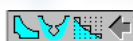


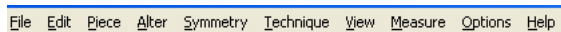
Original Pattern Drafftng. Панель с инструментами



Автор: Лиза ПРАСС

Эта подпрограмма предназначена для создания собственных моделей. Здесь вы не ограничены созданием исключительно предметов одежды. Вся гамма изделий, от мягких игрушек до предметов интерьера будет доступна.

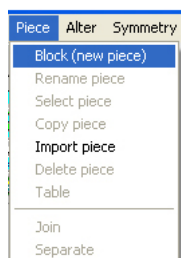
Все возможные функции в программе можно активировать через Главное меню



и панель с инструментами



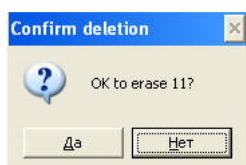
За основу при построении берется прямоугольник. Для его создания необходимо зайти в меню Piece/Block (New piece)



Откроется окно в котором вам предложат ввести название будущего объекта (Введите уникальное название для нового блока). Каждый новый блок, это будущий объект из которого в итоге формируется изделие. Рукав это один блок. Спинка другой и так далее.



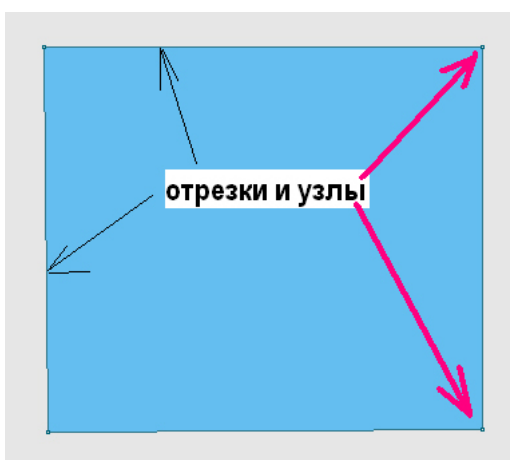
Созданные блоки должны иметь свое уникальное имя. Советую давать названия на английском языке (ИМХО), чтобы однажды не возникло проблем. Чтобы удалить созданный блок достаточно выделить его и нажать клавишу Delete на клавиатуре. В открывшемся меню (Вы хотите стереть объект "11"?) нажать Да



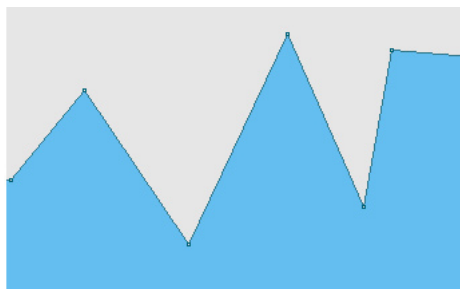
Формирование созданного блока ведется за счет добавления и удаления узлов, поворота объекта, отражения и прочих манипуляций с помощью следующих инструментов



Разберемся с ними по порядку. Для начала определимся, что блок состоит из отрезков соединенных между собой узлами.

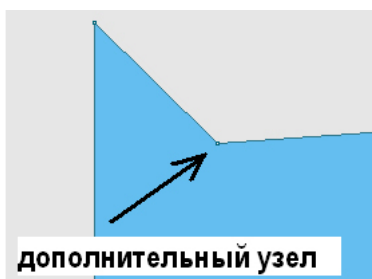


Изменение формы блока ведется за счет добавления и удаления узлов. Перемещая которые вы формируете объект.



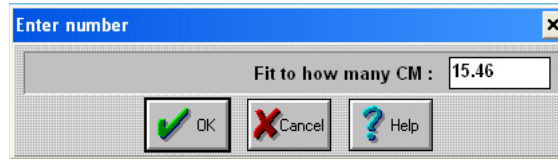
Чтобы переместить узел необходимо подвести к нему курсор мыши и дважды кликнуть левой клавишей. Узел "залипнет" а курсор приобретет вид плоскогубцев. Перетянув узел в нужное место кликните левой клавишей мыши. Закончив правку нажмите ESC.

+ - - Add и Delete. Позволяют добавлять дополнительные узлы для последующего изменения формы объекта. Выделите объект. Выберите **+** (добавить), или **-** (удалить) подведите курсор мыши к месту, где хотите образовать новый узел и нажмите левую клавишу мыши. Установив нужное количество дополнительных узлов нажмите клавишу ESC на клавиатуре.





- Fit to Length и Fit to Width, что означает изменение размера объекта по длине и ширине. Для изменения этих параметров кликните по одной из иконок и в открывшемся меню введите желаемый размер.

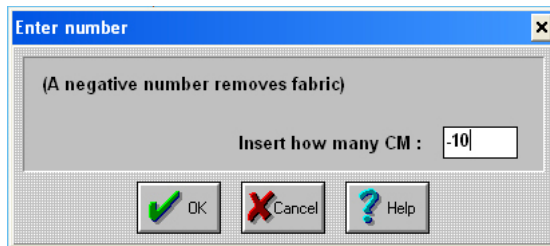


Измерение ведется либо в сантиметрах, либо в дюймах, в зависимости от настроек программы.

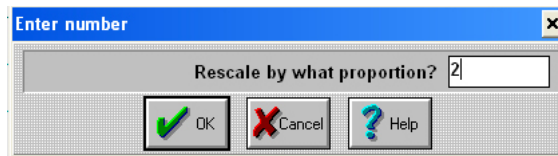
Пример: У меня имеется объект длина которого составляет 20см, а мне надо, чтобы длина была равна 15.46см. Я нажала иконку Fit to Length и в открывшемся меню ввела желаемый размер.




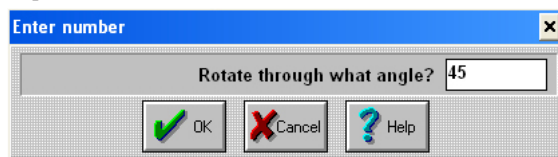
- Insert Length и Insert Width. Позволяет увеличить или уменьшить размер объекта по ширине или высоте. Для изменения параметра необходимо выделить объект и нажать одну из иконок. В открывшемся меню ввести значение на которое вы хотите произвести изменение. Положительное значение увеличивает, отрицательное - уменьшает.



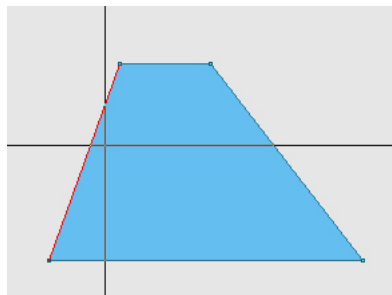
- Scale. Масштабирование. Изменение размера объекта в N-раз. Для увеличения размера объекта необходимо выделить объект и кликнуть по иконке Scale В открывшемся ввести число от 0.1000 до 10.0000 и нажать Ок. Если размер объекта по ширине и высоте был равен 10x10см, то введя число 2 вы получите на выходе объект размером 20смx20см



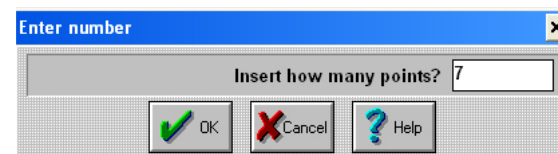
- Rotate. Вращение. Эта группа инструментов позволяет вращать объект по часовой стрелке и против часовой стрелки относительно заданного узла. Для того чтобы задать точку вращения необходимо выбрать объект и нажав иконку  - Origin кликнуть по желаемому узлу. Затем кликнуть по одной из иконок отвечающих за вращение и в открывшемся меню ввести значение в градусах на которое будет произведен поворот.



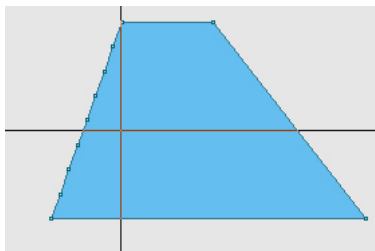
- Equal Parts. Равные части. Позволяет разделить один отрезок на N-ое количество. Чтобы разделить отрезок выделите объект. Кликните по инструменту Equal Parts подведите курсор мыши к отрезку который желаете разделить на несколько равных (отрезок подсветится красным)



в открывшемся меню введите желаемое количество узлов. Затем нажмите Ок. Откроется окно в котором вас попросят ввести число.

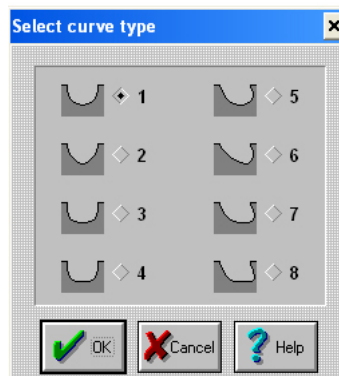


Результат на лицо. Введя цифру 7 получите 8 отрезков, цифру 8 -9 отрезков и так далее...

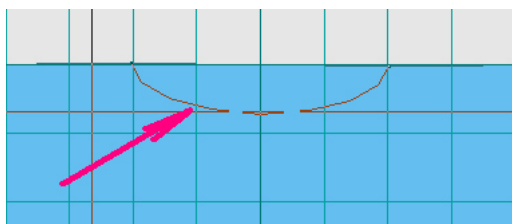


- Curve. Кривая. Позволяет формировать плавную линию на заданном отрезке.

Выделяем объект и кликаем по иконке Curve. Подводим курсор мыши к отрезку на котором хотим создать плавную линию (горловину или пройму) и нажимаем левую клавишу мыши. В открывшемся меню выбираем один из предложенных вариантов и ждем Ок.



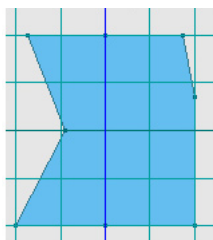
На конце курсора мыши образуется кривая сформированную которую нажмите левую клавишу мыши чтобы зафиксировать положение будущей кривой.



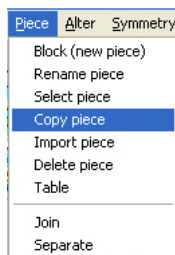
- Flip. Позволяет отобразить объект по оси X. Эту функцию можно использовать например для создания рукавов.

Пример использования:

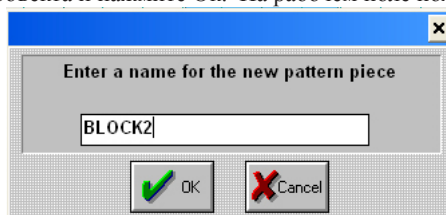
1. Создайте произвольный объект



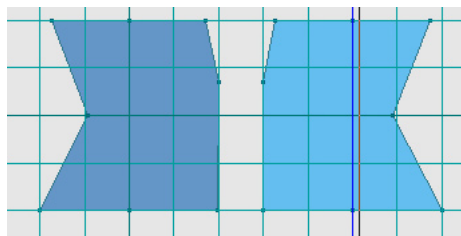
2. Создайте копию объекта в меню Piece - Copy Piece.





3. В открывшемся окне введите название нового объекта и нажмите Ок. На рабочем поле появится копия объекта



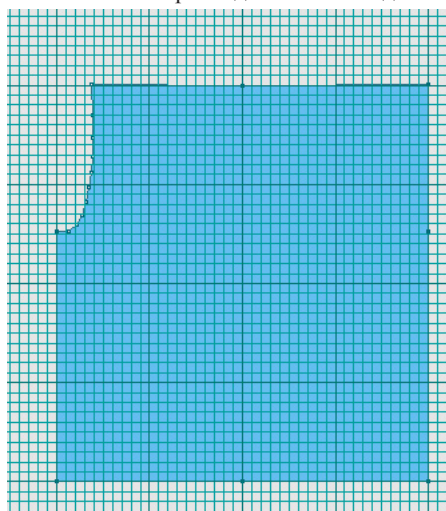
4. Кликните по иконке Flip.



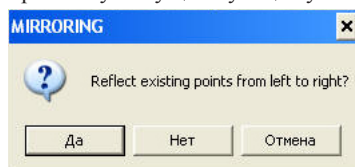
  - Horizontal Mirror и Vertical Mirror. Отображение по горизонтали и вертикали. Сия функция при создании дополнительных узлов будет отображать их с противоположной стороны относительно центральной линии. Центральную линию программа определяет сама исходя из размеров объекта.

Имеем объект на котором с помощью инструмента Curve была создана пройма.

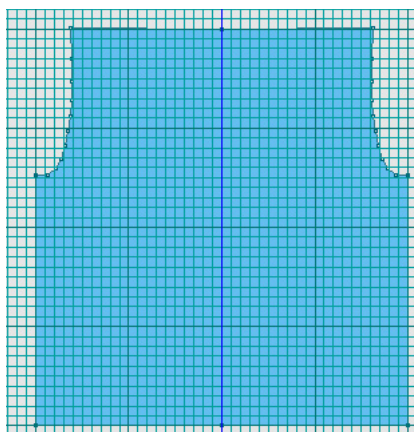
Чтобы нарисовать точно такую же пройму с противоположной стороны достаточно выделить объект и выбрать инструмент Vertical



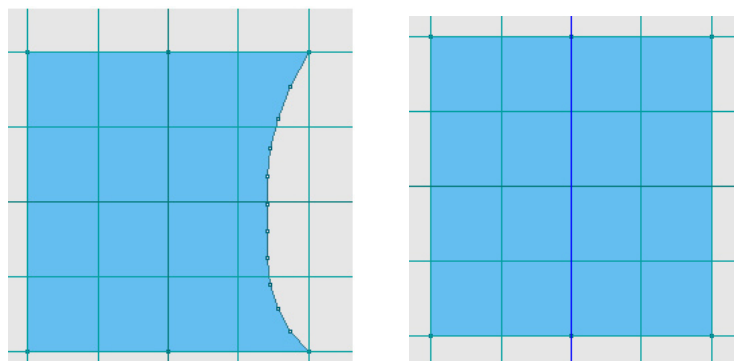
Mirror. В открывшемся окне вас спросят, желаете ли отобразить уже существующие узлы на вашем объекте.



Если вы согласитесь и нажмете Да, то как результат созданная пройма отобразится справа



Если нажмете Нет, то функция Vertical Mirror останется активной и все созданные в последствии узлы будут отображаться с лева на право. Следует отметить одну особенность. Описанный случай работает если узлы были созданы с лева. В случае если вы создали дополнительные точки с права, а затем нажали Vertical Mirror, то при положительном ответе на предложение Отобразить точки с лева на право? созданная пройма как вы понимаете исчезнет



Точно так же работает функция Horizontal Mirror

Следующая группа инструментов применяется вместе с инструментами Mirror

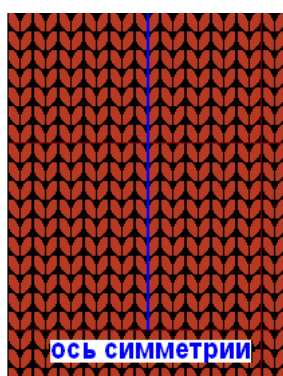


Even Stitch и Odd Stitch. Эти две функции определяют, как будет проложена ось симметрии при работе с инструментами группы Mirror.


Наш объект состоит из петель. При выборе Even Stitch ось симметрии будет проложена между двумя петлями(по обе стороны будет равное количество петель).



При выборе Odd Stitch ось симметрии будет проложена по нечетной петле. Этот вариант рекомендуют использовать при создании V-образного выреза.



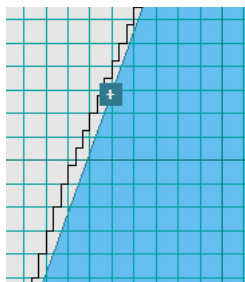
С помощью этой панели вы сможете сформировать край изделия, установить метод убавления и прибавления петель, а так же выставить в нужном месте маркер. Начнем по порядку с лева на право.

Чтобы видеть разницу советую активировать функцию Stitch Layout  Отображать петли

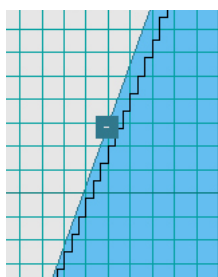
 - Diagonals. Диагонали. Отвечает за формирование диагональных линий в объекте между двумя узлами. Выделите объект.


Выберите инструмент Diagonal. На объекте появятся маркеры сообщающие о выборе того или иного способа формирования. Способов формирования три.

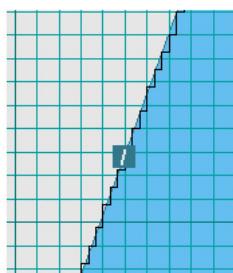
1. Выпуклая линия (аля прямая линия будет немного выпуклой. Ниток на вязание уйдет больше). Обозначается знаком 





2. Вогнутая линия (а в этом случае она будет немного вогнутой. Ниток уйдет меньше). Обозначается знаком 

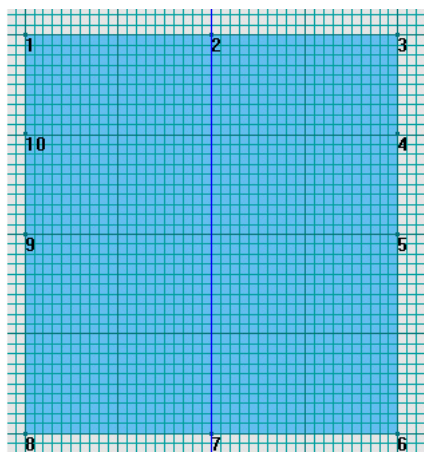


3 Прямая линия (От точки до точки будет проложена наипрямейшая линия. Оптимальный вариант как сообщает ДАК руководство.) Обозначается знаком 

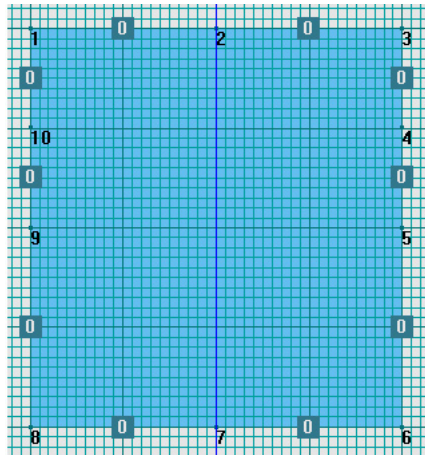


 - Seams. Прибавки. Позволяет установить прибавки в рядах и петлях в диапазоне от 0 до 9 петель между двумя узлами. Для этого необходимо выбрать объект, активировать инструмент и кликая левой клавишей мыши на появившихся маркерах отрегулировать количество петель и рядов.

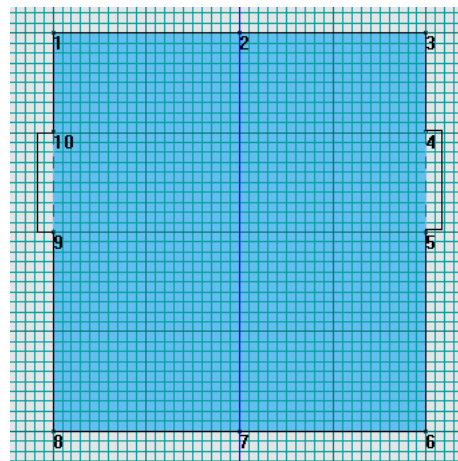
Нарисуйте новый блок. И установите два дополнительных узла на левой вертикальной грани. Чтобы видеть количество узлов на вашем объекте активируйте инструмент Numbering 




Выберите инструмент Seams. Между узлами появятся маркеры с нулевой отметкой

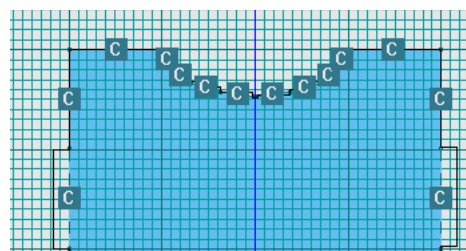


Наведите курсор мыши на маркер расположенный между узлами 9-10. Кликая левой кнопкой мыши установите прибавку равную к примеру 7.



 Shaping Method. Метод формирования. Отвечает за убавление, прибавления и выведение игл в нерабочее положение. Рекомендуется использовать при формировании горловин, окатов рукава, пройм, частичном вязании.

Выберите объект. Активируйте инструмент Shaping Method. Между узлами появятся маркеры отвечающие за метод формирования.



Существует пять вариантов. Основное назначение напоминать пользователю при интерактивном вязании, где ему прибавить или убавить петли.


C - убавление петель со стороны каретки через каждый два ряда.

c - убавление петель со стороны каретки через каждые два ряда с убавлением одной петли на противоположной стороне каретки для следующего ряда. При этом убавление будет формировать более плавную линию.

N - Hold. При выборе этого метода программа в интерактивном вязании сообщит о необходимости выдвинуть петли в нерабочее положение. Используется при частичном вязании.

h - так и не поняла для чего этот метод... Спрашивайте на форуме

N - Используется тогда, когда ни один из вышеперечисленных методов не подходит. При использовании этого метода убавление будет проходить в каждом ряду. Сей метод обеспечивает формирование линии изделия максимально приближенной к нарисованной в программе.

 - Marker. Маркер. Позволяет установить маркер напоминания. Маркер устанавливается на узел. Выделите объект. С помощью инструмента Add установите узел на котором будет располагаться маркер. Активируйте инструмент Marker и кликните левой кнопкой мыши в районе созданного узла. При интерактивном вязании программа сообщит что в этом ряду установлен маркер и вы сможете с помощью дополнительной нити отметить это место.

Ну вот в общем-то и все с основными инструментами этой подпрограммы. Инструменты группы Measure описаны в другой статье. Команды доступные в главном меню и отсутствующие на панели с инструментами тоже в следующий раз.

Обсуждение многих моментов ведется на [форуме](#)

Намудрила Забава Путятишна
<http://broidery.ru>