## http://broidery.ru

#### Простые движенья

Автор: Лиза ПРАСС

- 1. Создание символа (Symbol)
- 2. Применение Envelop
- 3. Создание цветочка
- 4. Создание Template
- 5. Создание эффекта FireWorks
- 6. Использование инструментов Line Carving и Region Carving
- 6. Работа с кривой Bezier

#### СОЗДАНИЕ СИМВОЛА (SYMBOL)

У нас имеется дизайн отдельные элементы которого нам хотелось бы использовать неоднократно в других проектах.



Выделяем понравившуюся часть дизайна (см. Редактирование дизайна в стежковом формате), а все остальное либо удаляем, либо оставляем в сторонке. Жмем комбинацию клавиш Ctrl + E и в открывшемся меню выбираем Save Symbol.



Меню пропадает, а вы проводите по диагонали линию из точки А в точку В



После того как вы проведете линию откроется окно где вам будет предложено сохранить вашу работу с расширением SYM. Чтобы файл был всегда доступен сохраняйте его в папке Symbol

Линию не обязательно проводить по диагонали, попробуйте поиграться и нарисовать короткую линию, или просто точку поставить. Посмотрите, что получиться.

Ну вот и все... мотив готов. Терь надо его достать.

Жмем комбинацию клавиш Shift+F9, или кликаем вот по этому листочку.



# http://broidery.ru

На открывшейся панели свойств объекта появиться вот такое меню в котором вы сможете выбрать созданный мотив, или какой другой и использовать по назначению. Мотивам можно задавать размер и менять их форму.



#### ПРИМЕНЕНИЕ ENVELOP

Рисуем объект произвольной формы и размера. Жмем Ctrl+E и в открывшемся меню выбираем Apply Envelop. Видим вот такую менюшку...



Перед описанием хочется отметить, что изначально созданная фигура уже заключена в Envelop. Сей envelop может изменять форму нарисованного объекта только в ширь, в высь, или туда и сюда одновременно. Это рамочка, которая находиться вокруг вашего объекта. Используя ее мы, как правило изменяем размер дизайна, или отдельно взятого объекта.

При выборе одного из способов Envelop окно закроется, а вокруг выделенного объекта вы увидите вот такую оболочку с маркерами. Хочется добавить, что при наведении мышки на изменяемую по дуге грань, курсор примет вид белого треугольника, в остальных случаях будет выглядеть, как привычная обоюдонаправленная стрелка



1. Стандартный envelop в который заключен объект еще при создании (см. описание выше)

2. Изменит форму объекта по дуге сверху с одной точкой перегиба.

3. Изменит форму объекта по дуге снизу с одной точкой перегиба.

4. Позволит вам изменять положение верхней и нижней граней, по дуге с одной точкой перегиба.

5. Позволит изменить форму объекта по двум верхним угловым точкам и верхней грани с одной точкой перегиба

6. Позволит изменить форму объекта по двум нижним угловым точкам и нижней грани с одной точкой перегиба.

7. Позволит вам изменять форму объекта по верхней и нижней грани, а так же по всем четырем углам.

8. 9. Позволит вам изменять форму объекта по верхней и нижней граням одновременно (я не могу понять разницу. Кто знает, опишите плиииз)

10. Позволит сплющить или расширить объект изменяя положение двух левых маркеров.

11. А в этом случае двух правых маркеров.

12. Изменение формы объекта по нижней и верхней граням с двумя точками перегиба

# http://broidery.ru

13. Изменение формы объекта по нижней и верхней граням с тремя точками перегиба. Если в середине поставить Anchor point, то она всегда будет Stright (см. тему Stitch Edit, Point Edit )

14. Вы сможете изменять форму объекта меняя положение угловых маркеров.

#### К сгруппированным объектам команда Envelope не применима

По моему мнению наиболее ярким примером использования команды Envelop является создание перспективы.



Открываем новый документ и используя инструменты рисуем вписанный в квадрат круг произвольного размера. (см. Artwork Tools). Выделяем оба объекта Ctrl + A (Выделить все) и жмем комбинацию клавиш Ctrl + C (Копировать), затем Ctrl +V (Вставить). Применяем к вставленным объектам оболочку под номером 14. И тянем точку A в точку C, а точку B в точку D.



Затем вставляем еще раз скопированный объект (Ctrl +V) применяем к нему Envelop под номером 14 и тянем точку A в точку E, а точку F в точку D. После чего конвертируем нарисованные объекты в объекты вышивки.

#### СОЗДАНИЕ ЦВЕТОЧКА

Используя свойства кривых безье можно, легко и непринужденно рисовать различной формы фигуры. Цветуёчек Обыковенный (Cvetujochik Vul'garis)



Заходим в меню View - Grid Settings и ставим галочку Snap to Grid

Затем выбираем инструмент Complex Fill (F11) и рисуем вот такой многоугольник ABCDEFJT Затем два раза кликаем правой кнопкой мыши

### http://broidery.ru



После чего заходим в меню Grid Settings и убираем галочку Snap to Grid

1. Выбираем на панели с инструментами Vertex Select (N) и удерживая Shift выделяем точки A, T. Затем наведя на любую из этих точек курсор мыши кликаем правой кнопкой мыши и в открывшемся меню выбираем Join Anchor. После чего снимаем выделение с этих точек.

2. Выбираем точки А, С, Е, J и наведя курсор на одну из этих точек вызываем меню где выбираем Convert To Smooth и жмем правой кнопкой мыши. Получилась вот такая фигура



3. Выделяем точки B, D, F, T, направив курсор на одну из этих точек вызываем меню где выбираем Average Anchor, появляется еще одно меню где мы выбираем по оси X и Y (третий вариант), Ок.

4. Жмем правую кнопку мыши и Ура, наш цветуёчек вульгарис готов.

Объяснила на самом простом варианте, просто чтобы понятно было.

#### СОЗДАНИЕ ТЕМРЬАТЕ

Используя такую полезную фичу как Templates вы легко и непринужденно создадите дизайны например для вашей большой семьи из 10 человек. Где логотип будет один и тот же, а имена будут меняться. Выбираем понравившийся дизайн который будет являться логотипом



Затем добавляем надпись к нашему дизайну (Если мы не умеем добавлять надпись, то создаем или ищем тему где обсуждаются вопросы по созданию надписей :0))))



Сохраняем наше творение в любом приглянувшемся формате (File-Save As) Затем заходим в меню Tools - Template и в открывшемся меню выбираем наш сохраненный дизайн. Жмем Open и видим вот такое окошко

Template Settings	X
Number of files: 1 Base file name: TEMPL Generate Stitches	Open all files Open first file Do not open files
	Cancel

Number of files - количество членов вашей семьи. У нас их десять

Base File name - назавние вашего файла. Обзывайте как душе угодно

Open All Files - Открыть все фалы

Open first file- Открыть только первый файл

Do not open files - Вообще ничего не открывать

Галочка возле Generate Stitches означает что вы согласны с тем, что стежки следует сгенерить. Выставили все как хотели и жмем Ок. Перед нами открывается вот такое окно

X	Text:	Font:		Heig
1	МАМА	Ballet		17.27 mm
2	PAPA	Ballet		17.27 mm
3	IVAN	Ballet		17.27 mm
4	MASHA	Ballet		17.27 mm
5	DIMA	Ballet		17.27 mm
6	NATASHA	Ballet		17.27 mm
7	ISEMEN	Ballet	*	17.27 mm

### http://broidery.ru

### БИБЛИОТЕКА САЙТА

Где мы в графе ТЕХТ вводим имена наших любимых родственников. Font - выбираете шрифт, Height - высоту букв. Написали, установили. Жмем Ок и радуемся глядя как программа все это генерит.

#### СОЗДАНИЕ ЭФФЕКТА FIREWORKS

Выбираем инструмент Run (F6) наверху появляется панелька с настройками, где заместо Run выставляем Programmed (Motif), Stitch Length к примеру 12

А из предложенных мотивов что-нибудь на свой вкус у меня 226

Run style:	Programmed	•	Stitch length:	3.00 mm	226	-
		_				

Затем рисуем произвольную линию. Ура нарисовали! Выделяем объект и делаем двойной клик левой кнопкой мышки вызывая Properties. Вызвали.



Заходим в Run где в Stitch Length Profile выбираем что-нибудь кроме None, например, Convex. Это аналогия Accordion в Wilcom. Выбрали. У вас стала активной Min. stitch length(минмальный размер стежка) оставим его по умолчанию 0.80 Дальше открываем вкладку Programmed Fill и там где Morphing Type выбираем Auto-size. Жмем Ок. И Ура... у нас все получилось!



#### ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИНСТРУМЕНТА LINE CARVING И REGION CARVING

Мы хотим получить вот такой красоты объект.



Понятное дело, что в этом случае, при заливке Satin (гладь), надо заставить машину ударить иголкой именно в том месте, где нам нужно. Для этого существует инструмент Line Carving , выбрав который вы сможете нарисовать произвольную линию, или контур фигуры. Что такое Line Carving? Это обычная линия с определенными свойствами указывающими машине где делать прокол. В программу входит стандартный набор Line Carving, рассматривать который мы не будем. Для этого, есть мануал, где со временем я, или кото-то другой все это опишет. Мы разберем возможности создания Line Carving исходя из своих желаний.

Главное понять одно, любая векторная линия, ломаная, или кривая, может стать Line Carving. Для этого достаточно:

а)нарисовать векторную линию,

б)загрузить ее из сторонней программы,

в)создать с помощью встроенных в программу мотивов и шрифтов,

с) и конвертировать созданную линию в объект Line Carving.

Рисуем любым инструментом объект произвольной формы. Выделяем его и на появившейся сверху панели свойств задаем заливку Satin. Вот у нас получился, например, такой объект.



Теперь нам надо подготовить линию, которая будет отвечать за места проколов. Выбираем инструмент Symbol, что на панели Punching, в открывшейся вверху панели выбираем понравившийся мотив. Размещаем его на рабочем поле, задав ему нужный размер и наклон, и кликаем правой кнопкой мыши. Объект создан.



Но это объект вышивки, а нам нужен Line Carving. Теперь размещаем созданный мотив для будущих проколов над нашим объектом.



Затем нажимаем комбинацию клавиш Ctrl +E и в открывшемся меню выбираем Convert to - Line Carving. Все, наша вписанная в круг муха готова.



Но мы видим следы ненужных проколов вокруг мухи. Выделяем объект, жмем левой кнопкой мыши и заходим в меню Свойства Объекта (Segment Properties). Где открываем вкладку Complex Fill

# http://broidery.ru

Segment Settings				
Complex Fills Complex Fill Effect	s Pull comp. Underlay	Carved Tile pattern Qu	ality Control Command	ls
Fill Pattern type	Standard	• Density (+/	-) 0.0 pt	
Pattern	Satin	Random rang	40.0%	
Connection end	Chiseled	Chisel distance	e 1.50 mm	
0\	verride Stitch Length 🛛 🦵	Stitch lengt	h 4.00 mm	

и в свойствах Connection End выставляем заместо Chiseled - Square. Вот теперь все красиво и правильно.

Хотелось бы отметить, что для того, чтобы убрать созданный эффект, нужно просто выделить объект переместить его на другое место и кликнуть правой кнопкой мыши, или нажать клаишу G (генерить стежки). Линию Carving можно удалить.

Примечание:



Чтобы создать Line Carving используя встроенный шрифт, или шрифт True Type необходимо создать на рабочем поле текст. Затем выделив его и нажав Ctrl+E в открывшемся меню выбрать Conwert Lettering to - Segment, затем еще раз нажать Ctrl + E и выбрать Convert Segment to -Line Carving. Линия для создания эффекта готова. Останется только разместить ее над объектом и нажать правую кнопку мыши.

На панели инструментов Punching рядом с Line Carving вы найдете инструмент Region Carving, С помощью этого инструмента вы сможете применить необходимую вам заливку для определенной очерченой области.



На панели Punching выбираем инструмент Symbol и в списке выбираем например вот эту барашку.



# http://broidery.ru

Нарисовав барашку выделяем у нее только одно тело (ухо и глаз не трогаем). И конвертируем тело в фигуру Complex Fill. Затем задаем для объекта, в открывшейся панели свойств, заливку Carved Tile и в списке доступных выбираем понравившуюся. У меня получилась вот такая барашка



Теперь выделяем ухо и глаз и расположив их в нужном месте на барашке нажимаем Ctrl+E, в открывшемся меню выбираем Convert to -Region Carving, Далее при выделенных ухе и глазе жмем опять Ctrl+E и в открышвемся окне выбираем Properties. Откроется вот такое окно,

Edit Stitch Types		×
Region Carving (Ctrl+F10) Line Carving (Shift+F10)		Move earlier
		Move later
		Properties.
Add stitch type	Delete	Done

Нажмите Add stitch type откроется еще одно окно

oose Stitch Type	E E
Satin Path (Ctrl+F9) Complex Fill (F11)	ОК
Steil (F7) Applique	Cancel
Spiro Chenille	
Run (F6) Art segment	
Region Carving (Ctrl+F1	

Из предложенного списка выберите Line Carving



Думаю дальнейшее создание этих линий не вызовет у вас затруднений. А если будут вопросы, то мы идем на форум и там их задаем...