- 117. В блоке Fonts (Шрифты) отметьте категорию Machine и выберите шрифт GENERAL MOTIFS 1 из списка.
- 118. Щелкните мышью на символе "h".

In	isert	Cha	racte	r												X
	Font	Deco	rative	0	Fun			<u>ا (</u>	1achin	e	Ом	odern	() Mul	ti-Cola	r
	0	MyFo	nts	0	Nea	rest P	oint	Os	icript		Os	pecial	() Tra	ditiona	al
					SENER	AL MC	TIFS	1				~				
		ļ		#	\$	%	&	1	()	*	+	,	-	•	1
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	:	;	<	=	٧	?
	@	А	В	С	D	Ε	F	G	Η	Ι	J	Κ	L	М	Ν	0
	Ρ	Q	R	S	Т	U	V	٧Ľ		Y	Ζ	[١]	۸	-
	•	а	b	С	d	е	f	ç	n	i	j	k	Ι	m	n	0
	р	q	r	S	t	u	۷	V		-y-	z	{		}	~	
	€		,	f	"	•••	+	‡	^	‰	Š	(Œ		Ž	
		4	,	"	"	•	Ι	—	~	тм	š	>	œ		ž	Ÿ
		i	¢	£	ø	¥		§		©	а	«	7	-	®	-
	0	±	2	3		μ	ſ	•	د	1	0	»	1/4	1/2	3⁄4	ć
	À	Á	Â	Ã	Ä	Å	Æ	Ç	È	É	Ê	Ë	Ì	Í	Î	Ï
	Ð	Ñ	Ò	Ó	Ô	Õ	Ö	×	Ø	Ù	Ú	Û	Ü	Ý	Þ	ß
	à	á	â	ã	ä	å	æ	ç	è	é	ê	ë	ì	í	î	Ï
	ð	ñ	Ò	Ó	ô	õ	ö	÷	ø	ù	ú	û	ü	ý	þ	ÿ
)igitize	ed Cha	racter	rs											
					[]	insert			ancel			Help				

119. Нажмите кнопку Insert (Вставить). При этом восьмиконечная звезда будет добавлена в дизайн.



30

Чтобы просмотреть символы шрифтов Machine или Special, таких как CANDLEWICKING 1 или GREEK 10-40MM, обратитесь к Руководству по шрифтам Font Guides.

- 120. Переместите прямоугольник выделения так, чтобы нижний левый квадратик на углу выделения оказался слева от глаза дельфина.
- 121. Удерживая нажатой клавишу Ctrl, переместите верхний правый квадратик на углу прямоугольника выделения так, чтобы звезда оказалась как можно меньше. При необходимости увеличьте масштаб просмотра (Zoom in).
- Щелкните правой кнопкой мыши для отмены выделения объекта. При этом будет выделен последний одиночный стежок звезды.
- 123. Несколько раз нажмите клавишу со стрелкой влево до тех пор, пока в строке состояния (Status bar) справа не появится надпись Color Command (Смена цвета) в начале объекта. Эта команда добавляется к прыгающему стежку (Jump stitch), соединяющему трассировку контура дельфина и звезду.
- 124. Нажмите кнопку Delete Object (Удалить объект) для удаления команды смены цвета.
- 125. Щелкните по закладке Create (Создание) внизу экрана.
- 126. Нажмите стрелку вниз справа от кнопки Tie Offs (Закрепки) и выберите левую (Left) закрепку.

Добавление рельефного застила

- 127. Нажмите кнопку смены цвета Color Change и выберите желтую нить 1167 из набора Sulky Rayon 40. Нажмите OK.
- 128. Нажмите кнопку автозастила QuickStitch^{тм} Fill и щелкните мышью внутри зеленой области изображения солнца.
- 129. Щелкните правой кнопкой мыши для выхода из режима автоматического добавления застила QuickStitchTM Fill.
- *

Ð

 \mathbf{X}

- 130. Нажмите кнопку раскладки по цветам View Color Layers.
- 131. В окне диалога нажмите кнопку Reset (Сброс) для просмотра всех цветов дизайна и нажмите ОК.
- 132. Щелкните по закладке Edit (Правка) внизу окна программы.
- 133. Выделите мышью область застила солнца и щелкните правой кнопкой мыши для вызова диалога свойств застила Fill Properties.
- 134. Отметьте флажок Embossed (Рельеф) и нажмите ОК.
- 135. Щелкните по закладке Create (Создание) внизу экрана.

Отметьте, что рельефный застил соответствует первоначальному изображению солнца.

Сохранение и печать

136. Нажмите кнопку Save As (Сохранить как) для сохранения дизайна. Измените имя файла на "Beach Party.can".

После сохранения дизайна (.can) новое имя будет использоваться при выводе на печать и создании вышивки.



- 138. Нажмите кнопку Print (Печать) для вызова окна диалога печати Windows®. Установите параметры принтера и нажмите OK.
- 139. Нажмите кнопку Save. В окне диалога Save As (Сохранить как) выберите папку C:\3DEmbroidery\MyDesigns.
- 140. Убедитесь в том, что расширение файла Save As Туре (Тип файла) - .vp3. Оставьте в поле File Name (Имя файла) старое наименование - "Beach Party.vp3" и нажмите Save (Сохранить).

Дальнейшие пункты этого примера выполнять не обязательно - они описывают дополнительные функции редактирования дизайна. Вы можете открыть файл "Beach Party.can" позднее и закончить упражнение.

Копирование, вставка и изменение размеров дельфина

- *#
- 141. Нажмите кнопку раскладки по цветам View Color Layers.
- 142. Щелкните на четырех первых и последнем квадратиках цвета, чтобы сделать их невидимыми на экране (они превратятся в треугольники). Нажмите ОК; на экране останутся только объекты, заполняющие изображение дельфина.
- 143. Щелкните по закладке Edit (Правка) внизу окна программы.
- 144. Нажмите кнопку Make Block From Visible Area (Сделать выделенной видимую область) для выделения дельфина.





- 145. Нажмите кнопку Сору (Копировать).
- 146. Нажмите Paste (Вставить) и копия окажется над оригиналом.
- 147. Переместите выделение к правой границе области дизайна.
- 148. Удерживая нажатой клавишу Ctrl, переместите один из квадратиков на углах выделения так, чтобы изображение дельфина равнялось пяти квадратам фоновой сетки в высоту.
- 149. Переместите выделение вниз так, чтобы нос дельфина оказался в воде.
- 150. Щелкните правой кнопкой мыши для снятия выделения.

Вставка и изменение размеров вышивки

- *
- 151. Нажмите кнопку раскладки по цветам View Color Layers и нажмите кнопку Reset (Сброс) для отображения всех цветов дизайна. Нажмите ОК.



- 152. Нажмите кнопку Insert Embroideries (Вставить вышивки).
- 153. В окне диалога щелкните на кнопку с тремя точками справа от поля Directory Browser (Папка).
- 154. Выберите каталог C:\3DEmbroidery\Samples\Digi\Stitch.
- 155. Нажмите ОК для отображения вышивок из выбранной папки.

При наведении курсора на квадратик вышивки будет отображаться наименование соответствующего файла.



- 156. Щелкните на вышивке "Bird.vp3". Она загрузится в окно программы и автоматически станет выделенной.
- 157. Нажмите кнопку Exit (Выход) в окне диалога.
- 158. Удерживая нажатой клавишу Ctrl, переместите любой из квадратиков на углу прямоугольника выделения так, чтобы высота изображения птицы стала равной приблизительно полутора квадратам фоновой сетки.
- 159. Переместите птицу правее большого дельфина на чистый участок неба над маленьким дельфином.
- 160. Нажмите кнопку Сору (Копировать).
- 161. Нажмите Paste (Вставить) и копия объекта окажется поверх оригинала.
- 162. Поверните птицу примерно на полквадрата фоновой сетки по часовой стрелке. Переместите вторую птицу выше и правее первой. Проверьте чтобы птицы не перекрывались и оставались внутри области дизайна.
- 163. Нажмите Paste (Вставить) для добавления второй копии.
- 164. Немного уменьшите размеры птицы и переместите ее немного выше и левее первой.
- 165. Щелкните правой кнопкой мыши для снятия выделения.



Отметьте, что каждая

птица будет вышита отдельным цветом нити. Если вы хотите убрать ненужные команды смены цвета, щелкните на маркере смены цвета (при этом будет выделен прыгающий стежок, находящийся непосредственно перед командой), затем нажмите клавишу со стрелкой вправо (при этом в строке состояния Status Bar появится надпись Color Command - Смена цвета) и нажмите кнопку Delete Object (Удалить объект). Не удаляйте команду смены цвета перед первой птицей.

Сохранение и печать

166. Нажмите кнопку Save As (Сохранить как) для сохранения файла дизайна. Измените его имя на "Beach Party for Two.can".

После сохранения файла дизайна (.can) новое имя будет использоваться при печати и при создании файла вышивки.







167. Нажмите кнопку 3D Create Stitches (Создать стежки).

■ 3D Create Stitches	×
TERTENTERTERTERTERTERTERTERTERTERTERTERTERTERT	
Width (mm) 214 Height (mm) 138.9	
Stitch Count 35942 Real Size % 74	Copy Send 2 Help

- 168. Нажмите кнопку Print (Печать), установите в окне диалога Windows® нужные параметры принтера и нажмите OK.
- 169. Нажмите кнопку Save (Сохранить) и выберите папку C:\3DEmbroidery\MyDesigns.
- 170. В блоке Save As Туре (Тип файла) выберите расширение .vp3, а в блоке File Name (Имя файла) введите имя "Beach Party for Two.vp3" и нажмите Save (Сохранить).

Карнавальная маска - ручные строчки, атласные и перьевые колонки, редактирование (225мм х 140мм)

В этом упражнении загрузите рисунок, создайте прямые гладьевые колонки с укрепляющим застилом для прямых лучей и колонки по кривой для сережек. Застелите один язычок пламени и добавьте тройную строчку и символ шрифта. Сделайте копии язычка, измените их размер и поверните для создания других подобных элементов. Также измените угол наклона стежков так, чтобы они радиально расходились от солнца. Сохраните дизайн.

Застелите диск солнца и сделайте двойную трассировку контура. Создайте перьевой застил для ресниц и аппликацию для глаз. Используйте атласный бордюр для кончика носа и атласную колонку по кривой для обруча на голове. Сделайте ленточки, импортируя застил. Добавьте символ шрифта для точки на лбу. Обработайте губы колонкой по кривой. Создайте стежки, распечатайте дизайн, сохраните вышивку и файл дизайна.

Запуск программы

- 1. Нажмите кнопку Start (Пуск) на Рабочем столе компьютера.
- 2. Выберите пункт All Programs (Все программы).
- 3. Выберите пункт 3D Embroidery System.
- 4. Щелкните на 3D Embroidery для запуска программы.

- 5. Нажмите кнопку 3D Digitizing на Панели управления QuickLink (Ссылки). При этом откроется окно 3D Digitizing.
- 6. Нажмите кнопку Preferences (Установки). Во вкладке Output (Выходные параметры) установите нулевые значения компенсации (Compensation) гладьевых (Fill) и атласных (Satin) застилов. Во вкладке Stitches (Стежки) задайте плотность (Density) гладьевых (Fill) застилов - 2, а атласных (Satin) - 4. Перейдите во вкладку Borders (Бордюры) и установите ширину (Width) автоматических бордюров (Quick Border) - 1.5. Во вкладке Patterns (Застилы) выберите застил (Fill Pattern) - 3,

угол наклона стежков (Fill Angle) - 10, а плотность укрепляющего застила (Underlay) - среднюю (Medium). Отметьте флажок отклонения цвета (Color Tolerance) во вкладке Screen (Экран) и установите размер фоновой сетки (Grid Size) - 50. Нажмите OK.

Загрузка рисунка карнавальной маски

¢<u>*</u>

- Нажмите кнопку Load Picture (Загрузка рисунка). При этом откроется окно диалога Open (Открытие)
- 8. Выберите папку (Look In) C:\3DEmbroidery\Samples\Digi\Pics.
- 9. Дважды щелкните на файле "Carnival Mask.png". Рисунок будет загружен в программу.
- 10. Щелкните по закладке Create (Создание) внизу экрана.

11. Нажмите кнопку Design Area (Область дизайна) и, удерживая нажатой левую кнопку мыши, опишите мышью прямоугольник от верхнего левого угла Рабочей области до нижнего правого. В окне диалога Design Size (Размер дизайна) отметьте флажок Height (Высота) и введите значение 140. Нажмите OK.

Обработка прямых лучей

- 12. Нажмите кнопку смены цвета Color Change.
- 13. В окне диалога выберите золотую нить 7007 из набора Sulky Metallic 30 и нажмите OK.
- 14. Увеличьте масштаб просмотра (Zoom In) правого крайнего луча.
 - 15. Нажмите кнопку Jump Stitch (Прыгающий стежок) и щелкните мышью на нижнем углу луча. Щелкните правой кнопкой мыши для выхода из режима добавления прыгающих стежков.
 - 16. Нажмите кнопку FreeHandTM Running (Ручная бегущая строчка).
 - 17. Удерживая нажатой клавишу Ctrl (для создания прямых строчек), щелкните мышью на четырех точках по углам луча для отстрочки по краю (рис. справа).



- Щелкните правой кнопкой мыши для выхода из режима добавления бегущей строчки.
- 19. Нажмите кнопку FreeHand™ Running (Ручная бегущая строчка).

20. Удерживая нажатой клавишу Ctrl, разместите точки 1 - 8, как показано на рисунке справа для создания укрепляющей зигзагообразной строчки.



 Щелкните правой кнопкой мыши для отмены режима добавления бегущей строчки.

Желательно создавать укрепляющий зигзаг и отстрочку по краю раздельно, чтобы лучше видеть результат и проще редактировать их в дальнейшем.

- 22. Нажмите кнопку Single Stitch (Одиночный стежок).
- Щелкните мышью рядом с крайним правым углом луча (немного правее и ниже). Нажмите правую кнопку мыши для отмены режима добавления одиночного стежка.

Добавление одиночного стежка переместит начальную точку атласной колонки так, чтобы укрепляющий застил остался скрытым под колонкой.

- 24. Нажмите кнопку Straight Column (Прямая колонка). Первая точка, описывающая колонку, уже задана (точка 1 на рисунке внизу). Она всегда совпадает с последней точкой предыдущего объекта (в нашем случае это - одиночный стежок).
- 25. Поставьте вторую точку немного выше правого верхнего угла луча, а точки 3 и 4 (рис. справа) в оранжевой области рисунка (гладьевой застил должен заходить в оранжевую область). При этом



постарайтесь сделать так, чтобы луч оказался немного толще на конце, чем в начале.



- 26. После размещения последней точки колонки вы увидите ее на экране. Нажмите правую кнопку мыши.
- Нажмите стрелку вниз справа от кнопки Тie Offs (Закрепки) и выберите Lower Right (нижнюю правую) закрепку.



- Нажмите кнопку Jump Stitch (Прыгающий стежок) и щелкните мышью на нижнем левом углу следующего луча. Щелкните правой кнопкой мыши для выхода из режима добавления прыгающих стежков.
- Сделайте укрепляющий зигзаг, отстрочку по краю, одиночный стежок и прямую колонку аналогично предыдущему лучу.
 Завершите обработку нижней правой (Lower Right) закрепкой.



30. Также обработайте остальные лучи, фиксируя вышивки правой (Right), верхней правой (Upper Right) и верхней (Up) закрепками, как показано выше. При необходимости используйте линейки просмотра для перемещения по экрану.

Обработка сережек колонками по кривой

- С помощью линейки просмотра сделайте видимой на экране левую золотую сережку.
- Ω
- 32. Нажмите кнопку Jump Stitch (Прыгающий стежок), щелкните на верхней точке левой сережки и нажмите правую кнопку мыши для выхода из режима добавления прыгающего стежка.
- 33. Нажмите кнопку FreeHandTM Running (Ручная бегущая строчка). Сделайте отстрочку по краю, устанавливая точки по контуру. Удерживайте клавишу Ctrl при создании угла в нижней точке сережки. Щелкните правой кнопкой мыши для выхода из режима добавления бегущей строчки.



 Создайте отстрочку по краю, зигзагообразный застил и колонку по кривой, заканчивающуюся вверху, аналогично левой сережке. Добавьте левую (Left) закрепку.

Обработка язычка пламени

- **æ**
- 43. Нажмите кнопку масштаба просмотра по размеру окна Zoom То Fit.
- 44. Увеличьте (Zoom In) верхний язычок пламени, находящийся немного левее центра.

Это - самый крупный язычок пламени, и его легче обработать. В дальнейшем вы сможете скопировать и вставить вышивку для создания других язычков.

- Ω
- 45. Нажмите кнопку Jump Stitch (Прыгающий стежок) и щелкните мышью под самым крупным язычком пламени рядом с нижними точками волнообразных линий. Нажмите правую кнопку мыши для выхода из режима добавления прыгающих стежков.
- 46. Нажмите кнопку смены цвета Color Change и выберите нить 7020 из набора Sulky Metallic 30. Нажмите OK.
- 47. Нажмите стрелку вниз справа от поля Tie Offs (Закрепки) и выберите левую (Left) закрепку.
- 48. Нажмите кнопку Ручного застила (FreeHandTM Fill).

- 49. Разместите точки по контуру язычка пламени, удерживая нажатой клавишу Ctrl на нижних углах застила и в верхней точке. Нижние точки должны немного заходить в оранжевую область для компенсации при вышивании. В противном случае возможно появление необработанной полосы между объектами.
- После установки последней точки щелкните правой кнопкой мыши.



- 51. Выберите левую (Left) закрепку.
- 52. Нажмите кнопку изменения режима просмотра 3D View, чтобы увидеть декоративные детали рисунка под областью застила.
- Нажмите кнопку смены цвета Color Change и выберите розовую нить 7013 из набора Sulky Metallic 30. Нажмите OK.
- 54. Нажмите кнопку FreeHand[™] Running (Ручная бегущая строчка) и задайте строчку снизу вверх вдоль средней (второй по длине) волнообразной линии внутри язычка. Нажмите правую кнопку мыши.
- 55. Нажмите стрелку вниз справа от кнопки FreeHand[™] Running (Ручная бегущая строчка) и выберите Тройную строчку FreeHand[™] Triple.
- 56. Разместите точки обратно вниз вдоль средней волнообразной линии, повторяя траекторию предыдущей строчки. Нажмите правую кнопку мыши.

Применение такого метода необходимо, чтобы улучшить внешний вид тройной строчки. Без такой технологии в вышивке появились бы прыгающие стежки и закрепки на концах строчки. У нас же тройная строчка скрывает бегущую, а закрепки оказываются внизу и будут позднее скрыты атласной колонкой по кривой.

- 57. Нажмите стрелку вниз справа от кнопки Tie Offs (Закрепки) и выберите верхнюю (Up) закрепку.
- 58. Нажмите кнопку смены цвета и выберите синюю нить 7016 из набора Sulky Metallic 30. Нажмите ОК.
- 59. Нажмите кнопку FreeHand™ Running (Ручная бегущая строчка) и разместите точки вдоль левой (самой длинной) волнообразной кривой. Нажмите правую кнопку мыши.
- 60. Выберите ручную тройную строчку (FreeHandTM Triple).

- 53 54
- -

- 61. Разместите точки сверху вниз по линии, повторяя траекторию бегущей строчки. Нажмите правую кнопку мыши.
- 62. Выберите верхнюю (Up) закрепку.



- 63. Нажмите кнопку смены цвета Color Change и выберите зеленую нить 7015 из набора Sulky Metallic 30. Нажмите OK.
- 64. Нажмите кнопку FreeHand[™] Running (Ручная бегущая строчка) и расставьте точки снизу вверх вдоль самой короткой линии язычка пламени. Нажмите правую кнопку мыши.



- 66. Разместите точки сверху вниз вдоль самой короткой линии по траектории бегущей строчки. Нажмите правую кнопку мыши.
- 67. Выберите верхнюю (Up) закрепку.
- Нажмите кнопку смены цвета Color Change и выберите золотую нить 7007 из набора Sulky Metallic 30. Нажмите OK.
- 69. Выберите Ручную тройную строчку (FreeHand[™] Triple).
- Разместите точки по контуру язычка на границе застила.
 Удерживайте нажатой клавишу Ctrl в верхней точке области. Щелкните правой кнопкой мыши.
- 71. Выберите верхнюю (Up) закрепку.

Изменение свойств гладьевого застила язычка пламени

- 72. Щелкните по закладке Edit (Правка) внизу экрана.
- Щелкните внутри области застила язычка для его выделения. В строке состояния (Status Bar) появится надпись Fill Area область застила.

Если вам трудно выделить нужный объект, используйте клавиши со стрелками влево/вправо для перехода от одного объекта к другому.

- 74. Нажав правую кнопку мыши, вызовите окно свойств застила.
- Перейдите во вкладку Density (Плотность), отметьте градиентный застил (Gradient) и выберите его начальное (Start) и конечное (End) значения - 5.

Используйте градиент плотности для того, чтобы дополнительные стежки вышивались по контуру объекта. Если параметр градиента плотности не используется, дополнительные стежки будут пересекать область застила и просвечивать.

 Во вкладке Options (Параметры) установите угол наклона стежков (Angle) - 115 (вдоль язычка пламени). Нажмите OK.

Вставка символов для четырех пятнышек

- æ
- 77. Нажмите кнопку Zoom To Fit (Масштаб по размеру окна).
 - 3D Digitizing: Краткие упражнения 53





- 78. Нажмите кнопку Insert Characters (Вставить символы) для вызова окна лиалога.
- 79. В блоке Fonts (Шрифты) отметьте набор символов Traditional и выберите шрифт ANGLO SAXON 20-80MM из списка.
- 80. Щелкните мышью на символе точки (верхняя строка, второй квадратик справа).
- 81. Нажмите кнопку Insert (Вставить) при этом символ будет добавлен в дизайн и автоматически выделен. Импортированный символ содержит закрепку в виде одиночных стежков.
- 82. Переместите символ на большое фиолетовое пятнышко в верхней части язычка пламени. При необходимости увеличьте масштаб просмотра (Zoom in).
- 83. Нажмите Сору (Копировать).
- 84. Удерживая нажатой клавишу Ctrl, уменьшите символ до размеров пятнышка.
- 85. Нажмите Paste (Вставить) для добавления следующего символа.



- 86. Переместите символ на большое голубое пятнышко и, удерживая нажатой клавишу Ctrl, измените его размеры до размеров пятнышка.
- 87. Вставьте еще две копии символа, переместите их на оставшиеся два голубых пятнышка и, соответственно, измените их размеры.
- 88. Щелкните правой кнопкой мыши.
- 89. Сейчас имеется четыре красных квадратика в конце Палитры цвета. Щелкните мышью на первом из них для вызова окна диалога.
- 90. Выберите розовую нить 7013 из набора Sulky Metallic 30 и нажмите ОК



91. Измените оставшиеся три цвета на 7018 (Зеленый), 7007 (Золотой) и 7016 (Голубой) из набора Sulky Metallic 30.





92. Нажмите кнопку 3D Create Stitches (Создать стежки) для просмотра результата. Нажмите Cancel (Отменить).

■ 3D Create Stitches	
	D
Width (mm) 156.1 Height (mm) 116	Save Send 1 Cancel Print
Stitch Count 3599 Real Size % 100	Copy Send 2 Help

Копирование и вставка язычков пламени



- 93. Нажмите кнопку масштаба по размеру окна Zoom To Fit.
- 94. Нажмите кнопку View Color Layers (Раскладка по цветам) для вызова окна диалога.
- 95. Щелкните на первом и втором сверху квадратиках, превращая их в треугольнички (эти цвета станут невидимыми на экране). Нажмите ОК.



96. Нажмите кнопку Make Block From Visible Area (Создать выделение из видимой области), при этом все видимые объекты, составляющие язычок, окажутся выделенными.



- 97. Нажмите Сору (Копировать).
- 98. Нажмите Paste (Вставить) для добавления копии язычка.
 - Переместите выделение вниз для создания второго слева язычка. Поверните и уменьшите его до совпадения с фоновым рисунком.

Удержание клавиши Ctrl при изменении размеров выделения позволяет сохранить его пропорции.



- 100. Нажмите Paste (Вставить) для создания второй копии язычка.
- 101. Переместите выделение вниз на изображение самого маленького язычка (нижний левый). Поверните и измените размеры выделения до совмещения с фоновым рисунком. Удерживайте клавишу Ctrl при уменьшении выделения для сохранения пропорций. Используйте кнопку 3D Create Stitches (Создать стежки) для просмотра промежуточного результата перед тем, как снять выделение объекта.
- 102. Вставьте остальные три копии язычка и совместите их с фоновым рисунком.
- 103. Щелкните правой кнопкой мыши для снятия выделения последнего язычка пламени.
- 104. Щелкните мышью рядом с контуром нижнего левого язычка для его выделения. При этом в строке состояния внизу окна программы появится надпись Fill Area - Область застила.



106. Аналогично выделите

> последовательно остальные язычки и установите углы их застила, соответственно, 157, 115, 80, 35 и 15 градусов.

Также вы можете определить нужный угол застила, глядя на треугольник, справа от поля Angle (Угол), который показывает направление стежков.

Сохранение дизайна и продолжение работы

107. Щелкните по закладке Create (Создание) внизу экрана.



108. Нажмите кнопку View Color Layers (Раскладка по цветам). 109. В окне диалога нажмите кнопку Reset (Сброс) для отображения всех цветовых блоков и нажмите ОК.



110. Нажмите кнопку переключения режима просмотра 3D View для отображения нитей.



 Нажмите кнопку 3D Create Stitches (Создать стежки) для просмотра вышивки. Нажмите Cancel (Отменить).

3D Create Stitches		X
Width (mm) 156.1 H	leight (mm) 116	Save Send 1 Cancel Print
Stitch Count 8543 F	Real Size % 100	Copy Send 2 Help

112. Нажмите кнопку Save As (Сохранить как). По умолчанию имя файла для сохранения - "Carnival Mask.can" (совпадает с именем фонового рисунка).

Дальнейшие шаги этого упражнения вы можете выполнить позднее, открыв файл "Carnival Mask.can".

Автозастил основной области изображения



- 113. Нажмите кнопку смены цвета Color Change и выберите нить 502 из набора Sulky Rayon 40. Нажмите ОК.
- Нажмите стрелку вниз справа от кнопки QuickStitch[™] Fill (Автозастил) и выберите QuickStitch[™] Fill + AutoHole (Автозастил с бордюром).
- 115. Щелкните мышью внутри основной области, содержащей изображение глаз и губ. В окне диалога отклонения цвета Color Tolerance нажмите ОК. Произойдет застил выбранной области, исключая глаза и губы. Щелкните правой кнопкой мыши.
- 116. Перейдите в окно Edit (Правка).
- 117. Выделите только что созданную область и щелкните правой кнопкой мыши. В окне диалога свойств застила во вкладке Options (Параметры) задайте угол (Angle) - 45 и нажмите OK.
- 118. Перейдите в окно Create (Создание).



- 119. Нажмите кнопку смены цвета Color Change и выберите желтую нить 1067 из набора Sulky Rayon 40. Нажмите OK.
- 120. Нажмите кнопку QuickStitch[™] Fill (Автозастил) и щелкните на области лба и носа. Щелкните правой кнопкой мыши.
- 121. Перейдите в окно Edit (Правка).
- 122. Выделите только что созданную область застила и щелкните правой кнопкой мыши для вызова окна диалога свойств.
- 123. Измените застил (Pattern) на 108 и нажмите ОК.

Обработка контура

- 124. Перейдите в окно Create (Создание).
- 125. Нажмите кнопку смены цвета Color Change и выберите золотую нить 1025 из набора Sulky Rayon 40. Нажмите OK.



- 126. Нажмите кнопку переключения режимов просмотра 3D View, чтобы четко увидеть черный контур изображения.
- \bigcirc_2
- 127. Нажмите кнопку QuickTrace Double Trace (Двойная автотрассировка) и щелкните мышью по черной линии контура вокруг рисунка.

Контур задает границы рисунка и отделяет обруч сверху от основной части изображения для дальнейшего создания колонок по кривой.

- <u>____</u>x
- 128. Выберите левую (Left) закрепку.

Перьевой застил ресниц и аппликация для глаз



- 129. Измените нить на золотую 7007 из набора Sulky Metallic 30.
- Нажмите кнопку Jump Stitch (Прыгающий стежок) и щелкните мышью по правому краю правого глаза. Щелкните правой кнопкой мыши.



- 131. Выберите нижнюю (Down) закрепку.
- 132. Нажмите стрелку вниз справа от кнопки Feathered Both Sides (Двусторонний перьевой застил) и выберите Feathered Bottom (Нижний перьевой застил).

Для создания перьевых атласных застило надо задать восемь точек. Первая точка совпадает с последней точкой предыдущего объекта (в нашем случае это закрепка). Т.е., вам надо разместить оставшиеся семь.

 Разместите точки 2 - 8, как показано на рисунке справа.



134. Как только будет поставлена восьмая точка, создастся перьевой застил ресниц. Отметьте, что последние две точки остаются выделенными - при создании следующего перьевого застила они окажутся первыми двумя точками объекта. Щелкните правой



кнопкой мыши для выхода из режима добавления перьевых застилов.

- 135. Нажмите кнопку Single Stitch (Одиночный стежок).
- Щелкните мышью на контуре века и нажмите правую кнопку мыши.
- 137. Выберите левую (Left) закрепку.
- Нажмите кнопку Jump Stitch (Прыгающий стежок) и щелкните мышью на крайней левой точке левого глаза. Щелкните правой кнопкой мыши.
- 139. Повторите процедуру создания застила для левого глаза, задавая точки в противоположном направлении, используя правую закрепку, нижний перьевой застил, одиночный стежок и правую закрепку.
- Нажмите кнопку автоматической аппликации QuickStitch™ Applique.
- 141. Щелкните мышью внутри изображения каждого глаза. Щелкните правой кнопкой мыши.
- 142. Выберите нижнюю (Down) закрепку.

При вышивании машина остановится, позволяя вам вырезать отверстия для глаз, затем создаст атласный бордюр по их краям. Для этого в окне Edit (Правка) лучше определить ширину гладьевого бордюра (Satin Border) 2-3мм (зависит от типа ткани).

Создание атласного бордюра для кончика носа



	-
-	×
_	_
117	λ.
and g	6-1
- 1	

- 144. Выберите левую (Left) закрепку.
- 145. Нажмите кнопку FreeHandTM Border (Ручной бордюр).
- 146. Разместите точки от левого до правого края кончика носа, двигаясь по середине области. Щелкните правой кнопкой мыши.



- 147. Выберите верхнюю правую (Upper Right) закрепку.
- 148. Перейдите в окно Edit (Правка).
- 149. Выделите последний созданный объект, щелкните правой кнопкой мыши и установите ширину бордюра Width - 4.5мм.





150. Нажмите кнопку 3D Create Stitches (Создать стежки) чтобы убедится в отсутствии пробелов между краями бордюра.



151. Нажмите Cancel (Отменить). Если имеются незаполненные области на кончике носа, измените положение точек бордюра и создайте стежки еще раз для проверки результата.

Создание атласного застила для головного обруча

- 152. Перейдите в окно Create (Создание).
- 153. Нажмите кнопку Jump Stitch (Прыгающий стежок) и щелкните на левом углу изображения обруча в виде полумесяца. Щелкните правой кнопкой мыши.
- 154. Нажмите кнопку FreeHand[™] Running (Ручная бегущая строчка). Удерживая нажатой клавишу Ctrl, создайте зигзагообразную строчку от левого края обруча до правого. Щелкните правой кнопкой мыши.

Здесь не нужен укрепляющий застил по контуру, т.к. функцию закрепления выполнит двойная трассировка.



155. Нажмите кнопку Single Stitch (Одиночный стежок). Щелкните мышью на правом углу обруча. Щелкните правой кнопкой мыши.



- 156. Нажмите кнопку Curved Column (Колонка по кривой). Колонка определяется восемью точками. Первая точка совпадает с последней точкой предыдущего объекта (в нашем случае это одиночный стежок). Таким образом, вы должны добавить семь оставшихся точек для создания колонки.
- 157. Разместите точки 2 8 с правого края обруча, как показано на рисунке ниже.
- 158. После того, как восьмая точка будет поставлена, произойдет создание колонки. Ее последние две точки (7 и 8) будут являться первыми (1 и 2) точками следующей колонки. Разместите оставшиеся шесть точек, как показано на рисунке ниже для следующей колонки.
- 159. Продолжайте создавать колонки справа налево до конца изображения обруча. Щелкните правой кнопкой мыши для отмены режима добавления атласных колонок.





160. Выберите верхнюю (Up) закрепку.

Использование импортированной вышивки для тесемок

- 161. Нажмите кнопку смены цвета Color Change и выберите нить 7020 из набора Sulky Metallic 30. Нажмите OK.
 - 162. Перейдите в окно Edit (Правка).



- 163. Нажмите кнопку Insert Embroideries (Вставить вышивки).
- 164. В появившемся окне диалога Design View (Просмотр дизайна) нажмите кнопку с тремя точками справа от поля Directory Browser (Проводник).
- 165. Выберите папку C:\3DEmbroidery\Samples\3DEmb\Stitch\ Extra.
- 166. Нажмите ОК и содержимое папки отобразится в окне диалога.

167. Нажмите несколько раз кнопку со стрелкой вниз, пока в окне диалога не отобразится вышивка "Ribbon.vp3".



При наведении курсора на изображение вышивки на экране появляется ее наименование (в нашем случае это - "Ribbon.vp3").

- 168. Щелкните на изображении вышивки "Ribbon.vp3". При этом вышивка загрузится в программу 3D Digitizing и превратится в выделенную группу объектов.
- 169. Нажмите кнопку Exit (Выход) для закрытия окна диалога.
- Переместите выделение в свободное место экрана так, чтобы не произошло его наложения на маску.
- 171. Щелкните правой кнопкой мыши для снятия выделения.
- 172. Нажмите кнопку Freehand Select (Свободное выделение) и опишите линию вокруг двух нижних волнообразных элемента тесемки, как показано на рисунке справа.



- 173. Нажмите кнопку Сору (Копировать).
- 174. Щелкните правой кнопкой мыши для снятия выделения.
- 175. Нажмите несколько раз кнопку Undo (Отменить) до тех пор, пока тесемка не исчезнет с экрана.
- 176. Нажмите кнопку Paste (Вставить).
- 177. Переместите выделение к изображению левой сережки.
- 178. Поверните и измените размеры выделения так, чтобы ленточка соединяла середину сережки и левый нижний угол области дизайна.



\$

179. Нажмите кнопку 3D Create Stitches для просмотра результата.

Тесемка останется выделенной и после создания стежков (3D Create Stitches). Таким образом, вы можете увидеть результат, не снимая выделения.



180. Нажмите Paste (Вставить). Переместите, измените размер, переверните и поверните вторую тесемку так, чтобы она соединялась со второй сережкой. Щелкните правой кнопкой мыши для снятия выделения.

Добавление точки на лбу



181. Нажмите кнопку Insert Characters (Вставить символы), отметьте категорию Traditional, выберите шрифт ANGLO SAXON 20-80MM и щелкните на символе точки (втором справа в верхней строке).

- 182. Нажмите кнопку Insert (Вставить) и выделенный объект появится в окне программы.
- 183. Переместите выделение на изображение точки на лбу. Удерживая нажатой клавишу Ctrl, измените размер выделения до совмещения с рисунком.
- 184. Щелкните правой кнопкой мыши для снятия выделения.

Обработка изображения губ атласными колонками

- 185. Перейдите в окно Create (Создание).
- 186. Увеличьте масштаб просмотра (Zoom In) области губ.
- 187. Нажмите кнопку Jump Stitch (Прыгающий стежок) и щелкните на левом уголке нижней губы. Щелкните правой кнопкой мыши.
- 188. Нажмите кнопку FreeHand™ Running (Ручная бегущая строчка). Разместите укрепляющую отстрочку по краю вокруг нижней губы, удерживая клавишу Ctrl в правом уголке объекта. Щелкните правой кнопкой мыши.
- N
- 189. Нажмите кнопку FreeHand[™] Running (Ручная бегущая строчка). Удерживая нажатой клавишу Ctrl, создайте зигзагообразный укрепляющий застил нижней губы слева направо. Щелкните правой кнопкой мыши.
- Нажмите кнопку Single Stitch (Одиночный стежок). Щелкните мышью рядом с правым уголком губы. Щелкните правой кнопкой мыши.
- 191. Нажмите кнопку Curved Column (Колонка по кривой) и создайте три колонки примерно одинаковой длины для застила нижней губы. Нажмите правую кнопку мыши.
- \mathbb{N}

- 192. Нажмите кнопку FreeHand[™] Running (Ручная бегущая строчка). Создайте укрепляющую отстрочку по краю изображения верхней губы. Щелкните правой кнопкой мыши.
- N
- 193. Нажмите кнопку FreeHand[™] Running (Ручная бегущая строчка). Удерживая нажатой клавишу Ctrl, создайте укрепляющий зигзаг для верхней губы. Нажмите правую кнопку мыши.
- 194. Нажмите кнопку Single Stitch (Одиночный стежок) и щелкните мышью рядом с правым уголком верхней губы. Щелкните правой кнопкой мыши.





- 1
- 195. Нажмите кнопку Curved Column (Колонка по кривой) и создайте четыре колонки для обработки изображения верхней губы. Вторая и третья колонка должны соединяться в месте сужения губы. Нажмите правую кнопку мыши.
- 196. Выберите правую (Right) закрепку.

Корректировка объектов области рта

197. Перейдите в окно Edit (Правка).



- 199. В блоке Object (Объекты) снимите флажок Stitch (Стежки) и нажмите OK.
- *****
- Нажмите кнопку Picture (Рисунок), чтобы скрыть фоновый рисунок для облегчения просмотра объектов.
- 201. Проверьте симметричность атласных колонок губ. Чтобы изменить форму колонки нужно щелкнуть мышью внутри нее и переместить одну или несколько точек, определяющих объект.
- 202. Проверьте, чтобы не было промежутков между атласными колонками и прилегающим застилом. Выделите область гладьевого застила и переместите описывающие его точки, создавая небольшое перекрытие с атласными колонками.





- 203. Нажмите кнопку View Color Layers (Раскладка по цветам).
- 204. В появившемся окне диалога нажмите кнопку Reset (Сброс). Нажмите ОК.

Сохранение и печать



- 207. Нажмите кнопку Print (Печать), установите нужные параметры печати Windows® и нажмите ОК для вывода страницы вышивки на принтер.
- 208. Нажмите кнопку Save. В окне диалога Save As (Сохранить как) выберите папку C:\3DEmbroidery\MyDesigns.
- 209. В поле Save As Туре (Тип файла) выберите расширение .vp3. В поле File Name (Имя файла) оставьте прежнее имя "Carnival Mask Complete.vp3" и нажмите Save (Сохранить).

Сортировка цветов и добавление блесток

После сохранения вышивки рекомендуется сделать сортировку по цветам ColorSort для уменьшения количества команд смены цвета. Для этого откройте сохраненную вышивку "Carnival Mask Complete.vp3" в программе 3D Embroidery или 3D Vision и используйте функцию ColorSort (Сортировка по цветам). Маленькие фиолетовые и желтые точки на язычках пламени остались необработанными. Откройте (Open) или вставьте (Paste) вышивку в программу 3D Vision и добавьте бисер или блестки, совмещая их с точками рисунка.

Сканирование и загрузка рисунка

Сканирование рисунка

Выбор устройства

Используйте функцию Select Source (Выбрать источник) для определения нужного устройства TWAIN. Например, если у вас есть сканер или цифровая камера, с помощью этой функции выберите, откуда будет загружаться изображение. Щелкните на нужном пункте списка и нажмите Select (Выбрать).

Получение изображения



Используйте функцию Acquire Picture (Получить рисунок) для вызова программы загрузки изображений из выбранного сканера, цифровой камеры или другого соответствующего устройства. Вы можете получать рисунки только из TWAIN-совместимых устройств.

TWAIN - это стандартный метод передачи изображений из устройств в программы (мы используем модуль 3D Digitizing системы 3D Embroidery System). Если производитель оборудования TWAIN предоставляет программное обеспечение, то оно должно быть установлено на вашем компьютере. Программа 3D Digitizing поддерживает для сканирования стандарт TWAIN32.

Каждая цифровая камера или сканер имеет свою программу для сканирования или загрузки рисунков. При необходимости прочтите руководство пользователя по этой программе. Загруженный рисунок появится в Рабочей области 3D Digitizing.

3D Digitizing отображает рисунки в режиме High Color (16-bit), и возможно некоторое отличие при просмотре рисунков в других программах, если на компьютере установлен режим True Color (24-bit или 32-bit). Однако это не изменит качество вышивки.

Просмотр



Функция View (Просмотр) используется для предварительного просмотра рисунков перед их загрузкой в программу. 3D Digitizing отображает окно диалога Picture Viewer (Просмотр рисунков). Выберите нужную папку и загрузите требуемое изображение.

Возможна загрузка графических файлов следующих форматов: Windows или OS2 Bitmap (.bmp), JPEG-JFIF Compliant (.jpg, .jif, .jpeg), Portable Network Graphics (.png), Tagged Image File Format uncompressed (.tiff, .tif), Windows Meta File (.wmf), Windows Enhanced Meta File (.emf) и Windows Icon (.ico).


Загрузка рисунка



Функция Load Picture (Загрузить рисунок) используется для открытия изображения. В программе 3D Digitizing отображается окно диалога Open a File (Открыть файл) для выбора нужного рисунка.

Возможна загрузка графических файлов следующих форматов: Windows или OS2 Bitmap (.bmp), JPEG-JFIF Compliant (.jpg, .jif, .jpeg), Portable Network Graphics (.png), Tagged Image File Format uncompressed (.tiff, .tif), Windows Meta File (.wmf), Windows Enhanced Meta File (.emf) и Windows Icon (.ico).

Open a File				? 🛛
Look in:	Pics p tose.bmp lask.png e Fill.bmp ip	v G 🖠		
File <u>n</u> ame:	Train.bmp		<u>Open</u>	Enable Pre <u>v</u> iew
Thes of gype.	iniage riles		<u>H</u> elp <u>F</u> ile Info	

Инструменты рисования

В программе имеется полный спектр инструментов рисования. Плюс к этому возможна загрузка минирисунков (Загрузка мини-рисунков) для добавления стандартных графических элементов и уменьшение толщины контура (Уменьшение толщины контура) для оптимизации изображения перед созданием дизайна.

Уменьшение толщины контура



Команда уменьшения толщины контура (Outline Thinner) сжимает выбранную область цвета до одного пикселя в толщину. При этом другие прилегающие области расширяются, занимая освобожденное пространство. Эту функцию можно использовать для любой одноцветной области рисунка, однако наиболее часто ее применяют для уменьшения толщины контуров объектов, сужая тем самым просветы между соседними областями. Этот процесс, как правило, необходим перед использованием инструментов автоматического заполнения (QuickStitchTM).

Загрузка мини-рисунков



Загрузка мини-рисунков (Load MiniPics) добавляет один или несколько графических элементов, включенных в пакет 3D Embroidery System. Добавленные минирисунки автоматически становятся выделенными и помещаются в верхний левый угол Рабочей области. Их можно сразу перемещать, копировать и т.п.

Использование эффектов и фильтров

В блоке Эффекты (Эффекты) находятся инструменты оптимизации изображения для создания дизайна. Их можно использовать и для программы 3D PictureStitch. Эффекты применяются к части рисунка или ко всему изображению целиком.

Фильтры (Фильтры) нужны для обработки сканированных изображений и применяются ко всему рисунку.

Эффекты

Возможно использование следующих эффектов:

- Brightness (Яркость) (Яркость)
- Contrast (Контрастность) (Контрастность)
- Monochrome (Монохромность) (Монохромность)
- Posterize (Постеризация) (Постеризация)
- Saturation (Насыщенность) (Насыщенность)
- Sharpen (Резкость) (Резкость)

Применение

- 1. Нажмите кнопку со стрелкой вниз в блоке Effects (Эффекты).
- Из появившегося списка выберите нужный эффект и нажмите кнопку Preview (Предварительный просмотр).



3. Установите нужное значение.



4. Нажмите ОК для применения эффекта.

Brightness (Яркость)

Вы можете сделать светлее или темнее выделенную часть рисунка или изображение целиком.

Contrast (Контрастность)

Инструмент меняет количество оттенков цветов выделенной области или всего рисунка. Применяется для выделения определенных областей. Увеличение значения контрастности приводит к потемнению темных областей и осветлению светлых.

Monochrome (Монохромность)

Инструмент преобразует цвета частей или рисунка целиком в черный и белый. Монохромность полезна для обработки сканированных рисунков, чтобы создать нужные цветные области (для этого в дальнейшем можно использовать инструменты заливки - Flood Fill).

Posterize (Постеризация)

Постеризация уменьшает количество цветов или оттенков серого, делая цветовые области более четкими. Значения постеризации меняется от 2 до 64. Значение 64 обычно соответствует неизмененному рисунку.

Saturation (Насыщенность)

Насыщенность меняет составляющую серого цвета выделенной части или рисунка целиком. Увеличение значения насыщенности делает цвета более "теплыми".

Sharpen (Резкость)

Этот эффект делает границы между областями цветов боле четкими или более размытыми. Применяется как к выделенной части, так и целиком ко всему рисунку.

Фильтры

Возможно использование следующих фильтров:

- Despeckle (Очистка) (Очистка)
- Expander (Расширение) (Расширение)
- Grayscale (Полутона) (Полутона)
- Outline Finder (Поиск контуров) (Поиск контуров)

Применение

- 1. Нажмите кнопку со стрелкой вниз в блоке Filters (Фильтры).
- 2. Выберите нужный фильтр из списка.
- Нажмите Apply (Применить) для изменения рисунка.



Despeckle (Очистка)

Удаляет все одноцветные пятна в рисунке размером от 1 до 99 пикселей.

Expander (Расширение)

Увеличивает толщину линий рисунка.

Grayscale (Полутона)

Переводит все цвета рисунка в оттенки серого.

Вместо этого фильтра можно использовать эффект Saturation (Насыщенность) для увеличения или уменьшения серой составляющей выделенной области или рисунка целиком.

Outline Finder (Поиск контуров)

Превращает все сплошные линии рисунка в сдвоенные контуры.

Создание объектов

С помощью программы 3D Digitizing вы создаете вышивку на основе изображения в окне Create (Создание) и редактируете ее в окне Edit (Правка). Созданные элементы вышивки называются "объектами". Объекты - это линии или области с различными параметрами стежков.

Типы объектов

Возможные типы объектов в программе 3D Digitizing:

- Команды
- Строчки
- Атласные области
- Гладьевые области
- Области и строчки с шаблонами

Объекты некоторых типов можно создавать различными способами, используя автозастил (QuickStitchTM), автотрассировку (QuickTrace) или инструменты ручной обработки (FreeHandTM).

Команды (Command)

Команда Color Change (Сменить цвет) меняет нить для нового цветового блока. Design Area (Область дизайна) используется в начале создания вышивки. Команда Stop (Остановка) останавливает вышивальную машину без смены цвета. Jump Stitch (Прыгающий стежок) используется для изменения позиции иглы. Команда Origin (В начало) добавляет прыгающий стежок в центр вышивки. Девять видов закрепок (Tie Offs) фиксируют вышивку (например, в начале и в конце атласных колонок или гладьевых областей).

Команды смены цвета, остановки и закрепки отображаются на экране специальными синими, красными и зелеными значками в окне Edit (Правка).







Смена цвета

Остановка

Закрепка

Строчки (Stitches)

Возможно создание одиночного стежка (Single Stitches), бегущей (Running), двойной (Double) или тройной (Triple) строчек, а также строчки по окружности (Running Stitch Ring).



Бегущая строчка

Двойная строчка

Тройная строчка

Длина одиночного стежка меняется от 2мм до 12мм; в бегущей, двойной и тройной строчках длина стежка - от 1мм до 6мм. Щелкните мышью на нужной цветовой области для автоматического создания бегущей, двойной или тройной строчек вокруг нее с помощью инструментов QuickStitchTM. С помощью ручных инструментов (FreeHandTM) определите точки для описания линии, вдоль которой будут созданы бегущая, двойная, тройная строчки или строчка по окружности (Running Stitch Ring). Щелкните мышью на линии для выполнения двойной автотрассировки (QuickTrace Double Trace), автотрассировки в четыре нити (Quadruple Trace) или автоматического добавления бегущей строчки (Running Stitch).

Атласные области (Satin Areas)

В атласных областях стежки располагаются параллельно друг другу в прямых колонках (Straight Column), колонках по кривой (Curved Column) или атласном круге (Ring). Для определения прямой колонки необходимо задать 4 точки, для колонки по кривой - 8, а для атласного круга - 3.



Рекомендуемая максимальная длина стежков в колонках - 8-10мм. Для увеличения ширины либо создайте несколько колонок, перекрывающих друг друга, либо используйте один из 12-ти застилов.



Колонка по кривой с застилом

Гладьевой бордюр создает стежки вдоль линии определенной толщины. Щелкните мышью на одноцветной области для создания автоматического бордюра с помощью инструментов QuickStitchTM. С помощью ручных инструментов (FreeHandTM) задайте точки для описания траектории бордюра. Для автотрассировки постоянной ширины (QuickTrace Constant-Width Satin Trace) щелкните мышью на нужной линии рисунка.

При обработке изображения шерсти животных, перьев и т.п. используйте атласные перьевые застилы (Feathered Satin). Они могут быть двусторонними (Feathered Both Sides), верхними (Feathered Top) или нижними (Feathered Bottom).







Двусторонний перьевой застил

Верхний перьевой Нижний перьевой застил застил

Гладьевые области (Fill Areas)

Гладьевые области заполняются стежками 108 стандартных застилов или импортированных застилов (MyFill). Необходимо разместить как минимум три точки для определения области. В любой из областей можно оставить незаполненными до девяти "отверстий". Стежки располагаются под любым углом, а их плотность либо градиентно меняется, либо остается постоянной. Для областей с постоянной плотностью стежков можно автоматически создавать укрепляющий застил (Underlay). Щелкните на нужной области цвета для создания автоматического (QuickStitchTM) застила, а для создания ручного (FreeHandTM) застила разместите ряд точек.

Области и строчки с шаблонами (Motif Fill Areas)

Области с шаблонами (Motif fill area) содержат небольшие стежки, расположенные по шаблонам. Для определения области необходимо задать как минимум три точки. В области можно оставить незаполненными до девяти "отверстий". Стежки могут располагаться под любым углом, иметь различные размеры. Для различных строчек можно использовать разные шаблоны. Щелкните внутри одноцветной области для ее заполнения шаблонами, используя автоматические функции QuickStitchTM. Также можно разместить точки, определяющие застил, с помощью инструментов ручного заполнения FreeHandTM.

Можно создать и строчки с шаблонами (Motif line). Щелкните мышью внутри области одного цвета для создания автоматического бордюра с шаблонами (QuickStitchTM). Также можно вручную (FreeHandTM) разместить нужные точки для описания траектории строчки.

Редактирование дизайна

Выделение объектов

Создание дизайна - это добавление объектов, таких как гладьевые колонки, атласные области или бегущая строчка. Каждый объект задается некоторым количеством точек, отображаемых в окне Edit (Правка).

Выбор объекта при вставке



В окне Create (Создание) щелкните на каком-либо объекте; при этом маркер последнего стежка окажется в конце выделенного объекта. Нажмите кнопку Insert Object (Вставить объект) для добавления нового объекта (он окажется следующим после выделенного).

Функции Draw Range (Диапазон просмотра) и View By Color Layers (Раскладка по цветам) также можно использовать для выделения части дизайна.

Выбор объекта для редактирования

В окне Edit (Правка) щелкните мышью на нужном объекте для отображения описывающих его точек. При этом в строке состояния (Status Bar) справа появится наименование объекта.

После выделения нужного объекта переместите точки для изменения его границ. Вы можете добавлять дополнительные точки, удалять нежелательные или удалять весь объект целиком. При нажатии правой кнопкой мыши появится диалоговое окно свойств объекта, где вы можете менять, например, длину стежков или тип застила.

Переход от одного объекта к другому

В окне Edit (Правка) нажимайте кнопки со стрелками влево/вправо, выделяя следующий/предыдущий объект. Для выделения объектов также используются инструменты Draw Range (Диапазон просмотра) и View By Color Layers (Раскладка по цветам).

Выделение блока объектов

Инструменты выделения на Панели управления в окне Edit (Правка) дают вам возможность выделить группу объектов. Выделенный блок можно уменьшать (увеличивать), разворачивать, вращать, перемещать, копировать и вырезать. Для выделения блока объектов можно воспользоваться инструментами просмотра по цветам или по диапазону стежков.

При выделении блока вокруг него появляется прямоугольник с точками управления, показанными на рисунке ниже.



Точки управления прозрачны, и вы можете модифицировать выделение без изменения плотности или длины стежков объекта. Это происходит потому, что стежки генерируются только после выполнения команды 3D Create Stitches (Создать стежки).

Щелкните мышью внутри выделения и переместите блок в нужное место. Перемещение квадратика на углу выделения приведет к изменению размеров блока. Сдвигая точку вращения, вы повернете блок на произвольный угол. Также можно переместить и центр вращения блока. Щелкните мышью на треугольниках для горизонтального или вертикального переворота.

В блок попадают только те объекты, которые целиком оказались внутри линии выделения. При этом часто прыгающие стежки (Jump) и бегущие (Running) строчки остаются невыделенными, так как они частично выходят за линию выделения.

Вставка или добавление блока

При добавлении нового блока в дизайн он автоматически становится выделенным и окружается прямоугольником выделения. Первый объект этого блока соединяется с последним отображаемым на экране объектом прыгающим стежком.

Снятие выделения с блока

Щелкните мышью на рабочей области вне блока для снятия выделения. Прямоугольник выделения исчезнет с экрана. Щелкните правой кнопкой мыши для снятия выделения блока и отмены текущей выбранной функции.

Прямоугольное выделение (Box Select)

m

Ó

Опишите мышью прямоугольник так, чтобы нужный блок объектов оказался внутри него. Щелкните правой кнопкой мыши для снятия выделения. Только целиком находящиеся внутри прямоугольника объекты оказываются выделенными.

Многоугольное выделение (Polygon Select)

Отметьте мышью несколько точек на углах многоугольника выделения. Если нужно, удерживайте нажатой клавишу Ctrl и щелкните мышью для удаления последней точки. Щелкните правой кнопкой мыши для завершения создания многоугольника. При этом контур автоматически замкнется, соединив начальную и конечную точку прямой линией. В некоторых случаях многоугольное выделение оказывается более удобным, чем свободное (Freehand Select). Щелкните правой кнопкой мыши для снятия выделения. Выделяются все объекты, целиком попадающие внутрь многоугольника.

Свободное выделение (Freehand Select)

9

Удерживая нажатой левую кнопку мыши, опишите произвольную кривую вокруг нужной области. Когда вы отпустите кнопку мыши, кривая замкнется, соединив прямой линией начальную и конечную точки. При этом будут выделены все объекты, целиком находящиеся внутри контура. Щелкните правой кнопкой мыши для снятия выделения.

Создание выделения из видимой области (Make Block from Visible Area)



При выборе этой функции выделяются все объекты, отображаемые в данный момент на экране. Щелкните правой кнопкой мыши для снятия выделения.

Вставка объектов



Используйте функцию вставки объектов (Insert Object) в окне Create (Создание) для добавления одного или нескольких объектов в дизайн следом за выделенным объектом. При этом появится прыгающий стежок, соединяющий новые объекты и точку вставки. Нельзя вставлять объект, если в данный момент ничего не выделено. Функция используется также для вставки команд Stop (Остановка), Color Change (Смена цвета) или QuickStitchTM Tie Off (Автоматические закрепки).

Если не выбран цвет при вставке объекта, он останется таким же, как и цвет объектов, созданных в последнюю очередь. Соответственно, по окончании процедуры вставки цвет нового объекта совпадет с цветом предыдущего.

При переходе из окна Edit (Правка) в окно Picture (Рисунок) и обратно функция вставки автоматически отключается.

Удаление объектов



Команда Delete Object (Удалить объект) используется для удаления либо текущего выделенного объекта в окне Edit (Правка), либо последнего созданного объекта в окне Create (Создание). Для удаления команд используйте клавиши со стрелками влево/вправо, до тех пор, пока нужная команда не станет выделенной (ее название появится в нижней левой части окна программы в Строке состояния - Status Bar).

Изменение блока объектов

Перемещение блока объектов

Вы можете переместить мышью выделенный объект в другое место на экране. При перемещении происходит добавление прыгающих стежков до и после объекта для его соединения с предыдущим и последующим объектами.

Если вы случайно переместили голубую точку центра вращения, просто повторите операцию, установив курсор мыши в другое место выделения.

Изменение размеров блока объектов

Изменение размера блока происходит перемещением квадратиков на углах прямоугольника выделения. При нажатой клавише Ctrl пропорции блока сохраняются.

Зеркальный разворот блока объектов

Для переворота щелкните мышью на треугольничках прямоугольника выделения.

Горизонтальный переворот блока

Щелкните мышью на точке горизонтального переворота (треугольничек слева).

Вертикальный переворот блока

Щелкните мышью на точке вертикального переворота (треугольничек вверху).

Поворот блока объектов

Переместите точку вращения (кружок справа) для поворота выделения на любой угол. Вы также можете сдвинуть центр вращения (голубая стрелка в центре).

При повороте прямоугольник выделения вращается вокруг центра вращения. Когда вы отпустите кнопку мыши, блок объектов займет новое положение.

Перемещение центра вращения

При необходимости переместите мышью центр вращения (он находится обычно посередине прямоугольника выделения).

При перемещении или изменении размеров блока центр вращения возвращается в середину блока выделения.

Вырезание, копирование и вставка объектов

Когда объекты выделены с помощью инструментов прямоугольного, многоугольного, свободного выделений или выделения видимой области, вы можете их вырезать и копировать. Скопированные или вырезанные объекты можно вставлять в программу 3D Digitizing неограниченное число раз.

Если вы копируете и вставляете блок несколько раз, рекомендуется выполнить сортировку по цветам (ColorSort) в другом модуле системы 3D Embroidery System после сохранения вышивки.

Вырезание блока объектов

Используйте команду Cut (Вырезать) в окне Edit (Правка) для вырезания выделенных объектов и помещения их в Буфер обмена. Так как в программе нет функции удаления выделений, используйте инструмент вырезания (Cut) для удаления блоков.

Копирование блока объектов

Используйте команду Сору (Копировать) в окне Edit (Правка) для копирования выделенных объектов в Буфер обмена. После этого выделение может быть вставлено в другое место дизайна.

Вставка блока объектов

•

*

Используйте команду Paste (Вставить) в окне Edit (Правка) для добавления в дизайн предварительно вырезанных или скопированных в Буфер обмена блоков. Первый объект блока будет соединен с последним видимым объектом дизайна прыгающим стежком (Jump stitch).

Если в блоке присутствуют команды смены цвета Color Changes, они будут вставлены в дизайн с блоком. Если

этих команд нет, цвет вставленного блока совпадет с цветом объекта, к которому добавляется выделение.

Вышивки, скопированные из других модулей системы 3D Embroidery System, нельзя вставлять в программу 3D Digitizing, т.к. они не являются объектами. Однако вы можете использовать функцию 3D Create Stitches (Создать стежки) для копирования дизайна из 3D Digitizing в другую программу системы 3D Embroidery System.

Вставка дизайнов

Используйте команду Insert Designs (Вставить дизайны) для добавления уже созданных дизайнов (файлов с расширением .can) в текущий дизайн. Первый объект вставляемого дизайна будет соединен с последним видимым объектом текущего дизайна прыгающим стежком (Jump stitch). Добавленный дизайн автоматически выделяется, и его можно сразу перемещать, увеличивать (уменьшать), разворачивать, вращать копировать и вырезать. Размеры вставленных дизайнов фиксированы для облегчения дальнейшей работы с ними.

Вставка вышивок

Используйте команду Insert Embroideries (Вставить вышивки) для добавления вышивок в текущий дизайн. Эти вышивки автоматически преобразуются в объекты и становятся выделенными. Первый объект выделения соединяется с последним видимым блоком дизайна прыгающим стежком (Jump stitch). Добавленный блок можно перемещать, изменять его размеры, разворачивать, вращать, копировать и вырезать.

Вставка символов



Используйте команду Insert Characters (Вставить символы) для добавления символов из шрифтов 3D Embroidery System в дизайн. Первый объект символа соединяется с последним видимым объектом дизайна прыгающим стежком (Jump stitch). Символы также автоматически выделяются и их можно перемещать, изменять их размеры, разворачивать, вращать, копировать и вырезать. Размер вставляемых символов фиксирован и равен высоте заглавной буквы "А" из данного шрифта.

Команды отмена и повторения

Команда Undo (Отменить)



Команда Undo (Отменить) отменяет последнее действие. Можно использовать эту команду не более 10ти раз подряд. Каждое нажатие на кнопку Undo (Отменить) возвращает вас на шаг назад. Можно вернуть отмененное действие кнопкой Redo (Повторить).

Команда Undo (Отменить) может удалить целую группу объектов, например, несколько гладьевых областей, созданных одновременно. В этом случае для удаления последней созданной области используйте команду Delete Object (Удалить объект). Для удаления произвольного объекта перейдите в окно Edit (Правка) и нажмите кнопку Delete Object (Удалить объект).

Команды увеличения/уменьшения масштаба просмотра (Zoom In/Zoom Out) не могут быть отменены кнопкой Undo (Отменить). Также нельзя отменить изменения, сделанные с помощью инструментов Preferences (Установки).

Команда Redo (Повторить)



Команда Redo (Повторить) отменяет действие команды Undo, и вы переходите к следующему шагу создания дизайна.

Редактирование объектов

Чтобы увидеть точки, описывающие объект, в окне Edit (Правка) щелкните мышью рядом с этим объектом для его выделения. Например, щелкните вблизи уголка прямой атласной колонки или в конце атласной колонки по кривой. Вы также можете переходить от объекта к объекту с помощью клавиш со стрелками влево/вправо. После того, как нужный объект был выбран, описывающие его точки можно перемещать мышью. Для некоторых типов объектов можно также удалять или добавлять эти точки.

Перемещение точек

Каждый объект (атласная колонка, гладьевая область, бегущая строчка и т.п.) определяется набором точек. Точки отображаются в виде прозрачных квадратиков в окне Edit (Правка), если объект в данный момент выделен. Тип выбранного объекта соответствует надписи в нижней правой части окна программы в Строке состояния (Status bar).

Если точки отображены на экране, вы можете переместить любую из них мышью. Первая и последняя точки связаны с предыдущим и последующим объектами, таким образом, их перемещение может привести к изменению формы этих объектов.

Создание прямых и кривых линий

Объекты следующих типов могут быть описаны как прямыми, так и кривыми линиями:

- Области гладьевых застилов (Fill areas)
- Области гладьевых застилов с шаблонами (Motif fill areas)
- Бегущие (Running), двойные (Double) и тройные (Triple) строчки
- Строчки с шаблонами (Motif lines)
- Атласные бордюры (Satin borders)

Для определения кривых строчек, строчек с шаблонами, атласных бордюров, бегущих двойных и тройных строчек необходимо как минимум четыре точки. Первая точка области застила или застила с шаблонами всегда является "угловой".

Для того чтобы обычную точку превратить в "угловую", необходимо, удерживая нажатой клавишу Ctrl, щелкнуть на этой точке, не сдвигая ее. Если соседние точки - "угловые", соединяющая их линия будет прямой.



Обычная точка

"Угловая" точка после Ctrl + щелчок мыши

Для превращения "угловой" точки в обычную просто щелкните на ней мышью. Для создания кривой линии должны иметься как правило две соседних обычных точки. Таким образом, если между двумя обычными точками находится "угловая" точка, то мы получим две прямых линии.

Если для описания объекта имеющихся точек недостаточно, вы можете добавить дополнительные точки командой Insert Point (Вставить точку).

Добавление точек



Команда Insert Point (Вставить точку) добавляет новую точку в выделенный объект. Точки можно добавлять в объекты следующих типов:

- Области гладьевых застилов
- Области гладьевых застилов с шаблонами
- Бегущие, двойные и тройные строчки
- Строчки с шаблонами
- Атласные бордюры

Нажмите кнопку Insert Point (Вставить точку) и щелкните мышью на выбранном объекте для добавления точки.

Удаление точек



Команда Delete Point (Удалить точку) используется для удаления точки из выделенного объекта. Эта операция возможна для объектов следующих типов:

- Области гладьевых застилов
- Области гладьевых застилов с шаблонами
- Бегущие, двойные и тройные строчки
- Строчки с шаблонами
- Атласные бордюры

Нажмите кнопку Delete Point (Удалить точку) и щелкните мышью на лишней точке выделенного объекта.

Нельзя удалить все точки объекта. Области гладьевых застилов или гладьевых застилов с шаблонами должны иметь как минимум три точки. Атласные бордюры, строчки с шаблонами, а также бегущие, двойные и тройные строчки должны иметь не менее двух точек. Для удаления всех точек объекта используйте команду Delete Object (Удалить объект).

Изменение свойств объекта

После создания объекта вы можете менять его свойства, например, размер шаблона, тип застила или длину стежков. В окне Edit (Правка) щелкните на нужном объекте для его выделения. Если это трудно сделать, выделите какой-нибудь соседний объект и используйте клавиши со стрелками влево/вправо для выбора требуемого объекта. Затем щелкните правой кнопкой мыши для вызова окна диалога свойств объекта.

Свойства объекта

Можно менять следующие свойства:

- Плотность (Плотность (Density))
- Компенсация (Компенсация (Compensation))
- Длина стежка (Длина стежка (Stitch Length))
- Ширина атласного бордюра (Ширина атласного бордюра)
- Тип гладьевого и атласного застилов (Типы гладьевых и атласных застилов)
- Шаблон (Шаблон (Motif))
- Край перьевого застила (Край перьевого застила (Feathered Edge))
- Закрепка (Закрепка (Tie Off))

Для определенного типа объекта можно менять только несколько параметров.

Плотность (Density)

Плотность меняется от 2 до 15 для атласных колонок и бордюров или гладьевых областей; от 2 до 20 для перьевых застилов. Гладьевые области могут также иметь градиент



плотности или различную плотность в разных частях вышивки. Чем выше значение плотности, тем дальше стежки отстают друг от друга. Значения по умолчанию определяются в меню Preferences (Установки). В меню Preferences нельзя определить параметры градиентной (Gradient) и мульти-градиентной (Multi-Gradient) плотности. Они устанавливаются в окне диалога свойств каждого конкретного объекта.

Атласные бордюры и гладьевые области можно создавать, используя ручные (FreeHandTM) или автоматические (QuickStitchTM) инструменты.

Компенсация (Compensation)

Значения компенсации могут меняться от 0 до 30 для атласных колонок и от 0 до 10 для гладьевых областей. Чем выше значение компенсации, тем шире застил. Значения компенсации по умолчанию определяются в меню Preferences (Установки) во вкладке Output (Выходные параметры).





Атласная компенсация

Гладьевая компенсация

Атласные бордюры и гладьевые области создаются с помощью ручных (FreeHandTM) или автоматических (QuickStitchTM) инструментов.

Длина стежка (Stitch Length)

Длину стежка можно менять для следующих объектов:

- Одиночный стежок (Single Stitch): длину каждого стежка можно менять от 2мм до 12мм с шагом 1мм.
- Бегущая строчка (Running Stitch) ручная (FreeHandTM), автоматическая (QuickStitchTM), двойная автотрассировка или автотрассировка в четыре нити (QuickTrace Double Trace, Quadruple Trace), окружность бегущей строчкой (Running Stitch Rings): длина каждого стежка может меняться от 1мм до 6 мм с шагом 0.1мм.

- Двойная строчка (Double Stitch) ручная (FreeHandTM), автоматическая (QuickStitchTM): длина каждого прямого или обратного стежка может меняться от 1мм до 6мм с шагом 0.1мм.
- Тройная строчка (Triple Stitch) ручная (FreeHandTM) или автоматическая (QuickStitchTM): длина каждого стежка может меняться от 1мм до 6мм с шагом 0.1мм.
- Заполнение с шаблонами (Motif Fill) и строчка с шаблонами (Motif Line): длина стежков в бегущей или тройной строчках, определяющих контур шаблона, меняется от 1мм до 6мм с шагом 0.1мм.
- Перьевой застил (Feathered Satin) двусторонний (Feathered both sides) или односторонний (Feathered Top, Feathered Bottom): максимальная длина каждого стежка в колонке может меняться от 2мм до 30мм с шагом 1мм.

Значения длины стежков по умолчанию определяются в меню Preferences (Установки).

При двойной трассировке (Double Trace) или трассировке в четыре нити (Quadruple Trace) создается группа строчек. Чтобы изменить длину стежков необходимо определить ее для каждой строчки отдельно.

Ширина атласного бордюра

Ширина атласного бордюра может меняться от 1мм до 12мм. Значения ширины бордюров в миллиметрах по умолчанию определяются во вкладке Borders (Бордюры) меню Preferences (Установки).

Типы гладьевых и атласных застилов

Вы можете выбрать один из 108 стандартных застилов или импортировать любой застил для гладьевых областей. Также можно выбрать один из 12 застилов для атласных колонок. Угол наклона стежков может меняться от 0 до 360 градусов. Значения по умолчанию для новых областей определяются во вкладке Pattern (Застил) меню Preferences (Установки). Атласные бордюры и гладьевые области создаются с помощью ручных (FreeHandTM) или автоматических (QuickStitchTM) инструментов.

Шаблон (Motif)

Выберите любой доступный шаблон для застилов или строчек. Размер шаблонов можно менять, они могут обрабатываться бегущей или тройной строчкой. Для областей с застилами может быть выбран второй шаблон в качестве дополнительного; его разрядку, смещение и угол наклона можно менять.

Параметры шаблона нельзя установить в меню Preferences (Установки). Для этого необходимо вызвать окно диалога свойств объекта.

Застилы и строчки с шаблонами создаются с помощью ручных (FreeHandTM) или автоматических (QuickStitchTM) инструментов.

Край перьевого застила (Feathered Edge)

Отдельные области верхних и нижних перьевых застилов можно "разворачивать", как показано на рисунке справа. Направление оперения зависит от того, какая точка, 1 или 2 находится выше.



Закрепка (Tie Off)

В программе имеется девять типов закрепок: фигурная (Figure Four); прямые правая (Right), левая (Left), верхняя (Up), нижняя (Down), верхняя левая (Upper Left), верхняя правая (Upper Right), нижняя левая (Lower Left) и нижняя правая (Lower Right). Для любой закрепки можно сменить ее тип.