

## Словарь Wilcom

Автор: Ирина Дроб

**3D Warp:** [3D ворп]– трехмерное искривление поверхности – используется с Motiff fill (мотивной заливкой), чтобы создать трехмерный эффект. Меняя параметры Globe In (вогнутая сфера) и Globe Out (выпуклая сфера) можно создавать эффект соответственно вогнутости и выпуклости шара. Также можно создавать эффект трехмерного пространства на плоскости используя параметр Perspective (Перспектива)

**Accordion Spacing:**- Заполнение гармошкой (аккордеоном) – расстояние между линиями стежков варьируется от более плотного к менее, создавая эффект смешения цветов.

**Anchor point:** Якорная Точка – фиксированная точка, используется при вращении, изменении размера, растяжки и зеркальном отображении.

**Anti-aliasing:** – (сглаживание границ), алгоритм который применяется в компьютерной графике для удаления нежелательной «ступенчатости» на кривых линиях, которые проявляются при сильном увеличении растровых изображений.

**Artwork:** Рисунок или векторная графика, которая используется как графическая основа при оцифровке дизайна.

**Auto Applique:** Авто аппликация – набор вышивальных объектов (как правило объединяет 3 шага), которые и создают завершенную аппликацию. Утрированная схема такова: делает автоматически объект «контурный шов (строчку)» для последующего наложения ткани-аппликации, объект с редким зигзагом, чтобы приметать ее по краю и затем гладьевой валик. Перед гладьевым валиком будет сделана остановка и выезд пялец. Более подробно об этом смотрите в Frame-Out.

**Auto Center :** Автоматический центр – автоматически центрирует начало и конец вышивки в центре.

**Auto Jump:** Автоматический прыжок сохраняет длинные стежки в вышивке разделяя этот большой стежок на более мелкие прыжки без прокола ткани иглой в случаях, когда длина стежка превышает техническую длину стежка конкретной машины.

**Auto Scroll:** Авто прокручивание – автоматически передвигает зону работы в процессе оцифровки.

**Auto Spacing:** Автоматическое расстояние – применимо только к глади. Изменяет автоматически расстояние между стежками согласно вышиваемой ширине.

**Auto Split:** Автоматическое деление стежка на несколько более мелких. Применимо только к глади. Авто деление (разделение) так же смещает места проколов иглы случайным образом, чтобы

не образовывалась линии в середине объекта. Так же этот эффект может быть использован как альтернатива татами заполнению (заливу).

**Auto Start and End:** Автоматическое начало и конец вышивки – некоторые машины должны иметь иглу над первым стежком перед началом вышивки. Для этого и используется эта опция.

**Automatic stitch shortening:** Автоматическое уменьшение длины стежка, используется для вышивки острых углов во избежание образования гнезд на изнанке.

**Auto Trace:** Автотрассировка, автообводка - Автоматическое выделение контуров объекта. Используется для перевода растрового рисунка в векторный.

**Auto Underlay**

**Backdrop:** [бэкдроп] Задний фон (подложка) – изображение, используемое для оцифровки

**Background:** Задний план

**Backing:** Стабилизатор (любой), используемый под тканью, на которой вышивают.

**Backstitch:** Стежок назад (задний стежок) – метод ввода, используемый для деликатных обводок. Хорошо закругляется. Этот же термин используется так же для обозначения каждого второго ряда в татами, которые выполняются в попятном движении.

**Backtrack:** Задняя дорожка или Повтор – укрепляет линии обводки, проходя их в обратном направлении. Задняя дорожка – для не замкнутых объектов, Повтор – для объектов с замкнутым контуром.

**Baseline:** Базовая линия – линия на которой «сидят» буквы. Ниже базовой линии расположены только подстрочные элементы букв (например хвостик у букв «ц», «у» или «g»). Базовая линия определяет положение букв в вашем дизайне. Вы можете разместить их по прямой горизонтальной или вертикальной линии, по кругу или арке. Вы также можете нарисовать собственную базовую линию, искривление которой придается при помощи дополнительных(референсных) точек нанесенных на вашу линию, кол-во которых практически не ограничено.

**Borderline backstitch:** -В татами обозначает, что первый стежок возвратной линии будет сделан практически параллельно контуру. Так же иногда называется Трапунто стилем.

**Branching:** Разветвление, (наш доморощенный термин) бранчинг – позволяет оцифровывать подобные объекты или объекты с разветвлениями не задумываясь особо о наиболее эффективной последовательности стежков.

Более подробно о бранчинге можно посмотреть в теме Мотивы, бранчинг и прочее

## С

**Cap Corner:** Шапочный угол [кап корнер] – тип «умных углов». Используется для очень острых углов, использует меньшее кол-во стежков.

**Center at Current Stitch:** [сентер эт кюррент стич] Объект будет помещен в центр позиции иглы (белый крестик – маркер иглы)

**Center Run underlay:** [сентер ран андерлэй] Центральный шов подстилки (здесь и дальше подстилкой будет называться все что прошивается для укрепления дизайна и в конечном результате не видно под самим дизайном), прошивается по центру вышивального объекта.

**Circle/Star**

**Combination Split:** [комбинэйшн сплит] Комбинированное разделение – использует комбинацию глади или татами стежков в Программном разделении (Program Split) для создания различных эффектов. Существует 3 комбинации – гладь в глади, гладь в татами, и татами в татами.

**Complex Fill:** [комплекс фил] Комплексный залив, комплексное заполнение, комплексная заливка – метод ввода (input), используется для оцифровки больших объектов и сложных форм. Подробнее здесь (как я это сделал Wilcom)

**Connector stitches:** [коннектор стичес] Стежки соединения – соединяют между собой различные вышивальные объекты. Они могут быть сделаны пробегом или прыжками. Можно пользоваться как автоматической функцией так и делать их в ручную.

**Contour stitch:** [контур стич] Контурные стежки (контурные швы) – контурное заполнение – стежки следуют контуру формы объекта, создавая кривые с более плотными и менее плотными зонами. Работает только с прямоугольными (имеется в виду колона) формами. Существует 2 вида контурных стежков – стандартный и спиральный. Оба могут быть применены к Input A, Input B, Input C и Ring (объекты-кольца). Стандартный контур может так же быть применен к объектам-кругам.

**Control points:** [контрол поинтс] Контрольные точки – используются для изменения формы объекта, направления стежков, начальной и конечной точек. Форма может быть изменена путем передвижения точек, их удаления, добавления. Так же можно изменить точку с прямоугольной на закругленную.

**Cover stitch:** [кавер стич] Покрывающий стежок – гладьевой валик вокруг аппликации. Можно менять ширину этого стежка, а так же

смещение центра стежка в середину или наружу.

**Crest:** [крэст] - вышитый мотив, типа эмблемы, знаков отличия или гербов.

## D

**Design segment:** [дизайн сегмент] Сегменты дизайна, то же самое что и сегмент.

**Design sequence:** [дизайн сиквенс] Последовательность дизайна то же самое что и последовательность вышивки

**Diagonal backstitch:** [дайагонал бэкстич] Диагональный задний стежок – швы обратного направления по диагонали, напрямую соединяющие прямострочные ряды. Подходят для изогнутых форм, дают хороший результат с рваными краями (Jagged Edge).

**Digitizing puck:** [диджитайзин пак] Специальная мышь для планшета (планшетная мышь), имеет помимо обычных кнопок, еще 4 дополнительных кнопки и направляющее кольцо.

**Digitizing tablet:** Планшет, работающий с планшетной мышью

**Digitizing tool:** Инструменты оцифровки, они же «методы ввода» (input methods), почти тоже что и инструменты рисования, только конечный результат – вышитый объект, а не рисованный объект.

**Dithering:** [дизерин] Размывка краев для лучшего смешения цветов. Типичная оптическая иллюзия: при помещении 2 пикселей (2 крошечных квадрата) различного цвета рядом, человеческий глаз воспринимает это как третий цвет, который является смесью двух. Напр. Если взять пиксель синего и пиксель желтого, наш глаз воспримет это как 2 пикселя зеленого.

**Dongle:** [донгл] Защитное устройство, электронный ключ. Программа без него работать не будет. (Пока над ней не поработали хакеры). С его же помощью можно защитить сам дизайн. Есть такая опция в программе. Но потому как ключа ни у кого нет, то мы ее рассматривать и не будем.

**Dots Per Inch (DPI):** [ди-пи-ай] – количество точек на одном дюйме. Разрешающая способность экрана или принтера (принтер так же еще измеряется в LPI – линии на дюйм)

**Double Split Alternate:** Альтернатива двойному разделению – вариация «Разделения татами» (tatami split). Используется в разделах заданных пользователем (User Defined Split)

**Duplicate:** Дублирование объекта. Когда объект дублирован это означает, что объект не был скопирован в память (Clipboard) и потом вклеен.

## E

**E Stitch:** E-стежок используется при создании аппликаций, подобие одеяльному стежку. Формирует стежки в виде расчески

**Edge Run underlay:** Подстилка в виде прострочки по краю объекта. Используйте этот вид стежка вместе с зигзагом или подстилкой в виде татами, когда оцифровываете большие участки.

**Empty jump:** Пустой прыжок – создается в ручную когда используется опция (Penetration Out) «без прокола иглы». Это предотвращает проколы иглы, форсируя машину к движению вдоль дизайна серией прыжков и создавая при этом один очень длинный стежок.

**Empty stitch:** Пустой стежок – закрепляющий стежок, или стежок с нулевой длиной. Используется в комбинации с завязкой узелка перед объектом (tie-in) или после объекта (tie-out). Может использоваться и сам по себе, особенно в очень не плотных вышивках, где узелки могут быть видны.

**End X/Y:** Координаты последнего стежка.

**Embroidery disk:** Вышивальный диск - специально отформатированный диск, используемый для передачи дизайна из компьютера в машину. Вы можете форматировать такие диски, сохраняя на них дизайны из ES Desinger. Вы также можете открыть дизайн в ES Desinger непосредственно с диска.

**Entry point:** Точка начала, входная точка. Точка, где нить «входит» в вышивальный объект, должна (в идеале) совпадать с точкой выхода (конца) предыдущего объекта.

**Envelope:** Конверт. Обычно применяется к буквенным объектам, чтобы они выглядели выпукло, в виде арки, растянуто или сжато. Можно использовать по отношению и к другим объектам.

**Exit point:** Точка выхода, конечная точка. Место, где нитка «покидает» вышитый объект. Совпадает (в идеале) с точкой начала следующего объекта.

## F

**Fabric stretch:** Растяжка или стяжка ткани. При вышивании, стежки тянут ткань внутрь в местах прокола иглы. Это служит причиной стяжки ткани под вышивкой, а так же появлению зазоров между вышитыми участками. Используйте опцию авто натяжения, чтобы компенсировать этот эффект. При этом стежки будут выполняться чуть-чуть длиннее и будут выходить за очертания дизайна, но в готовом виде это будет компенсировано натяжением ткани и разницы не будет видно.

**Fill stitch:** Заливка, заполнение, стежки заполнения, стежки заливки. Серия строчек используемая для заполнения вышивальных объектов (обычно больших площадей). Различные узоры можно создавать варьируя угол наклона, длину стежка, последовательность.

**Filled Holes:** Заполненные (залитые) дырки или отверстия. Эта опция делает заполнение дырок в объектах. Применимо к «комплексной заливке» (complex fill). О дырках немного есть на этой странице, там где Забава издевалась над гитарой.

**Fixed Line baseline:** Фиксированная базовая линия имеет фиксированную длину, которую вы оцифровываете или вводите непосредственно число. Если текст длиннее этой линии, расстояние между буквами будет автоматически уменьшено. Если оно будет слишком маленьким, то буквы могут налагаться друг на друга. Ширина букв не меняется. Для создания фиксированной базовой линии вы должны указать 2 точки: начало и конец.

**Flexi Split:** [флекси Сплит] Гибкое или варьируемое разделение – это декоративный вид Program Split и используется при заполнении объектов. Узор следует углу стежка и может быть масштабирован по ширине объекта. Существует 4 разных эффекта гибкого разделения. Вы так же можете создать свой собственный.

**Florentine Effect:** [флорентайн эффект] Флорентийский эффект – закругляет (закручивает, изгибает) Complex Fill (комплексное заполнение) вдоль линии оцифровки, создает эффект волны. Стежки располагаются вдоль линии оцифровки, но сохраняют равномерную плотность и проколы иглы.

**Fractional spacing:** Дробные промежутки – используются для того чтобы стежки в местах закруглений не создавали повышенной плотности и для создания эффекта равномерности. (т.е. на внешней стороне закругления будет расстояние между стежками чуть больше, чем по внутреннему)

**Frame-out position:** [фрэйм аут позишн] Перевод - Сдвигка пялец. Вышивальный термин - Выезд. Выезд при вышивке аппликации. Эта операция будет произведена после того как контур аппликации будет вышит и/или приметка самой аппликации сделана. Машина сдвинет пяльцы, давая вам возможность обрезать края ткани аппликации. Сдвигка определяется расстоянием и направлением.

**Free Line baseline:** Свободная базовая линия – не имеет фиксированной или predetermined длины. При выборе этой опции, базовая линия будет удлиняться настолько насколько много букв вы будете вводить. Вам нужно только указать начальную точку базовой линии.

**Fusion Fill:** [фьюжин фил] Сплавленное заполнение (заливка) – метод ввода, используется для оцифровки объектов с разным направлением стежков. Облагороженная версия Complex Fill, имеется в 9 версии и выше.

## G

**Guide run:** [гайд ран] Контурный шов (строчка) – строчка по контуру аппликации. Первый шаг в создании аппликации. На этот отстроченный контур вы потом накладываете материал аппликации и делаете приметочную строчку.

## H

## I

Imported outlines: Импортированные контурные линии – дизайн читается не из родного EMB файла - по стежкам программа формирует контурные линии.

Imported stitches: Импортированные стежки – дизайн читается не из родного EMB файла, с или без outline recognition (опознавание контурных линий), стежки не генерируются стежковым процессором (Process Stitch).

Дизайн читается как набор стежков. При вводе любых изменений дизайн становится родным объектом программы и приобретает все свойства объекта (пока на экране или если сохранить в EMB, если не сохранять в этом формате, то так и останется набором стежков). То есть, эти свойства можно менять (шаг, компрессию, и т.д.), но при этом теряется качество. Потому что программа каждую часть дизайна обработает в меру своего понимания. Если, к примеру, у вас был застил татами, то после обработки, часть может остаться татами, а часть обработаться сатином. Поэтому импортированный объект лучше не трогать, не группировать, с другими объектами не выделять, общие операции не проводить. И он останется таким же красивым, как и был. То есть дальше он пойдёт своим путем, а что вы добавите своим.

В конце мануала есть таблица, где указаны форматы файлов и как отдельные виды стежков интерпретируются Вилкомом.

Input A: Ввод А – метод ввода, используется для оцифровки прямоугольных (продолговатых, формы колон, короче, нечто имеющее подобные формы с обеих сторон) форм варьируемой ширины и угла (наклона) стежка. Оцифровывается множеством парных точек, которые образуют очертание. Линия соединения пары задает наклон стежка.

Опции, применимые только к Input A

Чтобы добраться до этих свойств делаем Special ==> Options ==> General и в правом нижнем углу будет рамочка для Input Style с набором из 3 видов:

Normal - после нажатия Enter объект считается созданным и программа готова к созданию другого объекта вида Input A в любом месте, где будет указано. Объекты, как таковые, не соединены между собой, только протяжкой.

Continuous Replace - после каждого нажатия Enter, только что оцифрованная часть будет добавляться к предыдущему объекту. То есть строго говоря (или перевода), происходит замещение одного объекта (меньшего) на другой (большой). Свойства объекта всегда одинаковые. То есть если вы заполняете гладью, то все добавления будут гладью тоже. Позволяет формировать плавный переход от одной части объекта к другой, при этом объект является одним целым, а не цепочкой объектов как при Continuous Add.

Continuous Add - после каждого нажатия Enter будет создаваться новый объект, начало которого будет точно в точке конца предыдущего. Таким образом будет формироваться плавный переход от одного объекта к другому. Свойства у каждого из объектов не зависимы. То есть первый может быть гладью, а второй - татами.

Input B: Ввод В – метод ввода, используется для оцифровки

форм с разными по форме сторонами, особенно тех, у которых одна сторона будет иметь больше референсных точек чем другая. (пример: царская корона). Стежки меняют направление плавно по всей форме. Можно использовать любой вид заливки (заполнения) кроме мотивов.

Input C: Ввод С – метод ввода, используется для оцифровки форм с фиксированной шириной. Обычно используется для создания контуров и гладьевых валиков.

При использовании Input C вы должны нарисовать линию (нажать Enter, когда вся линия сделана) и указать ширину глади.

При использовании Input A вы указываете пару точек. Одна на одной стороне, вторая на второй стороне. Если обе точки находятся вертикально, то и наклон стежка будет вертикальным. Если вы их сместите относительно друг друга, то и наклон стежка будет иметь направление параллельное отрезку между этими точками. Когда все пары точек указаны, нажимаете Enter.

При использовании Input B, вы вначале указываете все точки первого контура, нажимаете Enter, когда все точки указаны. После этого появится «резинка», и вы должны указать точки на втором контуре. Когда все точки указаны, нажимаете Enter.

Island Coil

J

Jagged Edge: [джагэд эдж]Техника для создания рваных краев, создает эффект тени, имитирует мех или другие пушистости на вашем дизайне.

Jumps: [джампс]Прыжки – движение машины без прокола иглы, в основном используется для перехода из одной точки дизайна в другую. Прыжки замедляют действие машины, длинные стежки не закрывают ткань так же как это делается с помощью глади. Они похожи на гладь, если сделаны последовательно, но более рыхлые.

Jump function: Функция прыжка, то же что и Прыжок. Двигает пальцы без проколов иглы.

K

L

M

Machine function: Машинные функции – команды для определенных типов машин. Включают команду смены цвета, обрезку нити, прыжки, остановки, поднятие иглы, проделывание дырок.

Manual

Manual objects: Если вы открываете файл с дизайном в

неродном Вилкому формате без object recognition, то все стежки принимаются за «ручные» объекты. Эти объекты содержат группы единичных стежков с одинарным проколом иглы и имеют только general и connector свойства. Когда вы преобразуете объект (масштабирование, вращение, зеркало), исходная плотность стежков не изменяется.

Max/Min stitch: Максимальная/Минимальная длина стежка, которую позволено иметь в данном дизайне. Измеряется длиной стежка (то есть между двумя проколами иглы). Зависит от типа машины.

Mirror-merge: Начиная с 9 версии и выше. Эта операция имеет 4 вариации:

Mirror-Merge Array Размножение -создает из одного объекта множество, в виде колонок и/или рядов. Очень удобен при создании небольших логотипов и эмблем на одном «листе» для быстрого вышивания.

Mirror-Merge Reflect – дублирует и зеркально отображает объекты за один шаг. Используется для быстрого создания рамок или симметричных объектов, таких как, например, сердце.

Mirror-Merge Wreath [рэс] – венок - дублирует объекты вокруг одной центральной точки (по кругу, как веночек)

Kaleidoscope – калейдоскоп – действует по принципу венка, только еще и зеркально отображает объекты.

Mirror: Дублирование объектов по осям X или Y (горизонтально или вертикально). Положение и ориентация отраженного объекта зависят от угла оси относительно исходного объекта.

Mitre Corner: [майтер корнер] скос угла – принадлежит к группе Smart Corner (умные углы). Создает прямую линию на стыке двух прямых. Скажем, вы сделали 2 гладьевых валика, которые соединяются перпендикулярно друг другу. Mitre Corner позволит вам сделать соединение этих двух валиков под углом в 45 градусов, образуя красивый угол. Эта опция хорошо применима для углов в 75-90 градусов.

Motif: Мотив - элемент создающий какой-то узорный блок, который может быть легко вставлен в дизайн. Обычно мотив содержит один или несколько простых объектов, хранится в специальном файле, образуя наборы мотивов.

Motif Fill: Мотивное заполнение (заливка) – декоративное заполнение объектов типа Complex fill. К мотивному заполнению может быть применен эффект 3D.

Motif Run: Мотивный шов - оцифрованная линия, использующая вместо простой строчки мотивы. Любой мотив из наборов может быть использован. Можно задать не вышивать первый и/или последний мотив.

N

Needle In/needle Out function: Игла в/игла вне функция. Посылает

сигнал машине о том делать ли прокол или нет. Вы можете установить эту функцию автоматически, используя кнопку меню Penetration tool (игла с ниткой).

Needle points: Точка прокола – вы можете воспользоваться этой опцией, чтобы просмотреть на сколько будет плотным дизайн или когда нужно выделить группу стежков для редактирования. Нужно отключить TrueView. Белые точки – это точки проколов иглы.

Nesting(вложение): шикарная штука позволяющая избегать ненужных протяжек!!!! Компоновка объектов или что-то вроде этого. Возможность размещения множества прилегающих к друг-другу объектов без ненужных протяжек и принудительного обрезания нити. Один из вариантов распределения порядка вышивания объектов.

Noise filtering: Фильтрация шума – графический термин. Означает удаление мелких пикселей, отличающихся по цвету от основной массы вокруг. Используется для подготовки рисунка.

O

Offset Object(смещенный объект): Функция позволяющая обрисовывать по контуру выбранную фигуру. Может быть применена к любому объекту с замкнутыми контурами включая векторные объекты. Созданный объект полностью независим и может быть изменен по вашему желанию. Используйте эту функцию, чтобы подчеркнуть внешний контур объекта. Эта линия (offset), в зависимости от выставленных вами параметров, будет:

- а)внутри объекта (значение offset < 0.00мм)
- б)проходить по краю объекта, совпадать с реальной контурной линией (значение offset = 0.00мм)
- в)вне объекта (значение offset > 0.00мм)

ПыСы: при указании параметра offset 89мм, -79мм линия не генерируется

Outline recognition(распознавание контуров): При конвертации файла в контурный формат ES Designer считывает информацию стежок за стежком согласно точкам прокола иглы и присваивает файлу определенные свойства, такие как тип стежка, расстояние, длину, эффекты примененные к стежкам. Затем по этим признакам определяет контурную линию объекта.

Overview window: Окно общего просмотра. Используйте эту функцию для просмотра дизайна в миниатюрном виде. Это окошко обновляется всякий раз, когда вы делаете изменение в основном окне. В этом окошке можно сделать увеличение и прокрутку всего рабочего окна.

P

Pan(панорама): просмотр частей дизайна, которые на данный

момент не видимы в рабочем окне.

Partial applique(частичная аппликация):применяется при создании аппликаций для удаления ненужных частей дизайна, которые при вышивании попадут в невидимую зону.

Пример: Создание дизайна двух пересекающихся сердец. Второе сердце частично перекрывает первое, и нет необходимости вышивать эту невидимую область. Та часть первого сердца, которая попадает в невидимую зону, может быть отсечена при помощи этой функции. (Stitch> Partial applique)

Partition lines, applying to Tatami fill Разбиение линии и смещение проколов иглы в приложении к Татами. Имеет 2 параметра: sequence (последовательность) и angle(угол). Sequence может иметь 8 значений от 0(ноль) до 7. Если вы напечатаете 8 и 9, программа их просто проигнорирует. Возьмем для примера такую последовательность 20143 (она дана в хелпе и в мануале). 5 цифр определяют цикл из 5 рядов или, как говорят в вязании, раппорт. Эти же 5 цифр будут определять на сколько отрезков будет разбит стежок. То есть если мы возьмем последовательность 01234567 она будет означать, что раппорт имеет 8 рядов и стежок разбит на 8 отрезков. Каждый отрезок - это место нанесения прокола иглы. Смотрим на последовательность 20143. 5 рядов, 5 отрезков в стежке. Первый ряд будет иметь проколы в каждом втором отрезке. Второй ряд - проколы в начале каждого стежка, третий - в каждом первом отрезке, четвертый - в каждом четвертом отрезке и пятый - в каждом третьем.

Если вы сделаете любой объект и заполните его татами и поэкспериментируете с последовательностью, то вы легко поймете что это такое.

Еще один параметр - угол наклона. Это угол наклона между проколами между рядами. Описать сложно, просто поиграйтесь и увидите.

#### Perpendicular Fill

Photo Flash: Фото стежок – техника создания дизайна непосредственно с черно-белой фотографии или рисунка. Фото стежок содержит ряды глади или контурные стежки, которые имеют различную ширину и длину. Результат похож на распечатку линейным принтером.

Point & Stitch™(щелкай и вышивай): Набор инструментов, которые предоставляют все необходимое для оцифровки форм в рисунке или векторной графике автоматически, не требуя ручной оцифровки объектов. Создает дизайн автоматически оцифровывая блоки одного цвета или конвертируя векторные объекты в вышивальные объекты.

Process(обработка):позволяет вам подправить плотность одного или больше типов стежков всего дизайна или только части дизайна. Изменяйте плотность дизайна в зависимости от того на какой ткани будете вышивать или в зависимости от того какой ниткой будете вышивать. Так же, если уменьшить плотность, то кол-во стежков будет меньше, что приведет к экономии затрат на производство и уменьшению времени вышивки.

Program Split(программное разделение):Декоративное разделение больших стежков на 2 или более коротких, при этом формируется различный узор. Программное разделение применимо к Input A, Input B, Input C, Complex Fill и Circle/Ring объектам.

Pull compensation: Компенсация стягивания – стежки во время вышивки тянут ткань во внутрь в тех местах, где происходит прокол иглы. Как результат, ткань может сморщиваться или растягиваться образуя волны. Так же это может привести к образованию зазоров между объектами. Автоматическая компенсация удлиняет стежок на заданную длину (до 1 мм, как правило)

Q

R

Random factor(случайный фактор):Вы можете избежать создания повторяющегося ритма стежка, используя эту опцию. Тогда проколы иглы в каждом последующем ряду будут делаться со сдвигом и точки проколов иглы будут смещены относительно друг друга. Эта опция применима к Tatami (возвратные строчки) или к Program Split. Так же можно использовать этот эффект для создания текстуры меха, травы, листьев и пр.

Reduce Colors: (бинокль) Уменьшить кол-во цветов – автоматически уменьшает кол-во цветов в графическом файле, убирает anti-aliasing и noise. Можно позволить программе самой решить сколько цветов оставить, а можно указать и самостоятельно.

Resequene: Изменение последовательности – вы можете изменить последовательность вышивки объектов, вырезая их и потом вклеивая в другое место, или используя Resequene команду. Вы так же можете изменить последовательность объектов используя цвета в Color-Object List.

Registration: Совмещение – правильное совмещение достигается тогда, когда все объекты в дизайне правильно состыкованы или совмещены.

Есть такой термин Registration marks – регистрационные точки или точки совмещения. Например: Вы делите дизайн превышающий размеры ваших пялец. Вам необходимо, чтобы процесс вышивки второй части дизайна начался в той же точке в которой вы закончили вышивку первой части. Для удобства, на первой части (но не на самом дизайне) вы вышиваете двумя большим стежками крестик или галочку. Вышиваете его последним. Вторую часть вы начнете вышивать с точно такого же крестика или галочки. Крестик второй части должен точно наложиться на крестик из первой части. Так вот если именно так и случилось, то Точное Совмещение (Correct Registration) достигнуто.

Ring

Rotation handles: Узлы поворотов – когда вы щелкаете на объекте,

то вы видите selection узлы – черные квадратики по углам выбранного объекта. Если вы щелкните по этому объекту еще раз, то вместо selection узлов, вы увидите пустые квадратики и ромбики – это будут узлы поворотов (квадратики), и узлы растяжки-перекоса (ромбики). В центре объекта будет кружок с черной точкой – это якорная точка, или точка вращения, вокруг которой будет происходить вращение. Якорную точку можно перемещать по объекту.

**Run stitch:** Оббежка, или проход (Run или Walk) – одинарная строчка вдоль контурной линии. Длина стежка может быть установлена на автоматически варьируемую длину, чтобы добиться красивых закруглений.

## S

**Satin stitch:** Сатиновый стежок, гладь – подходит для не широких объектов, в которых длина стежка будет шириной объекта. Потому что, как правило, проколов иглы между начальной и конечной точкой стежка нет, то гладь создает глянцевый эффект. Стежки почти параллельны друг другу.

**Scaling:** Масштабирование – возможность уменьшить или увеличить размер дизайна. Если файл не родной (не EMB), то масштабирование лимитировано  $\pm 5\%$  потому что кол-во стежков будет оставаться постоянным не зависимо от размера дизайна. В файлах формата EMB будет происходить пересчет кол-ва стежков и плотность.

**Screen calibration:** Калибровка экрана – вам необходимо откалибровать экран, чтобы вы могли видеть дизайны в масштабе 1:1. Делать это нужно сразу же после установки ES Desinger, или каждый раз когда вы меняете свой монитор, или если вы изменили настройки ширины и/или высоты экрана. Как это делать можно найти на форуме.

**Slow Redraw:** Медленное обновление рисунка на экране. Позволяет вам увидеть последовательность вышивки в замедленном виде. То же что и Stich Simulation в CompuCon или Embird.

**Smart Corners:** «Умные» углы – острые углы в дизайне могут создать ненужное утолщение и при вышивке образовать очень плотное место. Умные углы позволят вам вышить дизайн без утолщений и при этом не потерять острый угол. Подробнее читайте Mitre Corner и Cap Corner.

**Shortening:**

**Start/End Design**

**Standard backstitch:** Стандартный обратный стежок. Так называется вторая строчка сделанная обратным ходом в Tatami. Эта строчка почти параллельна основной, но чуть короче. Потому что обратный ряд короче чем первый, это позволяет избежать коротких стежков у контурной линии. Используется в татами с большой плотностью

**Standard Contour:** Стандартный контур создает ряды строчек вдоль объекта, перпендикулярно к оцифрованному углу наклона. Кол-во стежков в каждом ряду одинаково, поэтому плотность будет больше в более узких местах и более свободная в широких местах.

**Stemstitch:** Стебельковый шов – метод ввода в 9 версии и выше – создает более толстую линию чем обратный стежок и сделан для имитации ручной вышивки. Используется для вышивки стебельков, вен листьев, контур для глади или мотивного заполнения.

**Stitch shortening:** Укорачивание стежков – когда нужно заполнить стежками место поворота или закругления, расстояние между стежками по внутреннему краю становится очень маленьким. Это приводит к образованию гнезд под вышивкой и зазорам на внешнем крае. Автоматическое укорачивание стежков позволяет решить эту проблему.

**Stitching sequence:** Последовательность вышивки – все объекты в дизайне образуют последовательность вышивки. Изначально, объекты вышиваются в последовательности их создания. Вы можете изменить последовательность, для этого существует несколько способов: вырезать и приклеить, использовать Resequence команду или изменить последовательность по цветам.

**Stitch to Stotch Manager** - при подключенном к Wilcom оборудовании отправляет готовую вышивку на вышивальную машину.

**Stop function:** Функция остановки – бывают моменты, когда вам нужно по какой-то причине остановить машину. В таких случаях вы должны вставить стоп-функцию. Стоп-функция автоматически вставляется программой при каждом изменении цвета ниток.

**Straight Values**

**Show Connectors**

**Show Functions**

## T

**Tacking :** [тАкин]Подшивание, прикрепка – используется для прикрепления ткани аппликации перед выполнением гладьевого валика. Обычно используется шов «расческа».

**Tatami:** These can be parallel or slightly turning. Татами – строчевой шов, состоит из пары строчек – строчка вперед и строчка назад.

**Tatami offset fractions:** Татами оффсет – вы задаете величину на которую будет отступать обратный ряд или в какой последовательности будут формироваться проколы иглы относительно друг друга в прямом и обратном рядах.

**Tatami underlay:** Татами подоснова (подстилка) используется

для стабилизации больших площадей, которые заполняются татами. Напоминает татами строчку, но только намного реже и направление заполнения идет перпендикулярно направлению татами заполнения в объекте.

**Team Names:** Имя команды – эта функция позволяет создать дизайн с множеством имен, хранящихся в этом дизайне. Вам не нужно создавать дизайн для каждого имени. Как оно работает – не знаю, не пробовала.

**Template:** Шаблон – спец. Файлы, которые используются для хранения стилей и свойств объектов по умолчанию. Пользуйтесь шаблонами, когда приходится часто использовать один и тот же стиль, это сохранит вам время, не нужно перенастраивать программу каждый раз.

**Thread chart:** Список ниток – список уже описанных цветовых кодов для ниток, которые доступны в магазинах (наиболее распространенные). Вы можете создавать и свои таблицы, можете копировать цвета удалять, создавать свои собственные цвета.

**Thread density:** Толщина нитки – различные производители делают нитки разной толщины. Плотность А – нормальная толщина нити (120/2 или 40), плотность Б – толще, плотность С – тоньше, а плотность Д – очень тонкая. Плотность дизайнера должна устанавливаться согласно толщине используемой нити.

**Tie In:** Закрепление нити в начале объекта

**Tie Off:** Закрепление нити в конце объекта

**Trapunto:** Нужно разделить два понятия: Трапунто стиль и трапунто эффект. В зависимости от того какова наша цель – конечный результат будет разным.

Трапунто стиль - общепринятый термин для обозначения редкого заполнения стежками объектов вышивки. В основном используется для отображения заднего фона, например:небо, земля, море, а так же для заливки объектов больших размеров.

**Trapunto function** или **Трапунто эффект:** В программе ES Designer (Wilcom) - удаляет ненужные соединительные пробежки (см. рисунок), проходящие сквозь объект вышивки, пропуская их по краю объекта. Применяется только с Татами заполнением у Complex Fill или Fusion Fill объектов. (Tatami см. словарь). Другие объекты этого не требуют.

Вы можете создать Трапунто стиль в ручную в любом объекте, который использует Татами заполнение (не только Complex Fill или Fusion Fill). Для этого нужно выбрать обратную строчку как Borderline (см. Татами опции) и увеличить расстояние между рядами (строчками). При этом внутренние пробежки форсироваться к краю не будут. Borderline просто делает поворотный стежок по контуру, создавая эффект видимости

Трапунто стиля.

Трапунто функция делает расстояние между строчками равномерным и уберет перекрытие сегментов, даже если Overlapping Rows (перекрывающиеся строчки) опция включена. Недокументированная фишка, обнаруженная СП: Если включен трапунто эффект, то pull compensation даже если отмечен галочкой эффекта иметь не будет.

Чтобы все-таки получить pull compensation и трапунто, нужно объект сделать с трапунто, а потом увеличить размер этого объекта на 0.5-1.5% по ширине, по высоте или по обоим величинам. В мануале написано, что знающие дизайнеры обычно сразу делают объекты, которые перекрывают контурную линию на нужную величину, чтобы компенсировать стягивание. Насколько увеличивать размер объекта? В таблице свойств General дизайн увеличить в направлении стежков точно на величину требуемого Pull compensation.

**Travel run:** Соединительные протяжки или пробежки обычно используются для соединения сегментов заполняемых объектов. Обычно эти протяжки закрываются верхним заполнением. Можно изменить длину стежка протяжки, чтобы уменьшить рельефность готовой вышивки. Можно также изменить длину пробежки, чтобы уменьшить общее кол-во стежков в дизайне.

**Travel by Object**

**Trim code:** Коде обрезки нити – машинная функция, говорящая машине что нужно обрезать нитку перед тем как переходить к следующему объекту. Можно вставить автоматически или в ручную.

**Triple Run stitch:** Оббежка тройным стежком – обычная строчка, только 1 стежок состоит из 3 (вперед-назад-вперед), обычно используется для прошива краевых линий, центральных или для подчеркивания контура

**Triple Manual**

**Triple Satin:** Тройная гладь – используется для создания эффекта ручной глади сделанной мулине. Один стежок будет выполняться три раза. Можно изменить count и прошивать стежок 1, 3, 5, 7 и т.д. раз

**TrueView™:** Реалистическое изображение – позволяет просматривать дизайн в приближенном к реальности трехмерном виде

U

**Underlay margin:** Незаполненное поле укрепляющего слоя – расстояние между внешней линией объекта и краем укрепляющего слоя. Увеличивайте эту цифру, чтобы предотвратить выползание укрепляющего слоя из-под верхнего слоя вышивки.

**Underlay stitching:** Стежки укрепляющего слоя – вышивается до основного слоя (верхнего) объекта, чтобы укрепить и стабилизировать ткань. Так же этот термин используется, когда говорят о закреплении стабилизатора (снизу) к основной ткани. В этом случае это будет обшивка по контуру.

**User Defined Split:** Разделение стежка, заданное пользователем – позволяет добавить детали к заполненному объекту путем разделения стежка на более мелкие. Разделенные линии сохраняются как свойства объектов. Свойство остается даже если вы меняете тип стежка или регенерируете стежки.

V

**Variable stitch length:** Варьируемая длина стежка – программа автоматически рассчитывает самую оптимальную длину стежка для каждого стежка, если это свойство включено. Используется для кривых линий, чтобы точно следовать контуру.

W

X

Y

Z

**Zigzag stitch:** Зигзаг стежок – подобен глади, но не такой плотный. Игла делает проколы на каждой стороне столбика под небольшим углом (у глади стежок делается точно один на против другого). Плотность задается расстоянием между стежками. Свойства зигзага хранятся отдельно от свойств зигзага и двойного зигзага в укрепляющем слое.

**Zigzag underlay:** Зигзаг и Двойной Зигзаг укрепляющего слоя используются для укрепления и стабилизации широких столбиков.