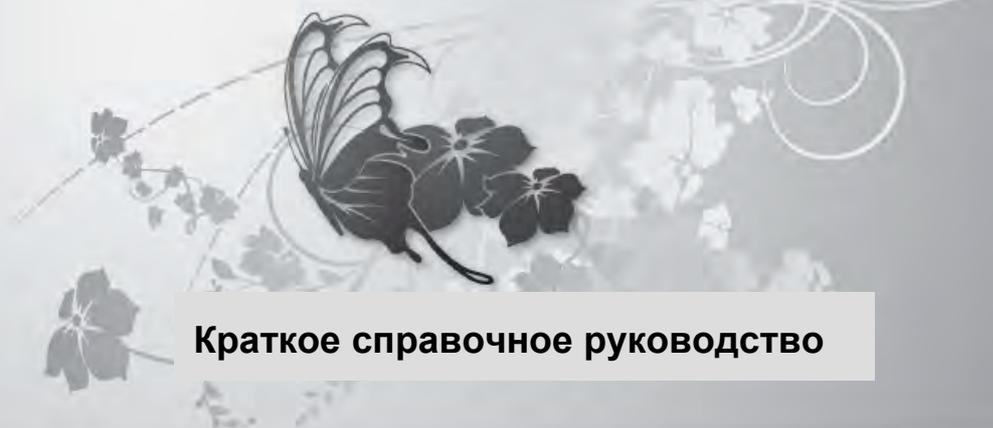


**BERNINA<sup>+</sup>**

## ***Embroidery Software 6***

*EditorPlus, DesignerPlus*



**Краткое справочное руководство**

## **COPYRIGHT 1997-2009 BY WILCOM PTY. LTD. ALL RIGHTS RESERVED.**

Никакая часть этой публикации или сопровождающего программного обеспечения не подлежит репродуцированию или распространению, передаче, транскрибированию, сохранению в поисковой системе или переводу на любой естественный или машинный язык в любой форме или любыми средствами: электронными, механическими, магнитными, ручными или другими, или передана для использования любому третьему лицу без специального письменного разрешения:

WILCOM Pty. Ltd. (A.B.N. 43 001 971 919)  
146-156 Wyndham Street, Alexandria (Sydney)  
New South Wales, 2015, Australia  
PO Box 581, Alexandria, 1435  
Phone: +61 2 9578 5100  
Fax: +61 2 9578 5108  
Email: wilcom@wilcom.com.au  
Web: <http://www.wilcom.com.au>

### **ПРИМЕЧАНИЕ**

Экранные иллюстрации в этой публикации дают лишь примерное представление и не являются точными копиями экранных изображений, воспроизводимых программным обеспечением.

### **Напечатанная инструкция пользователя**

Зарегистрированным владельцам ПО BERNINA Embroidery Software разрешается распечатать 1 (одну) копию Инструкции пользователя ПО BERNINA Embroidery Software для личного пользования. Копия может быть распечатана на собственном принтере или в копирувальном магазине.

### **Ограниченная Гарантия**

Фирма BERNINA International AG гарантирует, что в течение 90 дней с даты приобретения Вами программного обеспечения программные продукты не содержат дефектов по материалам и качеству исполнения. Вам предоставляется исключительное право в случае обнаружения таких дефектов вернуть изделия вместе с доказательством покупки фирме BERNINA или уполномоченным торговым агентам в течение гарантийного срока для безвозмездной замены. Вы оплачиваете стоимость пересылки и страховки и несете риск в случае повреждения и ошибочной адресации "продуктов".

Покупатель полагается на свое собственное умение и знание при выборе программного обеспечения для собственного использования и принимает весь риск относительно результатов применения программного обеспечения. В соответствии с правовыми условиями гарантии фирма BERNINA International AG не принимает на себя все другие гарантии и условия, которые могут быть явно выражены или подразумеваемы, включая без ограничения, гарантии и условия пригодности для продажи, соответствия для специфического использования и отсутствие контрафакции. Фирма BERNINA International AG специально не гарантирует, что программное обеспечение будет соответствовать всем требованиям покупателя или будет выполняться без прерываний или ошибок, в полном соответствии с описанием в сопровождающей документации.

### **Ограничения Ответственности**

Фирма BERNINA International AG, ее разработчики, менеджеры, служащие или работники филиалов в соответствии с применимым законом, ни в коем случае не несут ответственности за любые последующие прямые или косвенные убытки (включая убытки от потери деловой прибыли, перерывов в работе, потери коммерческой информации и т.п.), возникшие в результате неправильного использования программного обеспечения или прилагаемых защитного устройства и кабеля, а также сопровождающей документации, независимо от обоснования требования и даже, если фирма BERNINA или ее уполномоченный представитель уведомлялся относительно возможности таких убытков. В некоторых государствах законодательство или судебная практика не допускают исключения случайных, последующих или специальных убытков, так что вышеупомянутое ограничение или исключение не может быть применимо к Вам.

### **Прекращение Действия Лицензионного Соглашения**

Ваша Лицензия на использование программного обеспечения фирмы BERNINA действительна до тех пор, пока Вы выполняете условия Лицензионного соглашения. Действие Лицензии завершится автоматически без уведомления фирмы BERNINA International AG, если Вы будете не в состоянии выполнять любое из условий Лицензионного соглашения. Вы можете прекратить действие этой Лицензии в любое время, возвратив программное обеспечение и все его копии этого, аппаратный ключ "донгл" (Dongle), кабель и всю сопровождающую документацию фирме BERNINA International AG.

### **КОНТАКТНЫЕ ТЕЛЕФОНЫ**

Если у Вас возникнут любые вопросы, обращайтесь, пожалуйста, Вашему дистрибьютору фирмы BERNINA, или BERNINA International AG  
CH-8266 Штекборн/Швейцария  
Тел.: (41) 52-762 11 11  
Факс: (41) 52-762 16 11

# СОДЕРЖАНИЕ

---

	страница
<b>ВВЕДЕНИЕ</b>	1
Уровни программного продукта BERNINA Embroidery Software	1
Документация BERNINA Embroidery Software	2
Условные, обозначения принятые в Руководстве	3
Просмотр отображаемой на экране информации	3
<b>ИНСТАЛЛЯЦИЯ И НАСТРОЙКА</b>	5
Системные требования	5
Опции инсталляции	5
Установка вышивального программного обеспечения BERNINA	6
<b>ОСНОВНЫЕ ПРОЦЕДУРЫ</b>	9
Интерфейс программы BERNINA Embroidery Software	9
Работа с файлами проектов	11
Пяльцы и сетки	13
Использование команд и инструментов	14
Доступ к свойствам объекта	15
<b>Учебное пособие по использованию мультимедийных возможностей</b>	17
Начало работы	17
Импорт и размещение графических фрагментов	18
Преобразование рисунка в вышивку	19
Добавление текста	20
Вставка образца	21
Вставка фотографии	22
Выравнивание вышивки и цифровой печати	23
<b>Краткий справочник по вышивальному программному обеспечению BERNINA Embroidery Software</b>	26
Клавиатурные команды	34

# ВВЕДЕНИЕ

---

Приглашаем Вас ознакомиться с программным обеспечением BERNINA Embroidery Software – ведущим программным продуктом для домашнего машинного вышивания. Вышивальное программное обеспечение BERNINA Embroidery Software является программным продуктом, основанным на операционной системе Windows, поэтому в нем используются многие команды, с которыми хорошо знакомо большинство пользователей персональных компьютеров.



Программное обеспечение для вышивания BERNINA® Embroidery Software уникально в том плане, что оно отлично интегрируется с самым популярным среди домашних пользователей векторным ПО для рисования CorelDRAW® Essentials 4 от Corel Corporation. Сочетание возможностей ПО для вышивания BERNINA® Embroidery Software и графических возможностей пакета CorelDRAW® обеспечивает наиболее эффективные и удобные для пользователя возможности разработки образцов вышивок. Оно позволяет пользователям создавать не только образцы для вышивки, но и настоящие мультимедийные объекты дизайна.

**ВНИМАНИЕ:** CorelDRAW® Essentials 4 и родственный пакет Corel PHOTO-PAINT® Essentials 4 могут использоваться и как самостоятельные приложения. Полное описание инструментария пакета CorelDRAW® Essentials 4 имеется в электронном Руководстве пользователя, которое можно найти в разделе меню Windows **Start > Programs**. Дополнительно, программа имеет систему он-лайн помощи, обратиться к которой можно через раздел меню **Graphics->Help**.

## Первичным пользователям

Если Вы впервые приобрели вышивальное ПО BERNINA, то Вам очень понравятся гибкие возможности оцифровывания изображений и легкость, с которой Вы сможете создавать и редактировать образцы вышивки и простота, с которой можно добавлять или создавать свои собственные тексты. Однако прежде чем Вы начнете работать с программами, нужно прочитать главу **Введение в оцифровывание проектов вышивки** в руководстве пользователя. В этой главе представлен обзор основных концепций оцифровывания функциями BERNINA Embroidery Software и даются важные указания по использованию программы для получения наилучших результатов. Вы должны также ознакомиться с главой **Основные процедуры** на стр. 9 этого руководства. Здесь Вы узнаете, как запускать приложение, создавать или открывать проект, распечатывать рисунки вышивок и как использовать некоторые наиболее важные инструментальные средства и возможности, которые обеспечивает BERNINA Embroidery Software.

## Пользователям, обновляющим программное обеспечение

Вышивальное ПО BERNINA Embroidery Software является усовершенствованной версией установленного у Вас ранее программного продукта. В нем предусмотрено много новых и расширенных функциональных возможностей. Ознакомьтесь с главой **Введение в оцифровывание проектов вышивки** в руководстве пользователя, чтобы быстро ознакомиться со всеми модификациями.

## Уровни программного продукта BERNINA Embroidery Software

---

Имеются два уровня вышивального программного обеспечения BERNINA:

- ◀ BERNINA EditorPlus
- ◀ BERNINA DesignerPlus

**Внимание:** Уровни программного продукта контролируются аппаратным (электронным) ключом. Это устройство является наиболее важной и ценной частью Вашей системы, и с ней нужно обращаться осторожно.

**Примечание:** Пользователи вышивального ПО BERNINA могут приобрести программы обновления непосредственно через Интернет.

## Программа BERNINA EditorPlus

Программа BERNINA EditorPlus дает возможность редактировать существующие проекты и добавлять надписи. Вы можете также создавать привлекательные вышивки с минимумом усилий по отсканированным рисункам. Воспользуйтесь мощными средствами автоматического оцифровывания, такими как Auto Digitizer, Magic Wand и PhotoSnap. Эта система также позволяет:

- ◀ изменять последовательности цветов для улучшения качества вышивки;
- ◀ редактировать индивидуальные стежки для точной настройки обработки мотива.
- ◀ использовать функцию Auto Digitizer для автоматического создания привлекательных вышивок по отсканированным оригиналам;
- ◀ использовать инструмент Magic Wand ("Волшебную палочку") для преобразования рисунка в вышивку;
- ◀ использовать функцию PhotoSnap, чтобы преобразовать фотографии в строчечные вышивки.

## Программа BERNINA DesignerPlus

Программа Designer Plus обладает мощными функциями, позволяющими оцифровывание, редактирование и создание надписей с использованием как автоматических, так и ручных инструментальных средств и способов оцифровывания. В частности, с этой системой можно:

- ◀ использовать отсканированные или импортированные изображения для оцифровывания проектов на экране монитора;
- ◀ в дополнение к автоматическим средствам оцифровывания можно использовать специализированные инструменты оцифровывания, а также большой набор художественных декоративных узоров заполнения;
- ◀ создавать аппликации функцией Auto Applique;
- ◀ преобразовывать любой шрифт Windows TrueType в вышивальный алфавит;
- ◀ сохранять все предпочитаемые настройки в файле шаблона.

**Примечание:** Для идентификации функций, реализуемых Вашей конкретной моделью, и опций, которые могут быть Вами выбраны, см. **Список функций вышивального программного обеспечения BERNINA** в Руководстве пользователя.

## Документация BERNINA Embroidery Software

Вышивальное ПО BERNINA предоставляет Вам разные способы доступа к информации по Вашему программному обеспечению и пользованию им как в печатном виде, так и в экранном отображении через меню *Help*.

**Внимание:** Экранные иллюстрации в пользовательской документации дают лишь примерное представление и не являются точными копиями экранных изображений, воспроизводимых программным обеспечением. Процедурные описания могут слегка различаться при разных настройках при инсталляции в зависимости от принимаемых по умолчанию системных установках.

## Печатная документация

В зависимости от приобретенного Вами уровня программного продукта вместе с установочным диском DVD Вы получаете следующую печатную документацию:

### Краткое справочное руководство

Краткое руководство пользователя BERNINA Embroidery Software содержит указания по инсталляции, а также общую информацию по Вашему вышивальному программному обеспечению BERNINA. Там имеется также раздел с кратким справочником, содержащим все экранные и клавиатурные команды, используемые в Вашем программном обеспечении. В дополнении здесь же предлагается полностью обработанный образец проекта вышивки. Дополнительные средства обучения предусматриваются в отображаемом на

экране руководстве. Хотя обучающие средства не охватывают всех функций, они дают полезную информацию для всех уровней программного обеспечения.

**Совет:** Для детального ознакомления со всеми функциями вышивального программного обеспечения BERNINA (по всем уровням программного продукта) и приложений BERNINA Portfolio обратитесь к отображаемому на экране руководству, доступному через меню *Help*. Для идентификации источников информации, имеющих отношение к Вашей конкретной модели, и опций, которые могут быть Вами выбраны, см. **Список функций вышивального программного обеспечения BERNINA** в Руководстве пользователя.

### Отображаемая на экране документация (только на английском языке):

Документация отображается на экране в двух форматах – HTML Help и Adobe Acrobat. В зависимости от приобретенного Вами уровня программного продукта Вы получите следующую документацию в полном наборе или только часть из них:

### Замечания к программному обеспечению

Комплект замечаний включается при инсталляции программного пакета. В них содержится детальная информация о новых и модернизированных функциях, а также прямые ссылки к соответствующим разделам экранного руководства.

### Краткое справочное руководство

Краткое справочное руководство BERNINA также предоставляется в отображаемой на экране форме. В нем содержится дополнительная информация об обновлении программного продукта, а также прямые ссылки к дополнительным обучающим указаниям экранного руководства.

### Отображаемое на экране руководство

В отображаемом на экране руководстве содержатся детальные процедурные описания всех функций вышивального программного обеспечения BERNINA, а также приложений пакета BERNINA Portfolio. Приводятся сотни пошаговых инструкций вместе с примерами и экранными изображениями. Приложения BERNINA Cross Stitch и BERNINA Quilter документированы в отдельных дополнительных руководствах, описанных ниже.

## Онлайновая справка

Онлайновая справка обеспечивает быстрый доступ к общей информации о функциях вышивального ПО BERNINA и к пошаговым инструкциям.

## Дополнительные руководства пользователя

Ваш установочный DVD BERNINA Embroidery Software позволяет также установить следующие дополнительные отображаемые на экране руководства:

### Экранное руководство BERNINA Cross Stitch

В этом дополнительном руководстве описываются возможности специального приложения BERNINA Cross Stitch, позволяющего выполнять вышивки крестом. Вышивка крестом является популярной техникой заполнения больших фрагментов малым количеством стежков. Такие стежки можно использовать также для оконтуривания и обрамления. Вышивание в такой технике подходит для украшения домашнего текстиля, скатертей, детской одежды и фольклорных мотивов. Стежок для вышивки крестом иногда комбинируют с аппликацией.

### Экранное руководство BERNINA Quilter Onscreen

В этом дополнительном руководстве описываются возможности специального приложения BERNINA Quilter, позволяющего работать в технике лоскутного шитья – пэчворка. Пэчворк – это популярная техника компоновки и сшивания лоскутов ткани в блоки. Программа BERNINA Quilter может быть использована для размещения лоскутных узоров на квилтах по существующим или по создаваемым собственноручно проектам. Используйте эту программу для экспериментирования с лоскутами ткани и цветом, чтобы создавать прекрасные квилты, отражающие вашу индивидуальность.

## Условные обозначения принятые в Руководстве

В тексте руководства приняты следующие условные обозначения.

### Команды

В этом руководстве команды меню или подменю указываются со ссылками на имена меню и команды. Например, команда 'Show All' ('Показать Все') из меню 'View' ('Вид') указывается как *View > Show All*.

### Диалоговые окна

Диалоговые окна показываются в руководстве только в том случае, когда в них отображена важная информация для использования ПО BERNINA. Экранные иллюстрации дают лишь примерное представление и не являются точными копиями экранных изображений, воспроизводимых программным обеспечением.

## Команды для действий мышью

Указание	Символ	Действие
Щелчок мышью		Щелкнуть левой кнопкой мыши
Щелчок правой кнопкой мыши		Щелкнуть правой кнопкой мыши
Двойной щелчок		Дважды щелкнуть кнопкой, не перемещая мышью
Нажмите кнопку ОК.		Щелкнуть мышью по кнопке ОК диалогового окна, или нажать клавишу Enter клавиатуры, чтобы завершить действие.

## Комбинация клавиш

Комбинация клавиш	Описание
[Ctrl] + [S]	Удерживая нажатой клавишу CTRL, нажать клавишу буквы "S" в нижнем регистре
[Ctrl] + [Shift] + [H]	Удерживая нажатой клавишу CTRL, нажать клавишу SHIFT и клавишу буквы "H".

Полный перечень клавиатурных команд приводится в Кратком справочном руководстве

## Просмотр отображаемой на экране информации

*Выберите Help Topics (из меню Help), чтобы просмотреть онлайновую справку.*  
*Выберите Online Manual (из меню Help), чтобы просмотреть онлайновое руководство.*

*Выберите Bernina International Home Page (из меню Help), чтобы просмотреть международный сайт Bernina.*

*Выберите Bernina of America Home Page (из меню Help), чтобы просмотреть сайт Bernina of America.*

*Выберите Embroidery Onscreen (из меню Help), чтобы просмотреть сайт Embroidery Online.*

Экранная документация пользователя предоставляется в форме экранного руководства и экранных справок.

## Просмотр онлайновой справки

Онлайновая справка обеспечивает быстрый доступ к общей информации о функциях вышивального ПО BERNINA и к пошаговым инструкциям.

### Как просмотреть онлайн-справку

- 1 Выберите *Help > Help Topics*, чтобы открыть главное окно справки *Help*.
- 2 Нажмите кнопку **Contents (Содержание)**, чтобы открыть главный список тем справки. Темы сгруппированы под заголовками высшего уровня со значками "Книга".
- 3 Дважды щелкните по значку "Книга", чтобы просмотреть список тем, а затем дважды щелкните по выбранной теме.

**Совет:** Альтернативно нажмите кнопку **Find (Найти)** и введите ключевое слово, чтобы найти интересующий вас ответ.

### Просмотр экранного руководства

Вы можете прочитать экранное руководство, используя программу Adobe Acrobat™ Reader. Эта программа поставлена вам вместе с вышивальным ПО BERNINA. В экранном руководстве вы можете быстро найти нужную вам информацию, используя стандартные функции программы Adobe Acrobat™ Reader.

### Как просмотреть экранное руководство

◀ Выберите *Help > Onscreen Manual*.

**Примечание:** Если программа BERNINA не запущена, вы можете открыть экранное руководство непосредственно из Windows Explorer (Проводника Windows). Для этого найдите папку `..\Program Files\BERNINA\Embroidery Software\bin` и дважды щелкните по файлу `UserManual.pdf`.

### Соединение с веб-сайтами BERNINA®

Вы можете получить доступ к информации о приобретении и поддержке программных продуктов непосредственно из ПО.

**Примечание:** Вы должны иметь правильно сконфигурированный веб-браузер в своей системе совместно с доступом к Интернету.

### Как соединиться с сайтом BERNINA®

- ◀ Соединитесь с вашим интернет-провайдером.
- ◀ Выберите *Help > BERNINA Web Page*.  
Вы непосредственно соединитесь с домашней страницей BERNINA® по следующим адресам:
  - ◀ Bernina International - <http://www.bernina.com/>
  - ◀ Bernina of America -  
<http://www.berninausa.com/>
  - ◀ Embroidery Online -  
<http://www.embroideronline.com>

# ИНСТАЛЛЯЦИЯ И НАСТРОЙКА

Комплект вышивального программного обеспечения BERNINA содержит следующие компоненты:

- ◀ Установочный DVD BERNINA Embroidery Software
- ◀ Аппаратный ключ для USB-порта с присоединенным ярлыком
- ◀ Краткое справочное руководство BERNINA Embroidery Software

**Примечание:** На установочном DVD BERNINA Embroidery Software записаны все программные продукты, включая BERNINA DesignerPlus, BERNINA EditorPlus, BERNINA Portfolio, BERNINA Cross Stitch и BERNINA Quilter.

## Системные требования

Чтобы запустить вышивальное ПО BERNINA, Вы должны убедиться в том, что выполнены приводимые ниже обязательные системные требования.

## Характеристики компьютера

Проверьте, соответствует ли Ваш ПК системным требованиям. Проверьте центральный процессор и оперативную память, а также свободное

Аппаратные средства	Минимальные требования
Свободное дисковое пространство	2ГБ, или более 10 % от общего объема жесткого диска, смотря что больше
Дисковод	Для DVD-ROM для инсталляции ПО
Графическая карта	Поддержка High Color (16-bit) и высокая разрешающая способность – по меньшей мере 1024 x 768
Монитор	15" или больше для оцифровывания на экране
Порт USB	Выделенный порт USB для защитного ключа Дополнительный порт USB для подключения прибора BERNINA Reader/Writer Box или для прямого подключения вышивальной машины
Последовательные порты	Дополнительный последовательный порт для подключения прибора BERNINA Reader/Writer Box (опционально)
Сканер	Совместимый с MS Windows® XP
Принтер	Совместимый с MS Windows® XP
Мышь	Совместимый с MS Windows® XP
Звуковая карта	Не требуется

## Защитный аппаратный ключ

Вышивальное ПО BERNINA контролируется защитным устройством – аппаратным ключом ("донглом"), подключаемым к компьютеру, а также защитными кодами доступа, вводимыми в программное обеспечение. Каждый аппаратный ключ имеет серийный номер и идентификационный код, так что Ваша система может быть однозначно распознана.



Аппаратный ключ для порта USB



**Внимание:** Не вставляйте аппаратный ключ до тех пор, пока не появится соответствующее

пространство на жестком диске. В таблице приведены минимальные и рекомендованные системные требования.

Аппаратные средства	Минимальные требования
Центральный процессор	Single Core 1 ГГц) или более производительный процессор
Операционная система	Windows XP® SP2 (Home или Professional)
Подключение к Интернету	Опционально: Для доступа к сайту Bernina для регулярной информации о программных продуктах и обновления
Web-браузер	Internet Explorer 6.x
Память	1 Гб для многократных приложений
Свободное пространство на жестком диске	30 Гб перед инсталляцией

требование программы установки. В противном случае будет использован собственный драйвер USB, предотвращающий правильную работу системы защиты.

Все последние выпуски программного пакета, нового или для обновления предыдущей версии, поставляются с аппаратными ключами для порта USB – аппаратные ключи для параллельного порта больше не применяются. При обновлении ПО вам нужно выполнить перенести данные с предыдущего аппаратного ключа на новый (функция 'brain transplant').

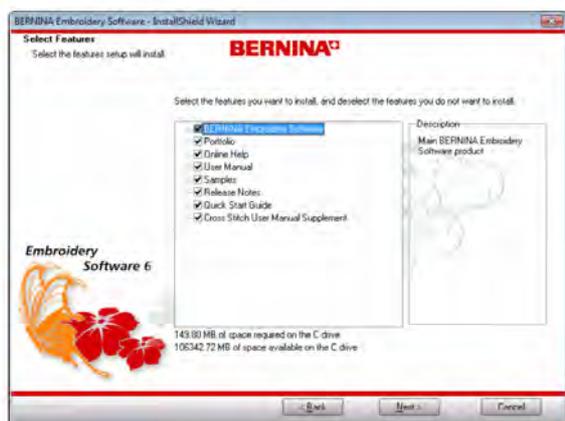


**Внимание:** Если при работе с ПО BERNINA аппаратный ключ будет удален или потеряет контакт, появится сообщение об ошибке. Удалите это сообщение и затем закройте программу BERNINA Embroidery Software. При этом будут потеряны несохраненные изменения в проекте. Вставьте повторно аппаратный ключ в ПК, обратив внимание на плотность контактов, затем перезапустите программу BERNINA Embroidery Software.

## Опции инсталляции

Имеется возможность выбрать одну из следующих опций инсталляции:

- ◀ в каком месте вашего ПК или в сети будет установлено ПО и коллекции образцов
- ◀ какие компоненты должны быть установлены, - например, дополнительные языки, программа BERNINA Portfolio
- ◀ какие файлы документации будут установлены



**Примечание:** Флажок в окошке "BERNINA Embroidery Software" должен быть установлен всегда. Опция "Extra Languages" ("Дополнительные языки") может отсутствовать в зависимости от приобретенного вами выпуска программного изделия.

### Слияние версий программного обеспечения

Вы можете выбрать слияние с уже установленной версией ПО. Существующие компоненты обрабатываются следующим образом:

#### Мотивы вышивок

Вышивальное программное обеспечение BERNINA позволяет добавлять мотивы к любому заранее определенному комплекту мотивов, а также создавать новые. Они могут быть также изменены для последней заводской версии этих файлов. Программа инсталляции проверяет все существующие в вашем ПК мотивы и производит их преобразование для совместимости с новой версией ПО.

#### Шаблоны

Вышивальное программное обеспечение BERNINA позволяет также изменять установленные шаблоны и создавать новые. Они могут быть также изменены для последней заводской версии этих файлов. Программа инсталляции проверяет все существующие в вашем ПК шаблоны и производит их преобразование для совместимости с новой версией ПО.

#### Таблицы ниток

Если вы изменили установки в таблицах ниток, они будут сохранены.

#### Материалы аппликаций

Образцы материалов аппликаций используются теперь в приложениях BERNINA Embroidery Software и BERNINA Quilter. Вы могли добавить или изменить материалы в существующей установке BERNINA Quilter. При установке материалов инсталляционная программа проверяет существующие файлы материалов и преобразует их для новой версии.

**Примечание:** Любые изменения, которые вы произвели в существующей библиотеке BERNINA Quilter, будут преобразованы для последней версии.

### Что можно и чего нельзя делать

- ◀ Никогда не удаляйте установленное ПО BERNINA Embroidery Software вручную путем выделения программных файлов и нажатия клавиши **Delete**. Это относится ко всем приложениям Windows.

- ◀ Избегайте удаления ПО BERNINA Embroidery Software путем выбора функции *Programs > BERNINA Embroidery Software > Uninstall* из меню кнопки **Start/Пуск** на рабочем столе Windows или использования функции **Add/Remove Programs / Установка/Удаление программ** в **Панели управления Windows**. Оба эти метода удалят все файлы ПО, и вы потеряете все ваши персональные настройки.
- ◀ Вместо этого позвольте установочной программе деинсталлировать предыдущую версию в процессе установки новой версии BERNINA Embroidery Software в порядке обновления программного обеспечения. Таким образом, программа инсталляции объединит уже выполненные пользовательские настройки с новыми установками.
- ◀ При инсталляции ПО ваш компьютер автоматически перезагружается, чтобы обеспечить успешную установку программного обеспечения. Убедитесь в том, что перед перезагрузкой компьютера все файлы сохранены и закрыты все приложения. Установочная программа запросит вас об этом перед перезапуском.
- ◀ Если Вы удалили ПО BERNINA с использованием процедуры **Programs > ... > Uninstall** или **Add/Remove Programs**, процесс деинсталляции может оставить некоторые файлы в папке. Вам потребуется вручную удалить эту папку и ее содержимое, используя **Windows Explorer/ Проводник Windows**.

### Установка вышивального программного обеспечения BERNINA

Имеется возможность выбрать одну из следующих опций инсталляции:

- ◀ в каком месте вашего ПК или в сети будет установлено ПО и коллекции образцов
- ◀ какие компоненты должны быть установлены, - например, дополнительные языки, программа BERNINA Portfolio
- ◀ какие файлы документации будут установлены



**Внимание:** При обновлении программного обеспечения не удаляйте предыдущую версию. Позвольте установочной программе сделать это за вас. См. также **Слияние версий программного обеспечения** на стр. 6 этого руководства.

#### Как установить программное обеспечение BERNINA

- 1 Убедитесь в том, что ваш компьютер соответствует требованиям программного средства BERNINA Embroidery Software. Подробнее см. **Системные требования** на стр. 5 этого руководства.
- 2 Закройте все программы Windows, но оставьте работающей ОС Windows



- Внимание:** Не вставляйте аппаратный ключ до тех пор, пока не появится соответствующее требование программы установки. В противном случае будет использован собственный драйвер USB, предотвращающий правильную работу системы защиты.
- 3 Вставьте установочный DVD BERNINA Embroidery Software. Инсталляционная

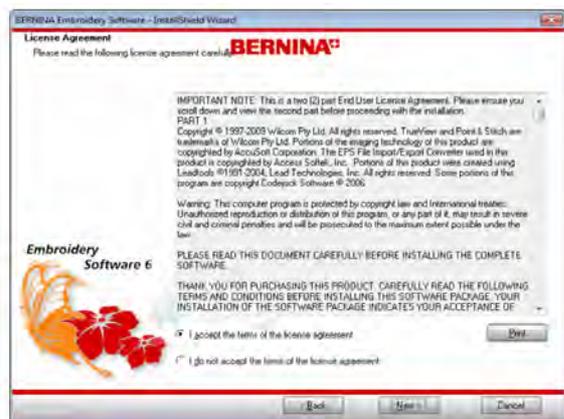
программа запустится через 30 секунд с появлением экрана с приветствием.

4 Нажмите кнопку **Next**.

5 Выберите, какую из программ следует установить и щелкните по **Next**.

6.. Нажмите кнопку **Next**.

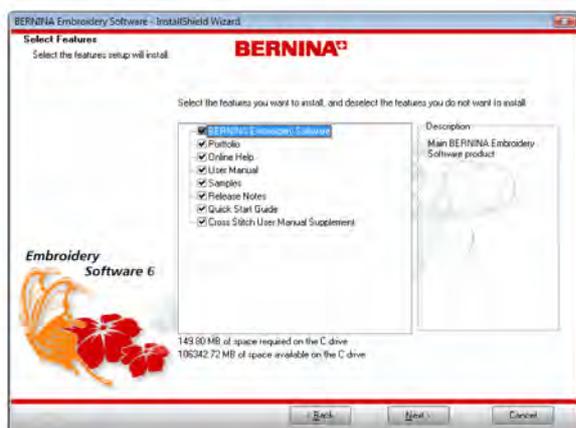
Появится экран с **Лицензионным соглашением (License Agreement)**. Кнопка станет **Next** серой до тех пор, пока вы не подтвердите согласие с условиями лицензионного соглашения ('I accept the terms of the license agreement').



**Совет:** Кнопкой **Print** вы можете распечатать текст Лицензионного соглашения.

7 Щелкните по кнопке для подтверждения и нажмите **Next**.

Появится окно **Select Components (Выбор компонентов)**. Флажок в окошке "BERNINA Embroidery Software" должен быть установлен всегда. Если вы устанавливаете многоязыковую версию ПО, поставьте флажок опции **Install extra languages**.



8 Выберите, какие из компонентов следует установить и щелкните по **Next**. Появится окно **Choose Installation Folder (Выберите папку для установки)**.



Чтобы согласиться с предложенной по умолчанию папкой, нажмите кнопку **Next**.

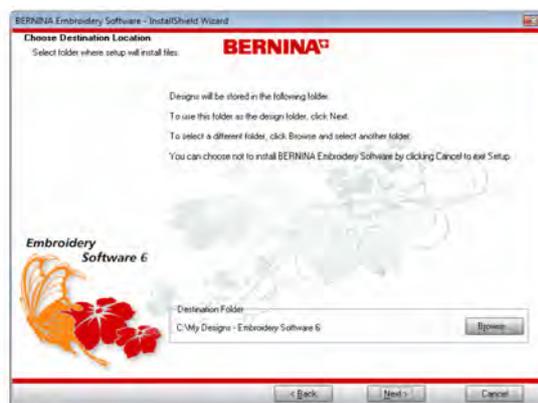
Чтобы выбрать другое место, щелкните по **Browse**, назначьте существующую папку или создайте новую папку и щелкните по **Next**.



**Примечание:** Если в выбранной папке уже установлена программа, система выдаст предупреждение.



9 Когда откроется диалоговое окно **Choose Destination Location (Выбор места установки)**, выберите папку, в которой Вы хотите хранить свои образцы.



По умолчанию предлагается папка *My Designs* – *Embroidery Software 6*. Коллекции образов, включая входящие ПО, будут храниться в этой папке.

- ◀ Чтобы согласиться с предложенной по умолчанию папкой, нажмите кнопку **Next**.
- ◀ Чтобы выбрать другое место, щелкните по **Browse**, назначьте существующую папку или создайте новую папку и щелкните по **Next**. Если вы выбрали для установки ПО *ту же* папку, в которой уже установлена прежняя версия, то новая версия будет установлена сверх старой с одновременным слиянием.

**Примечание:** Ваши собственные проекты не удаляются и не перезаписываются, но старые проекты могут быть замещены новыми с *тем же* именем.

#### 10 Нажмите кнопку **Next**.

Если в вашем компьютере уже установлена одна или несколько старых версий ПО BERNINA:

- ◀ Появится предложение удалить прежнюю версию (или версии). Если вы выберете эту опцию, старое ПО будет удалено.
- ◀ Старая версия будет слита с новой после перезапуска ПК.

#### 11 Нажмите кнопку **Next**.

Откроется окно *Ready to Install (Готово для инсталляции)*.

#### 12 Щелкните по **Install** для продолжения.

Теперь вам будет предложено вставить в порт USB компьютера аппаратный ключ (dongle).

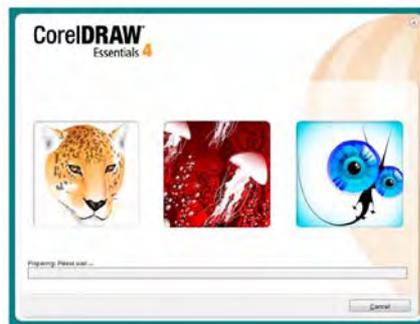


Если Вы приобрели комплект ПО для обновления (Update), Вам будет предложено вставить в порт Ваш старый аппаратный ключ тоже.



#### 13 Нажмите кнопку **Next**.

В окне **Setup Status** будет появляться информация о ходе инсталляции. Программа CorelDRAW Essentials 4 будет инсталлирована в рамках нормальной инсталляции BERNINA Embroidery Software.



По завершении установки появится диалоговое окно *Installation Complete*.

14 Щелкните по кнопке **Finish**, чтобы завершить установку. У Вас теперь возможность перезагрузить компьютер. Рекомендуется перезагрузить компьютер немедленно. На рабочем столе Windows появится соответствующий значок, а в меню кнопки Пуск группа программ BERNINA Embroidery Software. Если вы обновляете прежнюю версию, процесс слияния может занять некоторое время, – до 15 минут – и может появиться экран системы DOS.



Любые изменения, которые вы произвели в старой библиотеке BERNINA Quilter, будут преобразованы для последней версии. При инсталляции будут также сохранены все пользовательские образцы или проекты. Подробнее см. в разд. **Слияние версий программного обеспечения** на стр. 6 этого руководства.

# ОСНОВНЫЕ ПРОЦЕДУРЫ

Для работы с программным обеспечением BERNINA Embroidery Software вам требуется знать основные процедуры, такие как запуск программ, открытие и создание проектов и сохранение. После запуска BERNINA Embroidery Software вы должны пользоваться командами или пиктограммами и диалоговыми окнами, чтобы выполнять соответствующие задачи. Команды выбираются таким же образом, как и в других приложениях Windows, – из меню или панелей инструментов. В приложениях BERNINA Embroidery Software открываются файлы в "родном" формате .ART, а также файлы других вышивальных форматов, хранящиеся на жестком диске компьютера, дискете или компакт-диске.



Программный пакет BERNINA Embroidery Software предлагает вам на выбор широкий диапазон стандартных пялец. Используйте линии сетки, чтобы точно совместить или установить требуемые размеры объекта вышивки. Наиболее важным диалоговым окном в BERNINA Embroidery Software является диалоговое окно Object Properties (Свойства объекта). Это и диалоговое окно Effects (Эффекты) являются "немодальными" диалоговыми окнами, это означает, что в окне Design они остаются открытыми до тех пор, пока они нужны.

## Интерфейс программы BERNINA Embroidery Software

Программа BERNINA Embroidery Software интегрируется с программой CorelDRAW® Essentials 4, образуя единое приложение. Оно позволяет пользователям создавать не только образцы для вышивки, но и настоящие мультимедийные объекты дизайна. Приложение имеет общее рабочее пространство ("Design Window"), но работать в этом пространстве можно в двух разных режимах: **Art Canvas** (для дизайнерской работы) и **Embroidery Canvas** (для вышивок). Третий режим, **Hoop Layout**, предназначен для работы с большими "много-пальцевыми" образцами. См. также раздел **Режимы просмотра** в Руководстве пользователя.



### Запуск вышивального программного обеспечения BERNINA Embroidery Software

Для запуска BERNINA Embroidery Software щелкните дважды мышью по этому ярлыку.

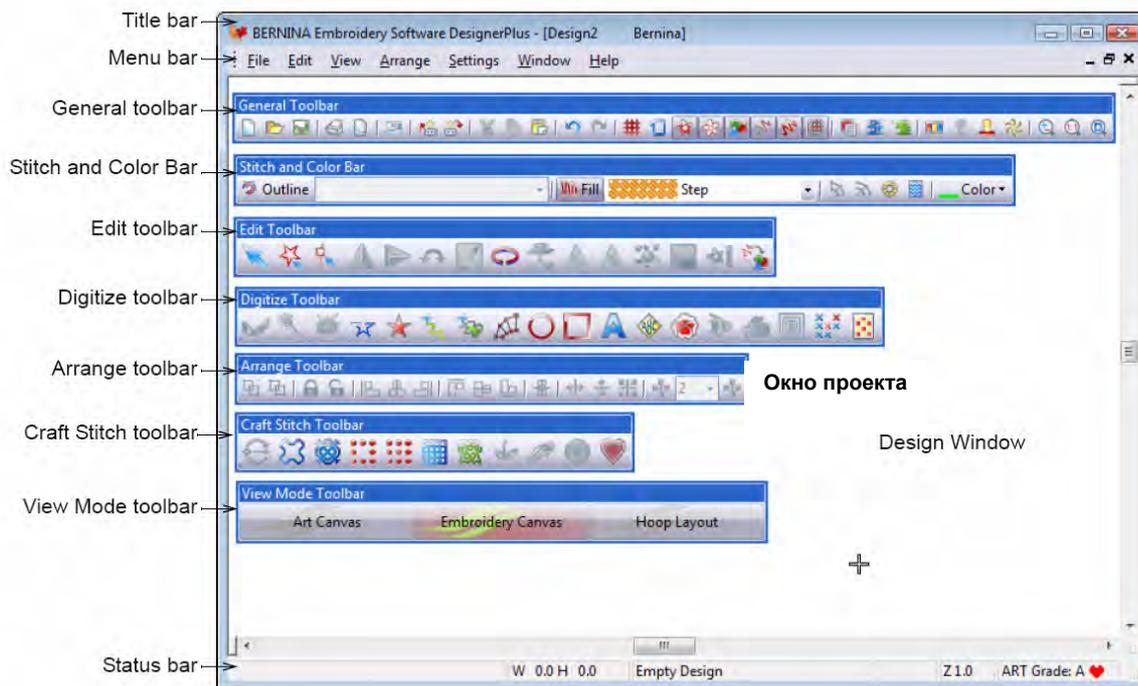
Программа BERNINA Embroidery Software может быть открыта через ярлык на рабочем столе или меню кнопки Пуск.

По умолчанию включается режим **Embroidery Canvas**. В этом режиме можно создавать и редактировать объекты вышивания, используя инструментальный интерфейс оцифровывания вышивок

## Как запустить BERNINA Embroidery Software

- Щелкните дважды мышью по ярлыку BERNINA Embroidery Software на рабочем столе Windows или выберите в меню кнопки **Пуск** > *Все программы* > *BERNINA Embroidery Software* > *BERNINA Embroidery Software*.

BERNINA Embroidery Software открывается в режиме **Embroidery Canvas** с новым, пустым проектом (Design1). На показанном внизу экране отображены в развернутом виде все панели инструментов приложения BERNINA DesignerPlus. В зависимости от уровня вашего программного продукта вы получите доступ к некоторым или всем этим опциям.



**Title bar** – Строка заголовка  
**Menu bar** – Строка меню  
**General toolbar** – Общая панель инструментов  
**Stitch and Color Bar** – Панель Стежков и Цвет  
**Edit toolbar** – Панель инструментов правки

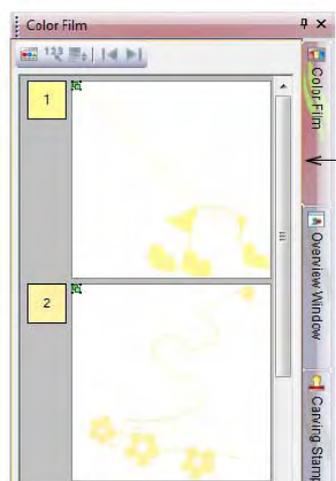
**Edit Toolbar** – Панель инструментов правки  
**Digitize Toolbar** – Панель оцифровки  
**Arrange Toolbar** – Панель размещения  
**Craft Stitch Toolbar** – Панель рукодельных стежков  
**View Mode Toolbar** – Панель режима просмотра  
**Status bar** – Строка состояния

**Примечание:** Панели являются плавающими, их можно размещать справа, слева, сверху или снизу и "перетаскивать" в любое место окна проекта. Панель Стежков и Цвет и может быть расположена вертикально, но в этом случае списки оконтуривающих и заполняющих стежков не открываются. Поэтому рекомендуется размещать эту панель только горизонтально. См. также [Краткий справочник](#) на стр. 26 этого руководства.

- ◀ Измените окно проекта по своему желанию, при этом можно отобразить или скрыть сетку, изменить размеры сетки, отобразить или скрыть панели инструментов. Подробнее см. в разделе [Отображение сетки](#) на стр. 13 этого руководства.

### Портативные закладки

Программа BERNINA Embroidery Software использует портативные закладки ("dockers") для вызова основных функций. Режим **Embroidery Canvas** имеет следующие закладки: **Color Film** (цветной фильм), **Carving Stamps** (резьба и тиснение), **Morphing Effects** (эффекты плавного преобразования) и **Overview Window** (обзорный диалог). Все закладки группируются в правой стороне рабочего экрана Design Window.



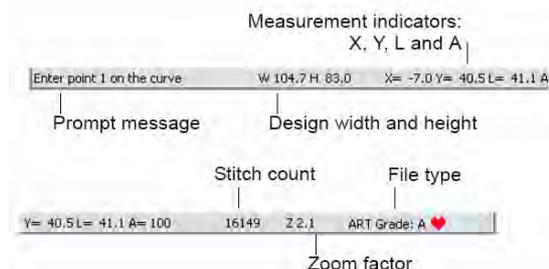
Закладки

группируются для увеличения размера рабочей области экрана. При этом они разворачиваются вертикально для компактности. Размер закладок можно зафиксировать или минимизировать. При установке курсора мыши на закладку, всплывает минимизированный по размерам «dockер»,

позволяющий обращаться к соответствующей функции. Если закладка не используется, она автоматически минимизируется. Панель закладок можно "перетащить" с помощью мышки в рабочую область 'Design Window' или двойным щелчком мыши при закреплении их на месте.

## Строка текущего состояния (Status bar)

Строка текущего состояния в нижней части рабочей области экрана **Embroidery Canvas** отображает состояние текущего положения



курсора и инструкции по использованию выбранных инструментов.

Отображаемая информация включает:

- Сообщения - подсказки: они помогают работать с выбранными функциями
- Ширину и высоту образца
- Координаты текущего положения иглы (X/Y), длину (L) и угол (A) текущего стежка. См. также раздел **Измерение расстояний на экране** на стр. 14 этого руководства
- Счетчик стежков: общее количество стежков в образце
- Степень увеличения / уменьшения (Zoom factor)
- Тип файла: указывает тип файла ART образца. Собственные образцы в программе BERNINA Embroidery Software классифицируются по четырем типам, в зависимости от того, как был создан образец. См. раздел **Форматы образцов вышивки** в руководстве пользователя.

## Работа с файлами проектов

По умолчанию BERNINA Embroidery Software сохраняет проекты в собственном ["родном"] формате файла .ART. Этот формат содержит всю информацию, требуемую как для вышивания проекта, так и для последующих изменений. В приложениях BERNINA Embroidery Software открываются файлы в "родном" формате .ART, а также файлы других вышивальных форматов, хранящиеся на жестком диске компьютера, дискете или компакт-диске. Вы можете сохранять проекты в формате ART, как и файлы других форматов. Подробнее см. в разделе **Считывание и запись файлов проектов** в руководстве пользователя.

**Внимание:** Вы не сможете открыть файлы ART, созданные более поздней версией программного обеспечения, если у вас запущена предыдущая версия. Если вы попытаетесь это сделать, появится указание о необходимости обновить систему до текущей версии.

## Открытие проектов

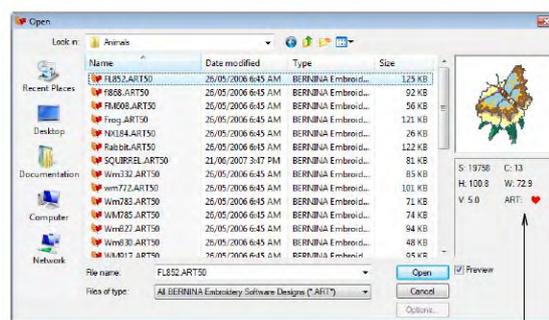


**Нажмите кнопку Open (панель General), чтобы открыть существующий проект.**

BERNINA Embroidery Software открывает ряд вышивальных файлов не только в "родном" формате ART. "Родные" проекты формата ART классифицированы на четыре группы в зависимости от способа создания файла. См. также **Запуск вышивального программного обеспечения BERNINA Embroidery Software** на стр. 9 этого руководства.

**Примечание:** По умолчанию проекты автоматически группируются при открытии или вставке в другой проект. Подробнее см. в разделе **Настройка других общих опций** в руководстве пользователя.

## Как открыть проект



Native ART design

- 1 Нажмите кнопку **Open (Открыть)**. Откроется диалоговое окно **Open**.
- 2 Выберите папку из списка **Look In**.

**Примечание:** Вы можете считывать проекты, сохраняемые на дискете, компакт-диске или на жестком диске компьютера.

- 3 Если проект не в формате ART, то выберите тип файла из списка **Files of Type (Тип файлов)**.
- 4 Выберите проект или проекты.
  - ◀ Для выбора нескольких идущих подряд проектов удерживайте нажатой клавишу **Shift**.
  - ◀ Для выбора нескольких файлов удерживайте нажатой клавишу **Ctrl**.
- 5 Проставьте "галочку" в окошке **Preview**, чтобы просмотреть проект (для поддерживаемых форматов) вместе с данными о проекте. В эти данные входят количество стежков (S:) и цвет (C:), высота (H:) и ширина (W:) проекта и номер версии ПО (V:).
- 6 Нажмите кнопку **Open (Открыть)**.

**Примечание:** Вы можете также считывать проекты из памяти вашей вышивальной машины или с карты памяти BERNINA. Если у вас имеется прибор Magic Vox, вы можете записать

проект также и на другие карты памяти. Подробнее см. в разделе **Считывание и запись файлов проектов** в руководстве пользователя.

## Запуск новых проектов

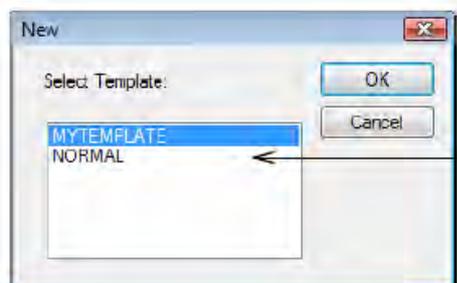


**Нажмите кнопку *New* (панель *General*) для создания нового проекта с шаблоном *NORMAL***

При запуске BERNINA Embroidery Software автоматически создается новый файл - **Design1**, - готовый для начала оцифровывания. По умолчанию **Design1** создается на основе шаблона **NORMAL**. Шаблоны содержат предварительно установленные стили, настройки по умолчанию или объекты, что ускоряет и облегчает оцифровывание. Если вы создаете файл, основанный на одном из шаблонов, то параметры шаблона копируются в новый проект. Вы можете также выбрать шаблон пользователя в качестве основы нового проекта. См. также **Свойства объекта и шаблоны** в Руководстве пользователя.

### Как запустить новый проект

- ◀ Нажмите кнопку **New** (**Создать**). В окне проекта откроется новый пустой проект, основанный на шаблоне **NORMAL**.
- ◀ Для использования шаблона пользователя выберите **File > New**. Откроется диалоговое окно **New**. Если имеется еще другие шаблоны, диалоговое окно **New** появиться.



Выберите шаблон из списка и щелкните по **OK**. См. также **Свойства объекта и шаблоны** в Руководстве пользователя.

## Сохранение проектов



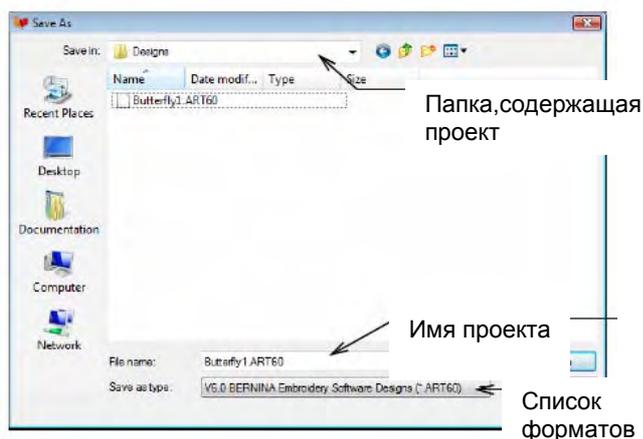
**Нажмите кнопку *Save* (панель *General*), чтобы сохранить текущий проект.**

Проекты BERNINA Embroidery Software могут быть сохранены в чистом ART-формате, а также в ряде других "неродных" форматов. При сохранении проекта сохраняется имя файла, его расположение и формат и происходит его обновление в соответствии с выполненными изменениями. Если вы сохраняете существующий проект под новым именем, в другом месте или в другом формате, вы создаете копию оригинального проекта. См. также раздел **Считывание и запись файлов проектов** в Руководстве пользователя.

**Совет:** Сохраняйте свои проекты во время работы, как можно чаще. Не ждите полного завершения работы. Чтобы сохранить изменения в существующем файле, но оставить без изменений оригинал, воспользуйтесь командой **Save As**. Каждый раз, когда вы сохраняете проект кнопкой **Save** на общей панели инструментов, происходит обновление файла.

### Как сохранить проект

- 1 Нажмите кнопку **Save** (**Сохранить**). Если вы сохраняете проект в первый раз, откроется диалоговое окно **Save As** (**Сохранить как ...**).



- 2 Из списка **Save In** выберите папку, в которой вы хотите сохранить проект.
- 3 Введите имя проекта в поле **File name**.
- 4 Выберите формат файла из списка **Save as type**. См. также **Поддерживаемые форматы вышивальных файлов** в руководстве пользователя.
- 5 Нажмите кнопку **Save** (**Сохранить**).

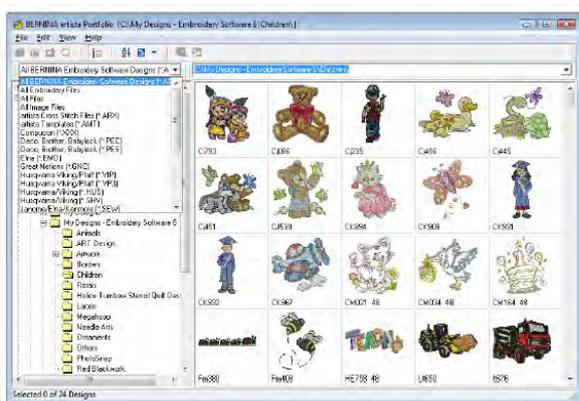
**Примечание:** Вы можете также записывать проекты в память вашей вышивальной машине или на карту памяти BERNINA. Если у вас имеется прибор **Magic Vox**, вы можете записать проект также и на другие карты памяти. Подробнее см. в разделе **Считывание и запись файлов проектов** в Руководстве пользователя.

## Готовые образцы вышивок

Программа BERNINA Embroidery Software содержит сотни готовых для вышивания образцов, включая множество новых привлекательных орнаментов, изображений и фоновых рисунков. Файлы образцов (ART files) и изображений (BMP, JPG, и WMF файлы) можно найти в папке **My Designs - Embroidery Software 6**. См. также разделы **Оцифровка с помощью фоновых рисунков** и **Просмотр информации по образцам** в Руководстве пользователя.



Функция BERNINA Portfolio отображает пиктограммы образцов вышивок с короткой информацией. Можно отфильтровать содержимое экрана так, чтобы отображались только файлы вышивок определенного типа. См. раздел **Поиск образцов в папках** в Руководстве пользователя



Программа CorelDRAW® Essentials 4 тоже содержит набор графических заготовок, которые можно использовать как фоновые рисунки или непосредственно конвертировать в образцы вышивки. См. также раздел **Поиск графических**



**заготовок** в Руководстве пользователя.

**ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ:** Все имеющиеся в программах заготовки и образцы вышивок предназначены только для личного пользования. Их нельзя ни в какой форме продавать или использовать в коммерческих целях. Изменение формата – например, графической заготовки в

образец вышивки или наоборот – не отменяет защиты авторского права.

## Пяльцы и сетки

Перед вышиванием на машине материал должен быть растянут в пяльцах. Программный пакет BERNINA Embroidery Software предлагает вам на выбор широкий диапазон стандартных пялец. Используйте линии сетки, чтобы точно совместить или установить требуемые размеры объекта вышивки.

### Отображение пялец



Для отображения пялец нажмите кнопку **Show Hoop** (панель **General**). Щелчок правой кнопкой мыши позволяет изменить настройки.

Каждый раз, когда вы создаете новый проект, по умолчанию в окне проекта появляются одни из пялец из тех, которые вы можете установить на вышивальной машине. Когда вы позиционируете объекты, положение пялец подгоняется автоматически, так что объекты всегда находятся в центре пялец. См. также раздел **Закрепление проектов в пяльцах** в руководстве пользователя.

### Как показать пяльцы на экране

- Нажмите кнопку **Show Hoop** (Показать пяльцы), чтобы отобразить пяльцы.



- Нажмите еще раз кнопку **Show Hoop**, чтобы скрыть пяльцы.

### Отображение сетки



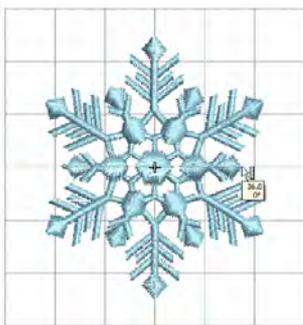
Нажимайте кнопку **Show Grid** (панель **General**) для отображения на экране или скрытия сетки. Щелчок правой кнопкой мыши позволяет изменить настройки сетки.

Используйте линии сетки, чтобы точно совместить или установить требуемые размеры объекта вышивки. Вы можете показывать или скрывать сетку.

**Совет:** Вы можете изменить интервал сетки, выбрать базисную точку и включить или выключить функцию **Snap to Grid** (Выровнять по сетке) в диалоговом окне **Options**. Подробнее см. в разделе **Настройка опций сетки** в Руководстве пользователя.

## Как показать сетку на экране

- Нажмите кнопку *Show Grid* (Показать сетку), чтобы отобразить сетку



- Нажмите кнопку *Show Grid* еще раз, чтобы скрыть сетку.

## Измерение расстояний на экране

Используйте команду *Measure* (меню *View*), чтобы измерить расстояние на экране.

Для измерения расстояния между двумя точками на экране используйте команду *Measure* (Измерить). Эта команда отображает координаты, расстояние и угол линии от указателя мыши до точки, соответствующей центру пялец в пустом проекте. Результаты измерения можно видеть в строке состояния или в подсказке. Подробнее см. в разделе **Интерпретация положения указателя мыши** в Руководстве пользователя.

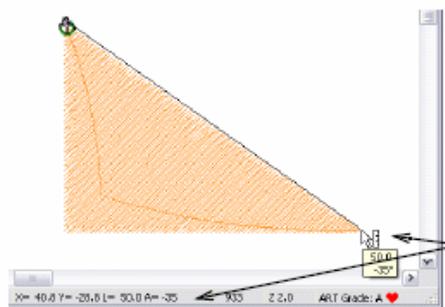
**Совет:** Для получения более точных результатов перед измерением увеличьте изображение на экране. Измеряется всегда действительный размер независимо от масштаба изображения.

### Как измерить расстояние на экране

- Выберите *View > Measure* или нажмите **M**.
- Щелкните мышью по начальной точке.
- Удерживая кнопку мыши нажатой, переместите указатель мыши в конечную точку. В строке состояния появится следующая информация:

- Координаты положения конечной точки ( $X=$ ,  $Y=$ ).
- Длина измеренной линии ( $L=$ ).
- Угол наклона линии по отношению к горизонтали ( $A=$ ).

Результаты измерений показываются в миллиметрах или дюймах, в зависимости от выбранной системы измерения в Панели управления MS Windows®. Подробнее см. в документации по операционной системе MS Windows®.



Результаты изменения появляются как подсказка или в строке состояния

**Совет:** Если активировано измерение длины и угла, результаты появляются также и в подсказке. Подробнее см. в разделе **Настройка других общих опций** в руководстве пользователя.

- Нажмите **Esc** для завершения.

## Использование команд и инструментов

После запуска BERNINA Embroidery Software вы должны пользоваться командами или ярлыками и диалоговыми окнами, чтобы выполнять соответствующие задачи. Команды выбираются таким же образом, как и в других приложениях Windows®, – из меню или панелей инструментов. Для наиболее часто используемых команд имеются также клавишные комбинации быстрого вызова – клавиатурные команды. Подробнее см. в разделе **Клавиатурные команды** на стр.34 этого руководства.

### Выбор команд с панелей инструментов

Панели инструментов обеспечивают быстрый и простой доступ к командам BERNINA. Щелкните на кнопке инструмента, чтобы активировать команду, или, там, где это применимо, щелкните правой кнопкой мыши, чтобы изменить ее свойства.

### Как выбирать команды с панелей инструментов

- Задержите указатель мыши на значке инструмента, чтобы увидеть его название во всплывающей подсказке.
- Щелкните по значку, чтобы активировать команду.
- Правой кнопкой, чтобы отрегулировать настройки или активировать вторичную команду.
  - Если для значка предусмотрены команды как от левой, так и от правой кнопки мыши, то ее название разделено косой чертой (/). Например, значок *Scale by 20% Down/Up* позволяет уменьшить размер объекта на 20 %, если щелкнуть левой кнопкой мыши, или увеличить размер на 20 %, если щелкнуть правой кнопкой.

- ◀ Для многих инструментов щелчок правой кнопкой мыши дает возможность настроить текущую команду. Например, щелчок левой кнопкой по **Lettering/Values (Текст/Значения)** выбирает **Lettering** в качестве метода ввода, а щелчок правой дает доступ к диалоговому окну *Object Properties (Свойства объекта)*.

**Примечание:** Свойства объекта могут быть изменены *с выбором* или *без выделения* объекта. В первом случае изменения относятся только к выбранному объекту. Во втором случае изменяются текущие настройки.

## Отмена и повторение отмененных команд



Используйте кнопку Undo (панель General) для отмены команды.



Используйте кнопку Redo (панель General) для повторения команды, которая была отменена.

Вы можете отменить действие

большинства команд. Если вы передумали, то можно снова повторить выполнение отмененной команды. BERNINA Embroidery Software помнит несколько последних команд, которые вы назначали.

### Как отменить команду и снова восстановить ее действие

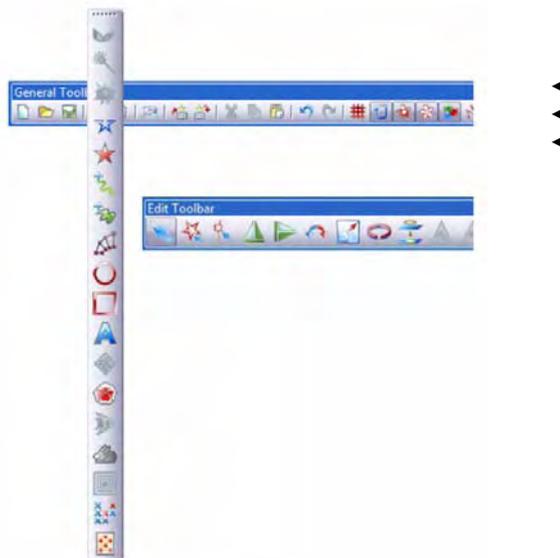
- ◀ Для отмены команды щелкните по значку **Undo**. Если BERNINA больше не помнит выполненных команд, кнопка **Undo** становится блеклой.
- ◀ Щелкните по значку **Redo**, чтобы повторить выполнение отмеченной команды.

## Перемещение и установка панелей инструментов

Панели инструментов обеспечивают быстрый и простой доступ к командам BERNINA Embroidery Software. Панели инструментов являются "плавающими". Это означает, что их можно перемещать по всему окну проекта.

### Как перемещать панель инструментов

- ◀ Для перемещения панели инструментов в более удобное место нужно перетащить ее мышью:
  - ◀ Панели инструментов можно перемещать влево, вправо, вверх и вниз.



- ◀ Они могут "плавать" в любом месте окна.
- ◀ Для помещения панели в нормальное положение дважды щелкните мышью по заголовку.

## Доступ к свойствам объекта

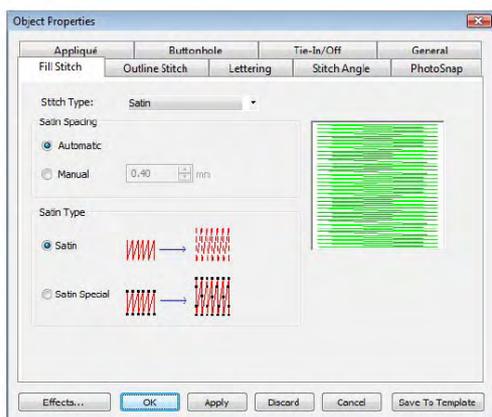


**Используйте кнопку *Object Properties (Свойства объекта)*, чтобы настроить текущие свойства или свойства выделенных объектов.**

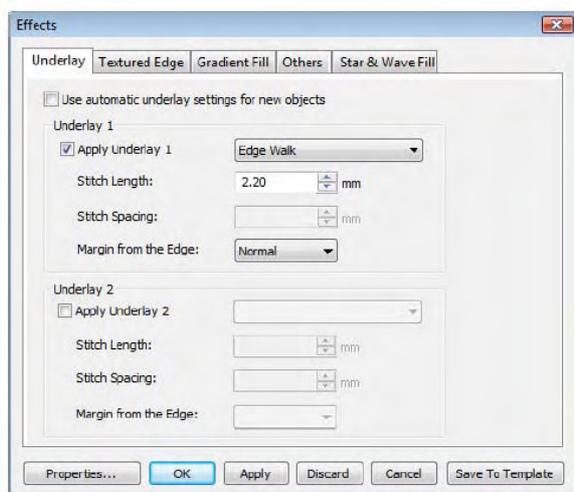
Образцы, представленные в программе BERNINA Embroidery Software, состоят из 'объектов вышивания'. Название "объекты" выбрано по тому, что это дискретные сущности, которыми можно оперировать, независимо один от другого. Каждый объект имеет свои характеристики или свойства, такие, как цвет, размер, положение и т.п. Самый главный диалог в программе BERNINA Embroidery Software - это диалог свойств объекта (**Object Properties**). См. также раздел **Применение свойств объекта и управление ими** в руководстве пользователя.

### Как настраивать свойства объекта

- Откройте диалоговое окно **Object Properties (Свойства объекта)** одним из следующих способов:
  - ◀ Щелкните по значку **Object Properties**
  - ◀ Выберите **Settings > Object Properties**.
  - ◀ Двойной щелчок или щелчок правой кнопкой по любому объекту в окне проекта.



- ◀ Выберите закладку, чтобы открыть то свойство объекта, которое вы хотите настроить.
- ◀ Используйте поля, выпадающие списки, кнопки переключения и ползунки, чтобы ввести с клавиатуры или изменить настройки.
- ◀ Щелкните по кнопке **Effects**, чтобы получить доступ к отдельному набору специфичных настроек свойств объекта, таких как Underlay (Стабилизация ткани), Textured Edge (Текстурированный край), Gradient Fill (Заполнение с плавным тоновым переходом) и др.



**Примечание:** В этом диалоговом окне, в свою очередь, имеется кнопка **Properties**, которой открывается диалоговое окно **Object Properties**. Вы можете выбрать автоматическое закрытия окна **Object Properties** при открытии диалогового окна **Effects** и наоборот. Подробнее см. в разделе **Настройка других общих опций** в руководстве пользователя.



**Совет:** В диалоговое окно **Object Properties** встроены графические элементы для визуального слежения за изменением настроек. Они появляются, когда вы наводите указатель мыши на элемент управления. Например, если указатель мыши наведен на опцию **Stitch Spacing (Шаг стежка)**, сбоку появляется иллюстрация.

- Для применения настроек нужно щелкнуть по кнопке **Apply** в нижней части диалогового окна или нажать клавишу **Enter**.
  - ◀ Если вы выделили один или несколько объектов, изменения будут применены ко всем выделенным объектам.
  - ◀ Если не выделен ни один объект, изменения будут отнесены к текущим настройкам – они будут использованы при создании новых объектов.
  - ◀ Если вы изменили настройки на нескольких вкладках диалогового окна, все изменения, которые могут быть применены, будут применены.
- Щелкните по кнопке **Save to Template (Сохранить в шаблоне)**, чтобы сохранить настройки в текущем шаблоне. Они будут приниматься по умолчанию при создании новых файлов, основанных на этом шаблоне. Подробнее см. в разделе **Управление шаблонами проекта** в руководстве пользователя
- Щелкните по кнопке **Discard (Отменить)** или нажмите клавишу **Esc**, чтобы отказаться от изменений.
- Щелкните по кнопке **Close (Закрыть)**, чтобы закрыть диалоговое окно и отказаться от изменений.

# Учебное пособие по использованию мультимедийных возможностей (Multi-Medium Tutorial)

В этом учебном пособии мы изучим мощные мультимедийные возможности для создания вышивок, которые предоставляет программа BERNINA Embroidery Software. Вы научитесь сочетать цифровую печать на ткани и вышивку, на примере рисунка, который будет одновременно отпечатан и вышит в середине белой майки.



В учебных целях мы предлагаем использовать как переводную бумагу, так и обычный цветной принтер. На переводной бумаге рисунки при печати отображаются зеркально, после чего рисунок переводится на швейное изделие с помощью утюга. Если в вашем печатающем устройстве есть опция выбора бумаги для печати «T-shirt transfer paper» (переводная бумага для нанесения рисунков на майки), то печатное устройство автоматически отпечатает рисунок в зеркальном отображении. Если такой опции нет, функция зеркального отображения обычно задается драйвером. Проверьте имеющиеся опции и используйте ту, что позволяет получить зеркальный рисунок. Все необходимые для данного проекта шаги перечислены ниже. Дополнительную информацию можно найти в системе экранной помощи (Onscreen Manual).

## Начинаем работать



Для запуска BERNINA Embroidery Software щелкните дважды мышью по этому ярлыку.

Выберем рисунок для нанесения на переднюю часть майки, который должен занимать площадь примерно 148 мм x 105 мм (5.83" x 4.13"). Когда мы будем вставлять рисунок, мы его перемасштабируем так, чтобы он вписался в указанные размеры. Для начала возьмем один из рисунков, предоставляемых в пакете программного обеспечения. См. также раздел **Основные процедуры** на стр. 9 этого руководства.

**Совет:** Вместе с программным обеспечением BERNINA Embroidery Software поставляется набор рисунков и образцов вышивки, которые вы можете использовать как основу для собственных проектов. Кроме прилагаемых образцов, имеется папка 'Tutorials', где хранятся файлы с материалами для обучения, которые нужны для выполнения учебных проектов данного учебного пособия, а также и других учебных пособий. В той же папке хранятся файлы с ожидаемыми конечными результатами учебных проектов. Вы можете посмотреть на эти

результаты как до начала выполнения учебного проекта, так и по его завершении. См. также раздел **Работа с файлами образцов** на стр. 11 этого руководства.

## Начало работы

1 Нажмите иконку **New (новое)** или выберите эту позицию в меню **File > New** в режиме вышивания

2 Перейдите в режим **Art Canvas**. Дополнительная информация содержится в разделе **Режим просмотра** в руководстве пользователя.



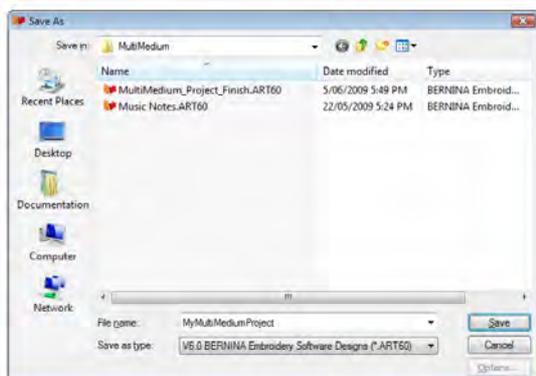
По щелчку мыши надо перейти в графический режим.

3 Выберите формат **A6** для размера холста из выпадающего списка, выберите ориентацию рисунка **Landscape** (альбомная).



Выберите альбомную ориентацию рисунка, формат A6

4 Вернитесь в **Embroidery Canvas** и выберите пункт меню **File > Save As** (сохранить как...). Откроется диалог сохранения **Save As**.



5 Введите желаемое название проекта – например 'MyMultiMediumProject' – в поле **File name** (имя файла) и нажмите **Save** (сохранить).

Впоследствии, для сохранения изменений в вашем проекте вам достаточно будет нажимать кнопку **Save** (сохранить) или клавиши **Ctrl+S**.

**Внимание:** Если вы в ходе данного обучающего проекта закрываете и снова открываете свой файл, проверьте, что после повторного открытия проекта все объекты вышивки должны быть разгруппированы.

## Импорт и размещение графических фрагментов



С помощью кнопки **Load Picture** (загрузка рисунка) на панели инструментов **Image** загрузите рисунок, который будет использоваться в качестве оцифровывающего фона (задника).

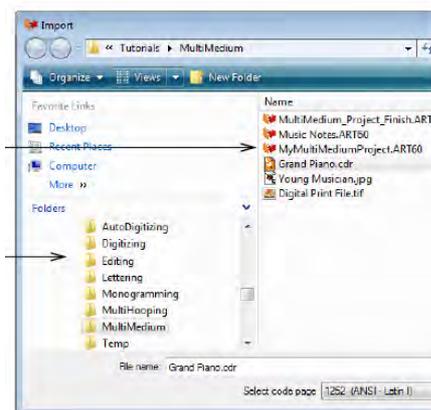
В режиме **Art Canvas** мы можем начать конструировать рисунок, импортируя графические фрагменты.

### Импортирование и размещение графических фрагментов

1 Сперва нажмите кнопку **Load Picture** (загрузка рисунка) на панели инструментов **Image**. См. также раздел **Импорт изображений в ПО BERNINA Embroidery Software** в руководстве пользователя. Откроется диалог импорта (**Import**).

Выберите рисунок для импортирования

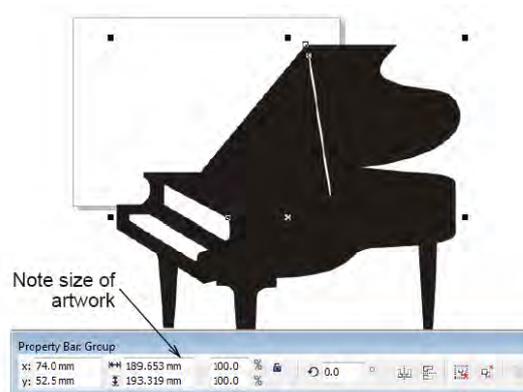
Найдите папку **Tutorials > MultiMedium**



2 Найдите папку **Tutorials > MultiMedium**, используя путь навигации **My Designs – Embroidery Software**.

3 Выберите файл 'Grand Piano.CDR' и нажмите **Import**.

4 Нажмите **Enter (Ввод)**, чтобы отцентрировать рисунок на странице.



Обратите внимание на размеры рисунка

**Внимание:** проверьте размеры рисунка с пианино, указанные в поле **Object(s) Size** на панели свойств **Property Bar** – размеры должны соответствовать примерно 190 x 193 мм.

5 Этот графический фрагмент слишком велик для нашей конструкции. Используя активные точки по краям рисунка, с помощью мыши отмасштабируйте рисунок так, чтобы он оказался в границах страницы, как показано. См. также раздел **Изменение размеров объектов** в руководстве пользователя.



## Преобразование рисунка в вышивку



Для рисования овалов используйте функцию **Art Toolbox** >.

Для преобразования выбранных векторов, чтобы очертить или заполнить стежки, используйте функцию **Art Toolbox** > **Convert Vectors to Embroidery**.

Нажмите кнопку **Show Hoop** (показать пяльцы) на общей панели инструментов, чтобы просмотреть пяльцы. С помощью правой клавиши мыши можно менять настройки.

Теперь мы создадим рамку для нашей фотографии и преобразуем ее в вышивку.

### Как преобразовать рисунок в вышивку

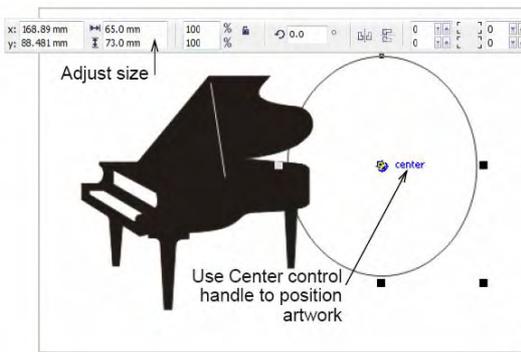
1 Используйте функцию **Ellipse (овал)** на панели инструментов **Art Toolbox**.



Выберите функцию Ellipse

2 Нарисуйте овал как показано ниже. .

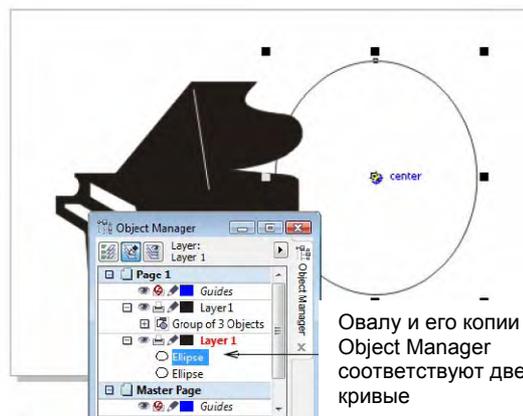
Мы будем использовать этот овал как рамку для нашей фотографии.



Для позиционирования рисунка используйте активную точку в его центре

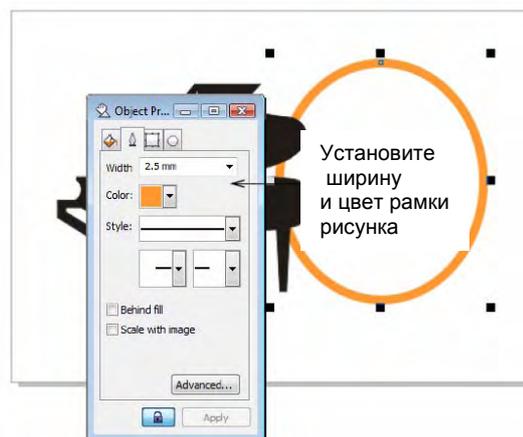
**Подсказка:** Размеры можно уточнить, введя их явно в поле на панели свойств (**Property Bar**).

3 Сделайте копию овала с помощью функций **Edit** > **Copy/Paste** (редактировать > копировать/вставить) Копия объекта отобразится поверх самого объекта. Мы используем ее позже как рамку 'PowerClip', разместить нашу фотографию точно в рамках вышиваемого рисунка.



**Подсказка:** С помощью функции **Object Manager** проверьте, что овал действительно откопирован.

4 Перед тем, как преобразовать рисунок в вышивку, выберите цвет рамки и ее размер, с помощью функции «свойства объектов» (object properties).



**Подсказка:** Цвет двойной окантовки должен быть выбран таким же, как и цвет рамки рисунка. При печати рисунка, цвет отпечатка окантовки будет таким же, как и цвет вышивальной нитки.

5 Для преобразования в вышивку, выделите рамку рисунка и нажмите **Convert Vectors to Embroidery** на панели инструментов **Art Toolbox**.

Программа BERNINA Embroidery Software перейдет в режим **Embroidery Canvas** и автоматически преобразует выделенный объект в вышивку. См. также раздел

**Оцифровка векторной графики** в руководстве пользователя.



6 Выберите желаемые типы стежков и цвет ниток с помощью панели **Stitch and Color Bar**. См. также раздел **Цвета ниток и таблицы ниток** в руководстве пользователя

**Подсказка:** Можно найти желаемую нитку по ее коду или описанию и приписать ее к набору цветов для выбранного образца. См. также раздел **Поиск типов ниток** в руководстве пользователя.

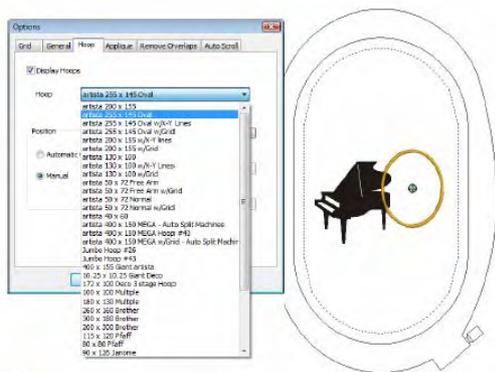
7 Используя пункт меню **Settings > Fabric Display** (настройки > изображения тканей), выберите подходящий цвет фона, чтобы он соответствовал ткани, на которую наносится рисунок. См. также раздел **Изменение фона** в руководстве пользователя



Выберите цвет фона или ткань

8 Правой клавишей мыши нажмите на иконку **Show Hoop**, чтобы выбрать подходящие пяльцы. В нашем случае мы используем предлагаемые по умолчанию пяльцы 'artista 255 x 145 Oval'. См. также раздел **Выбор пялец** в руководстве пользователя.

9 Правой клавишей мыши нажмите на иконку **Show Hoop**, чтобы выбрать подходящие пяльцы. См. также раздел **Выбор пялец** в руководстве пользователя.



**Подсказка:** По умолчанию, пяльцы сами отцентрируются по вышивке. Если вы хотите вручную разместить рисунок в пределах пялец, можно использовать функцию **Manual > Set Hoop Center** (Ручная настройка > центровка пялец). См. также раздел **Центровка пялец** в руководстве пользователя.

10 Для отключения функции просмотра пялец, нажмите **Show Hoop**. См. также раздел **Пяльцы и сетки** в руководстве пользователя.

## Добавление текста



С помощью функции **Lettering** (панель оцифровки (**Digitize toolbar**)) добавьте текст прямо на экране.

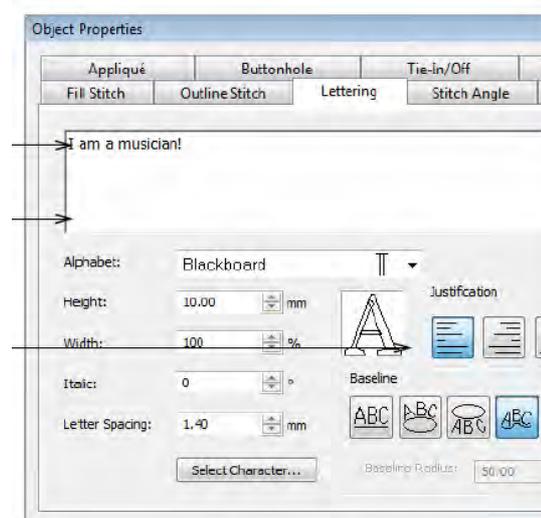


Чтобы изменить форматирование текста, используйте функцию **Reshape Object** (панель редактирования (**Edit toolbar**)).

Мы теперь уже готовы к тому, чтобы добавить в нашу конструкцию текст.

**Как добавить текст:**

1 В режиме **Embroidery Canvas** с помощью правой клавиши мыши найдите инструмент **Lettering**. Откроется диалог свойств объекта **Object Properties**.



2 Введите текст – в нашем примере это – 'I am a musician!' – и выберите шрифт из выпадающего списка **Alphabet**. См. также раздел **Добавление текста к проектам вышивки** в руководстве пользователя.

3 Для подготовки базовой линии, выберите функцию **Any Shape** (любой образец) и нажмите **Apply** (применить).

См. также раздел **Применение базовых линий текста** в руководстве пользователя.

4 Начинается оцифровка базовой линии. Для завершения процесса нажмите **Enter**.



5

Используйте функцию **Reshape Object**, чтобы изменить настройки базовой линии. См. также раздел **Изменение базовых линий текста** в руководстве пользователя



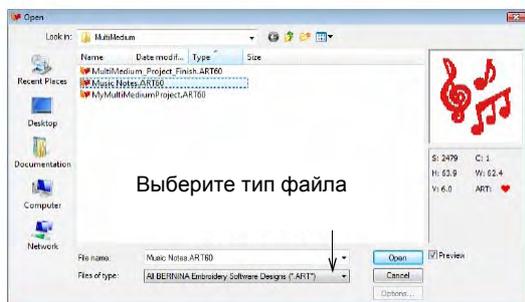
**Подсказка:** С помощью клавиш – стрелок вы можете поместить текст в нужном месте. См. также раздел **Позиционирование объектов** в руководстве пользователя.

## Вставка образца

Теперь мы попробуем вставить предварительно подготовленные образцы вышивки в наш проект.

**Чтобы вставить образец:**

1 Оставаясь в режиме **Embroidery Canvas**, перейдите в раздел меню **File** и выберите **Insert Design** (вставить образец). Откроется диалог **Open** (открыть).



2 Вернитесь в папку **Tutorials > MultiMedium** и найдите файл с вышивкой 'Music Notes'.

3 Нажмите «открыть» (**Open**).

Образец откроется в текущем окне редактирования (Design Window).

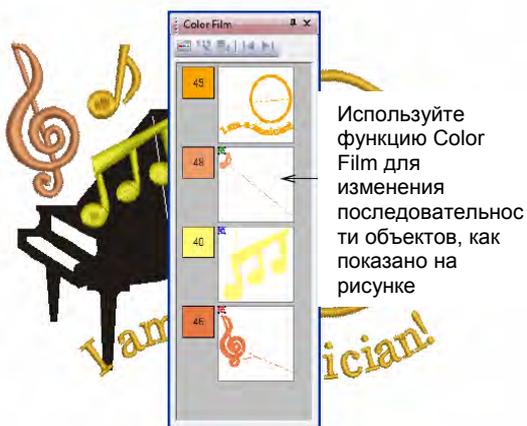
4 Нажмите **Ctrl + U** для разгруппировки объектов и перетащите их мышью в те положения, что показаны на рисунке.



**Подсказка:** Используйте активные точки для изменения размеров, положения и ориентации фрагментов. См. также раздел **Расположение и трансформация объектов** в руководстве пользователя.



5 Поменяйте цвета на те, что хотите.



6 В завершение проверьте последовательность объектов проекта с помощью инструмента **Color Film** (цветная анимация) и поменяйте последовательность как показано на рисунке. См. также раздел **Изменение последовательности объектов инструментом Color Film** в руководстве пользователя.

## Вставка фотографии



Для загрузки графики – точечной или векторной - следуйте пути **Image > Load Picture** – в программе **BERNINA Embroidery Software**.

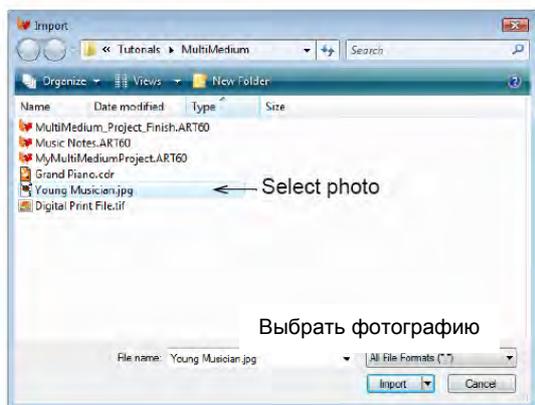


В режиме **Art Canvas**, на панели инструментов **View Mode** имеется кнопка **Show Embroidery** (показать вышивку), которая включает и отключает дисплей отображения вышивки.

Теперь мы готовы вставить фотографию и расположить ее где надо в рамках нашей картинке вышивки.

### Для вставки фотографии

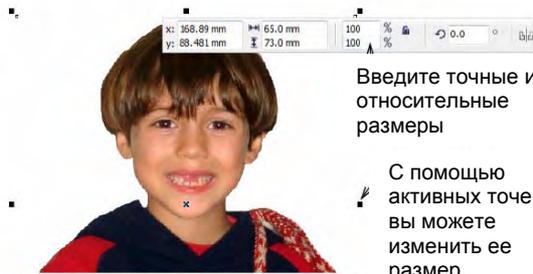
- 1 Переключаемся в режим **Art Canvas**.
- 2 Нажимаем **Load Picture** (загрузка картинки) на панели инструментов **Image**.



Открывается диалог **Import**.  
3 Вернемся в папку **Tutorials > MultiMedium** и выберем фотографию молодого музыканта ('Young Musician').

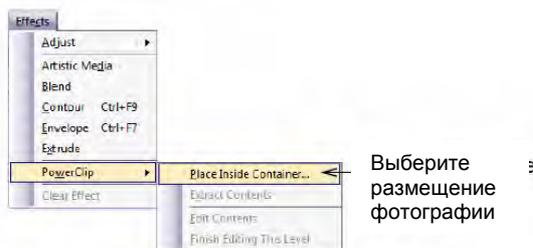
4 Нажмите **Import**. Рисунок отображается в окне редактирования (**Design Window**).

5 Используйте активные точки для изменения размеров фотографии или задайте ее точные размеры с помощью панели свойств (**Property Bar**).



### Как разместить фотографию в общем рисунке.

- 1 Отключите экран отображения вышивки с помощью кнопки **Show Embroidery** на панели инструментов **View Mode**.
- 2 С выбранной фотографией, перейдите в меню **Effects** и выберите раздел **PowerClip > Place Inside Container**.



- 3 Поставьте курсор на рамку картинке и нажмите клавишу мыши. Фотография будет автоматически вставлена и отцентрирована.



4 Если вам кажется, что фотография поместилась не слишком удачно, вернитесь в меню **Effects > PowerClip > Edit Contents** и поменяйте ии размеры и расположение так, как считаете нужным.



5 Если результат вас удовлетворяет, перейдите в раздел меню **Effects > PowerClip > Finish Editing This Level**.

6 Включите снова отображение вышивки с помощью кнопки **Show Embroidery** и проверьте результат.



**Подсказка:** С помощью функции **Object Manager** вы можете переместить фотографию на передний план над рисунком, изображающим пианино.

## Выравнивание вышивки и цифровой печати



С помощью функции просмотра рисунков перед печатью **Print Preview** (главная панель инструментов) можно посмотреть рисунок.



С помощью кнопки **Print** («Печать») на главной панели инструментов запустите печать рисунка.

Чтобы обеспечить точное выравнивание цифрового рисунка и вышивки, нужно указать в программе BERNINA Embroidery Software с какой точки начать вышивать эту часть общей конструкции. Для этого надо распечатать пробную копию и выровнять ткань с рисунком на пальцах по центру общего образца. См. также раздел **Распечатка проектов** в руководстве пользователя.

## Для выравнивания вышивки и цифровой печати

1 Вернитесь в режим **Embroidery Canvas**.

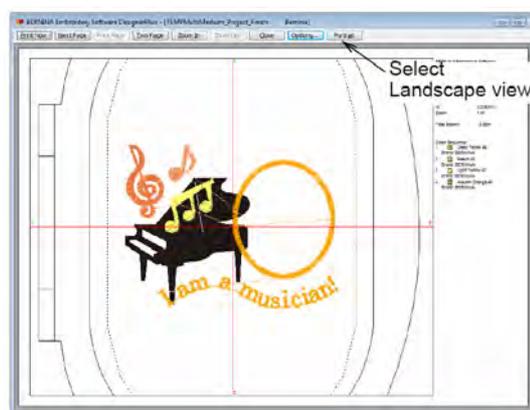
**Внимание:** При отображении на экране векторного графического рисунка, фотографии в рамке 'PowerClip' не отображаются.

2 Отключите функцию **Artistic View** и проверьте начальную и конечную точки с помощью функции **Travel** или инструмента **Slow Redraw**. Подробности описаны в разделе **Просмотр последовательности вышивания отдельных фрагментов** в руководстве пользователя.



3 Нажмите кнопку предварительного просмотра перед печатью **Print Preview**.

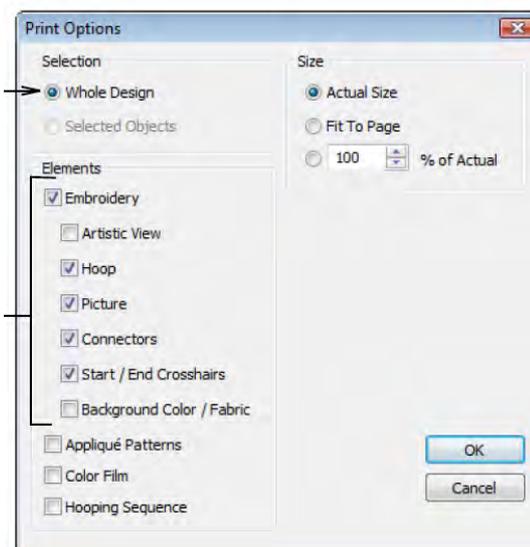
На экране отобразится соответствующий диалог.



Выберите ориентацию рисунка **Landscape** (альбомная)

4 Выберите ориентацию рисунка **Landscape** (альбомная) и нажмите кнопку **Options**.

Откроется диалоговый экран «Параметры печати» (**Print Options**).



5 Укажите желаемые свойства и нажмите **ОК**.  
Подробности описаны в разделе **Настройка опций печати для вышивания** в руководстве пользователя в руководстве.

6 Нажмите кнопку запуска печати **Print Now** и распечатайте пробную копию (worksheet).  
Используйте ее для того, чтобы выровнять ткань с рисунком по центру общего образца на пальцах.

## Начало изготовления образца

Теперь мы подошли к тому, чтобы запустить изготовление нашего образца. Это дело приятное, но тут есть некоторые тонкости. Сначала нужно отпечатать графическую часть образца. В учебных целях будем считать, что мы используем переводную бумагу и обычный цветной принтер. На переводной бумаге рисунки при печати отображаются зеркально, после чего рисунок переводится на швейное изделие с помощью утюга. После этого, ткань с рисунком должна быть правильно выровнена и отцентрирована на пальцах для вышивки. Немного попрактиковавшись, вы быстро научитесь это делать.

**Подсказка:** Для получения более профессиональных результатов, вы можете воспользоваться услугами мастерской цифровой печати, где рисунок нанесут непосредственно на швейное изделие (direct-to-garment (DTG) printing) с помощью специального принтера.

## Печать графической части образца

Для изготовления образца сначала требуется отпечатать фоновый рисунок. Для этого следует спрятать изображение вышивки, если вы не хотите все время включать-отключать ее отображение.

Выберите элементы вышивки для печати  
Отпечатайте весь рисунок или отдельные объекты



**Используйте функцию Art Canvas > View Mode > Show Embroidery**



**Используйте функцию Standard > Print для печати образца в режиме Art Canvas.**



**Используйте функцию General > Show Vectors для включения/отключения отображения векторной графики.**



**Используйте функцию General > Show Hoop Vectors для включения/отключения отображения пялец.**

При использовании переводной бумаги изображение необходимо сначала отобразить зеркально. Проверьте, какие опции существуют для этого в вашем принтере и используйте одну из них для зеркальной печати.

**Подсказка:** Если у вас нет своего цифрового принтера, вы можете воспользоваться услугами профессиональной мастерской, сохранив предварительно готовый к печати рисунок в качестве файла с помощью функций **File > Export > Save As Type > ...**

## Чтобы распечатать графическую часть образца

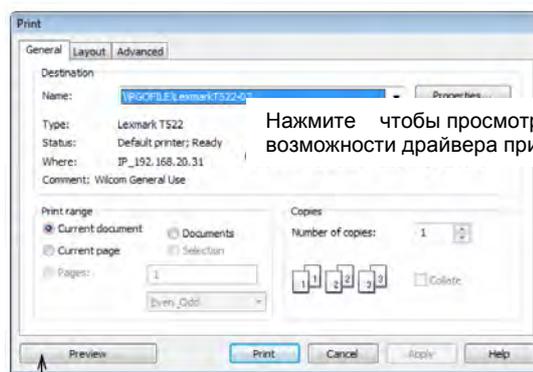
1 Вернитесь в режим **Art Canvas** и отключите функцию отображения вышивки кнопкой **Show Embroidery**. В окне редактирования будет отображаться только графическая часть конструкции.



Отпечатайте только отображаемую часть образца

Переключите кнопку отображения вышивки Show Embroidery

2 Нажмите кнопку «Печать» (**Print**) на стандартной панели инструментов. Откроется диалоговое окно печати.



Нажмите чтобы просмотреть возможности драйвера принтера

Нажмите для предварительного просмотра части рисунка, выводимой на печать

3 Для предварительного просмотра рисунка воспользуйтесь кнопкой **Preview**.

4 Используя стандартные функции печати программы CorelDRAW®, вы можете отпечатать рисунок на переводную бумагу или прямо на ткань, если у вас есть доступ к специальному принтеру для печати прямо на ткани.

**Подсказка:** если вы используете переводную бумагу, воспользуйтесь функцией «Свойства» (**Properties**), чтобы просмотреть возможности драйвера принтера. Если среди них есть функция выбора переводной бумаги для нанесения рисунка на майку, рисунок автоматически отобразится зеркально.

Если нет – включите опцию зеркального отображения при печати.

## Изготовление вышиваемой части образца



**Отображение векторной графики можно включать/отключать с помощью кнопки Show Vectors на главной панели инструментов.**



**С помощью функции General > Write to Machine отправьте образец в машину.**

Теперь остается самая волнующая часть работы – нанесение вышивки поверх рисунка. Для начала необходимо убедиться, что графический рисунок отцентрован в точности по центру пялец, как на пробном образце (worksheet).



#### Чтобы выполнить вышивку

1 Перейдите в режим **Embroidery Canvas** и отключите функцию отображения векторной графики **Show Vectors**.

На экране будет отображаться только вышиваемая часть образца.



На экране отображается только вышиваемая часть образца

2 Поместите ткань с рисунком в выбранные пяльцы и отцентрируйте с помощью наложения пробного рисунка (worksheet).

Отцентрируйте рисунок по центру пялец



3 Для запуска вышивки нажмите кнопку **Write to Machine** на главной панели инструментов. Если подключение к машине работает, откроется диалоговое окно записи в систему вышивки **Write to Embroidery System**. Имя и пиктограмма вашего образца будут отображены. Подробности описаны в разделе «Вышивание образцов» (Stitching out designs) в системе экранной помощи (Onscreen Manual).

4 Нажмите кнопку вышивания выбранного образца **Stitch out Selected Design**.

Откроется диалоговое окно записи файлов на устройство **Writing file(s) to device**, а также подтверждающее сообщение. Образец отправлен на швейную машину и готов к вышивке.

**Внимание:** Если вы выровняли положение иглы точно по центру образца, вышивка должна идеально совпасть на ткани с нанесенным цифровым рисунком.

Вышивка должна идеально совпасть с нанесенным цифровым рисунком.

## Embroidery Canvas

Режим позволяет оцифровывать и редактировать образцы вышивки. Показывает как образцы вышивки, так и графические заготовки. Дает возможность просматривать образцы реалистично в трехмерной графике 3D

Программа BERNINA Embroidery Software интегрируется с программой CorelDRAW® Essentials 4, образуя единое приложение. Приложение имеет общее рабочее пространство ('Design Window'), но работать в этом пространстве можно в двух разных режимах: **Art Canvas** (для дизайнерской работы) и **Embroidery Canvas** (для вышивок). Третий режим, **Hoop Layout**, предназначен для работы с большими "много-пяльцевыми" образцами.

В этом кратком справочнике подробно описываются все опции меню и панелей инструментов, имеющиеся в режиме **Embroidery Canvas**. Не все описанные здесь опции имеются во всех уровнях продукта. См. также [Список функций программного продукта](#) в руководстве пользователя

## Режим Art Canvas

### Art Canvas

*Загружайте, редактируйте, сохраняйте в качестве фона для оцифровки вышивок любую графику.*

Это включает весь набор, предоставляемый программой CorelDRAW® Essentials 4. Дополнительно, предоставляется возможность конвертировать векторные рисунки и тексты непосредственно в объекты вышивания.

Дополнительно к инструментарию CorelDRAW® Essentials 4, режим **Art Canvas** предоставляет возможность конвертировать **векторную** графику и тексты непосредственно в **объекты вышивки**. Векторная графика и тексты, созданные или импортированные в режиме **Art Canvas** можно непосредственно конвертировать в объекты вышивки. Можно использовать режим **Art Canvas**, чтобы вставлять векторную графику других производителей, например заготовочные рисунки для образцов вышивки. Дополнительно можно использовать **растровые** образцы для использования в качестве оцифровывающего

**ВНИМАНИЕ:** Полное описание инструментария программы CorelDRAW® Essentials 4 приводится в электронном Руководстве пользователя, которое можно найти в разделе меню Windows **Start > Programs**. Можно использовать экранную систему помощи с помощью меню **Help** в режиме **Graphics**.

## Режим Hoop Layout

### Hoop Layout

Позволяет просматривать и редактировать проекты, не помещающиеся в пяльцах. Если ваша вышивка слишком велика, или содержит много образцов, расположенных на пространстве, разбитом для вышивки на многих пяльцах.

Если ваша вышивка слишком велика, или содержит много образцов, можно разбить ее на несколько пяльцев. Это позволяет вам создавать и работать с образцами, размер которых превышает размер любых отдельных пялец. Режим **Hoop Layout** позволяет установить положение и последовательность использования каждого пялец. См. раздел [Закрепление в пяльцах крупных проектов](#) в руководстве пользователя.

## Строка меню Embroidery Canvas

Строка меню Embroidery Canvas располагает описываемыми ниже выпадающими меню. Не все команды имеются во всех уровнях продукта. Некоторые из них доступны также через кнопки панелей инструментов.

**Примечание:** Стандартная клавиша **Alt** системы Windows® используется для клавиатурных команд. Используйте клавишу **Alt** совместно с подчеркнутой в меню буквой. Для отмены операции нажмите дважды клавишу **Esc**.

### Меню File (Файл)

New	Открыть новый пустой проект
Open	Открыть проект.
Close	Закрыть текущее окно проекта
Portfolio	Запустить приложение BERNINA Portfolio и открыть проект
Cross Stitch	Запустить программу вышивки крестом
Quilter	Запустить программу квилтинга
Insert Design	Вставить существующий проект
Save	Сохранить текущий проект
Save As	Сохранить текущий проект под другим именем, в другом месте или формате

Save Design As Image	Сохранить изображение проекта в режиме Design View или Artistic View. Сохраненное изображение точно такое, как появляется на экране.
Design Properties	Показать информацию о проекте, такую как размеры или количество стежков, и добавить комментарии о проекте для распечатки.
Print	Распечатать проект.
Print Preview	Показать рабочий документ проекта. Распечатка рабочего документа из этого окна.
Card / Machine Read	Считать (открыть) проект из карты BERNINA Design Card или вышивальной машины BERNINA.
Card / Machine Write	Записать (сохранить) проект на карте BERNINA Design Card или в вышивальной машине BERNINA.
Write to Magic Box	Записать (сохранить) проект на карте памяти в приборе Magic Box.
Read from Magic Box	Считать (открыть) проект с карты памяти в приборе Magic Box.
Recent File List	Показать список недавно использованных файлов. Выбрать файл для открытия.
Exit	Закрыть все открытые проекты и выйти из программы BERNINA Embroidery Software.

## Меню Edit (Редактирование)

Undo	Отменить последнюю команду.
Redo	Повторить выполнение отмененной команды.
Cut	Удалить выделение с помещением в буфер обмена.
Copy	Скопировать выделение в буфер обмена.
Paste	Вставить содержимое буфера обмена в окно проекта.
Duplicate	Дублировать выделение с помещением в текущее выделение.
Delete	Удалить выделение без помещения в буфер обмена.
Select All	Выделить все объекты в проекте.
Deselect All	Отменить выделение всех объектов в проекте.
Stitch Edit	Переместить вставленную точку в выбранную точку проекта.
Smooth Curves	Используйте функцию Smooth Curves, чтобы удалить лишние узлы изменения формы объектов вышивки.
Lettering	Изменить настройки текста.
Elastic Lettering	Применить специальные эффекты к текстовым объектам, чтобы сделать текст выпуклым или дугообразным, растянутым или сжатым.
Monogramming	Создать персонализированные монограммы с выбором стандартных стилей монограмм, форм обрамления и орнаментов.
Touch Up Picture	Открыть стороннюю программу рисования для правки рисунка.
Crop Image	Кадрировать изображение для использования в приложении PhotoSnap.

## Меню View (Вид)

By Color	Показать только выбранные цвета в проекте.
Needle Points	Показать или скрыть точки прокола иглы.
Picture	Показать или скрыть рисунок фона.
Overview Window	Показать или скрыть пиктограмму проекта.
Show 1:1	Показать проект в натуральную величину.
Show All	Показать проект целиком.
Center Current Stitch	Выровнять по центру текущий стежок. Клавиши быстрого выбора команды C + F6.
Previous View	Вернуться к предыдущему экрану просмотра. Есть и команда V + F5.
Zoom Out 2X	Уменьшить 50 % текущее изображение проекта.
Zoom in 2X	Увеличить текущее изображение проекта до 200%. Клавиши быстрого выбора команды Z.
Zoom	Увеличить и уменьшить изображение в окне проекта и увеличить в оконечных областях до полного размера окна. Клавиши быстрого выбора команды F8
Zoom Factor	Коэффициент масштаба Клавиши быстрого выбора команды F + F3.
Redraw	Перерисовать проект.
Slow Redraw	Медленно перерисовать проект, чтобы увидеть последовательность вышивания.
Hoop	Показать или скрыть пяльцы и изменить размеры и положение пялец.
Grid	Показать или скрыть сетку и настроить размеры ячеек.
Measure	Измерение размеров проекта.

## Меню Arrange (Расположение)

Start and End	Установить начальную и конечную точки проекта.
Stitch Sequence	Автоматический выбрать последовательность вышивания для сведения к минимуму числа обрезок нитки и изменений цветов.
Sequence as Selected	Установить последовательность вышивания выделенных объектов в порядке выбора.
Sequence to Start	Переместить выбранный объект в начало последовательности вышивания.
Sequence to End	Переместить выбранный объект в конец последовательности вышивания.
Sequence by Color	Установить последовательность вышивания объектов в порядке выбранных цветов.
Color Film	Открыть диалоговое окно Color Film.
Mirror Horizontal	Перевернуть выбранные объекты по горизонтальной оси.
Mirror Vertical	Перевернуть выбранные объекты по вертикальной оси.
Group	Сгруппировать выбранные объекты в единый объект.
Ungroup	Разделить сгруппированные объекты в отдельные компоненты.
Break Apart	Разделить монограммы, аппликации, тексты и элементы «черной вышивки» на отдельные объекты.
Lock / Unlock All	Блокировка и разблокировка объектов, с целью защитить их во время оцифровки или при редактировании. Клавиши быстрого выбора команды: К и Shift+К.
Remove Overlaps	Удалить нижний слой вышивки в перекрывающихся объектах.
Add Holes	Удалить вышивальные стежки из формы (оставление отверстий).
Fill Holes	Заполнение отверстий в объектах.
Add Buttonhole	Добавить пуговичную петлю к проекту.
Pattern Stamp	Добавление единичных узоров в проект.
Close Object	Используйте эту команду, если вы хотите замкнуть объект, указав в опциях, какую замыкающую линию использовать: прямую или кривую.

## Меню Settings (Настройки)

Thread Colors	Назначить цвета ниток для использования в проекте.
Fabric Settings	Назначить типы тканей и настройки.
Fabric Display	Выбрать ткани и цвета фона.
Object Properties	Настроить свойства для выбранных форм.
Options	Выбрать настройки для отображения окна.
Security	Ввести коды для обновления или добавления опциональных функций.
Display Setup	Калибровать экран.
Scanner Setup	Настройка опций сканера.

Create Pattern	Создание узоров с присвоением имени
Create Border	Создание обрамлений с присвоением имени

## Меню Help (Справка)

Help Topics	Вывести список тем онлайн-справки
Onscreen Manual	Открыть отображаемое на экране руководство в формате Adobe Acrobat (PDF).
About	Показать информацию о версии ПО BERNINA.
Show Design Warning	Отобразить предупреждение при открытии проекта, размеры которого не могут быть изменены.
BERNINA® International Home Page	Открыть веб-сайт BERNINA® International.
BERNINA® of America Home Page	Открыть веб-сайт BERNINA® of America.
Embroidery Online	Открыть веб-сайт Embroidery Online.
Access Code Order Form	Открыть код доступа (Access Code) к онлайн-формуляру заказа.
Purchase Upgrade on the Internet	Купить программу обновления непосредственно через Интернет.
Install Upgrade	Загрузить коды доступа для вашего донгла после уведомления по электронной почте об успешной онлайн-покупке программы обновления.

## Режимы просмотра

В программном пакете BERNINA Embroidery Software предусмотрено до четырех режимов просмотра. В разных режимах отображаются разные панели инструментов.

	Загружайте, редактируйте, сохраняйте в качестве фона для оцифровки вышивок любую графику. Это включает весь набор, предоставляемый программами CorelDRAW® Essentials 4. Дополнительно, предоставляется возможность конвертировать векторные рисунки и тексты непосредственно в объекты вышивания.
	Режим позволяет оцифровывать и редактировать образцы вышивки. Показывает как образцы вышивки, так и графические заготовки. Дает возможность просматривать образцы реалистично в трехмерной графике 3D.

	<p>Позволяет просматривать и редактировать проекты, не помещающиеся в пяльцах. Если ваша вышивка слишком велика, или содержит много образцов, расположенных на пространстве, разбитом для вышивки на многих пяльцах.</p>
	<p>В режиме Art Canvas, панель инструментов View Mode содержит кнопку Show Embroidery для включения/выключения дисплея вышивок.</p>

## Панели инструментов BERNINA Embroidery Software

В окне проектов имеются описываемые ниже панели инструментов. Не все панели инструментов имеются во всех уровнях продукта. Некоторые из них снабжены кнопками для открытия выпадающих меню.

### Общая панель инструментов (General)

Эти инструменты доступны в режиме просмотра Embroidery Canvas.

	New	To же, что File > New.
	Open	To же, что File > Open.
	Save	To же, что File > Save.
	Print	Печать проекта с текущими настройками печати.
	Print Preview	To же, что File > Print Preview.
	Write to Machine	To же, что File > Card / Machine Write.
	Read from Magic Box	Считывание проектов с карты памяти с использованием Magic Box.
	Write to Magic Box	Сохранение проектов на карте памяти с использованием Magic Box.
	Cut	To же, что File > Cut.
	Copy	To же, что Edit > Copy.
	Paste	To же, что Edit > Paste.
	Undo	To же, что Edit > Undo.

	Redo	Same as Edit > Redo.
	Show Grid	To же, что View > Grid.
	Show Hoop	To же, что View > Hoop.
	Show Picture	To же, что View > Picture. Понизить или повысить яркость изображения, чтобы более четко видеть стежки
	Dim Artwork	Включение/отключение функции просмотра векторной графики.
	Show Vectors	
	Show Stitches	Включение/отключение показа стежков.
	Show Artistic View	Включение/выключение просмотра вида вышивки.
	Show Appliqué Fabric	показа ткани/цвета аппликации.
	Object Properties	To же, что Settings > Object Properties.
	Auto Underlay	Автоматическое добавление стабилизирующих стежков.
	Textured Edge	Добавление к объекту текстурированных краев.
	Color Film	To же, что Arrange > Color Film.
	Carving Stamp	Задать последовательности протыканий иглы, используя в качестве шаблона "резной штамп".
	Morphing Effect	Создание наброска преобразуемого объекта и его стежков
	Zoom Box	To же, что View > Zoom Box.
	Show 1:1	To же, что View > Show 1:1.
	Show All	To же, что View > Show All.

## Панель изображения (Image)

Эти инструменты доступны в режиме просмотра **Art Canvas**.

	Load Picture	Вставка изображения в окно проекта в ПО BERNINA Embroidery Software.
	Scan Picture	Сканирование изображения в BERNINA.
	Touch Picture	Отделка рисунка в программе Corel PHOTO-PAINT Essentials 4
	Save Picture	Сохранение изображения после правки.

## Панель Art

Эти инструменты доступны в режиме просмотра **Art Canvas**.

	Convert Vectors to Embroidery	Преобразование векторной графики в объекты вышивания.
	Convert Text to Embroidery	Преобразование векторного графического текста в образцы вышивки)

**ВНИМАНИЕ:** Полное описание инструментария программы CorelDRAW® Essentials 4 приводится в электронном Руководстве пользователя, которое можно найти в разделе меню Windows **Start > Programs**. Можно использовать экранную систему помощи с помощью меню **Help** в режиме **Graphics**.

## Панель инструментов правки (Edit)

Эти инструменты доступны в режиме просмотра **Embroidery Canvas**.

	Select Object	Выбор объектов вышивки для изменения размеров, перемещения, перевод в зеркальное отображение или вращения.
	Polygon Select	Выделение зон неправильной формы.
	Reshape Object	Изменение выделенных вышивальных и текстовых объектов.
	Mirror Horizontal	То же, что Arrange > Mirror Horizontal.
	Mirror Vertical	То же, что Arrange > Mirror Vertical
	Rotate 45° CCW / CW	Поворот выделенных объектов шагами по 45°. Для поворота против часовой стрелки щелчок левой кнопкой мыши. Щелчок правой кнопкой – поворот по часовой стрелке.
	Scale by 20% Down / Up	Изменение размера выделенного объекта шагами по 20%. Щелчок левой кнопкой – уменьшение, правой кнопкой – увеличение объекта.
	Double Run	Повторное выполнение стежков в выбранных объектах.
	Remove overlaps	То же, что Arrange > Remove overlaps
	Add Holes	То же, что Arrange > Add Holes
	Fill Holes	То же, что Arrange > Fill Holes
	Break Apart	То же, что Arrange > Break Apart
	Color Blending	Оцифровка объектов со смешанным цветом.
	Image Preparation	Подготовка изображения к автоматическому оцифровыванию
	Convert Selected Embroidery to Art Vectors	Преобразование образца вышивки в векторный рисунок

## Панель оцифровки (Digitize)

Эти инструменты доступны в режиме просмотра **Embroidery Canvas**.

	Auto Digitizer	Автоматическая оцифровка подготовленных изображений.
	Magic Wand	Оцифровка простых форм в проекте.
	PhotoSnap	Преобразование ч/б или цветной фотографии в вышивку.
	Open Object	Рисование и оцифровка открытых форм.
	Closed Object	Рисование и оцифровка закрытых форм.
	Free Hand Embroider y Open Object	Рисование контуров вышивки прямо на экране, с просмотром вида стежков по мере рисования.
	Free Hand Embroider y Closed Object	Рисование "от руки" заполненных замкнутых объектов на экране.
	Block Digitizing	Оцифровка колонок с переменными стежками.
	Outline Design	Вышивка контуров объектов одинарными, тройными или гладьевыми линиями,
	Cross Stitch	То же, что File > Cross Stitch.
	Quilter	То же, что File > Quilter.
	Circle / Oval	Рисование и оцифровка овалов или окружностей.
	Rectangle	Рисование и оцифровка прямоугольников или квадратов.
	Lettering / Fill Values	Создание и изменение свойств букв.
	Monogram ming	Создание персонализированных монограмм с выбором стандартных стилей монограмм, форм обрамления и орнаментов.
	Auto Applique	Оцифровка замкнутого объекта аппликации.
	Partial Applique	Создание объектов аппликации с частичным покрытием вышивкой.
	Advanced appliqué	Generate open-object applique from one or more source objects.

## Панель рукодельных стежков (Craft Stitch)

Эти инструменты доступны в режиме просмотра **Embroidery Canvas**.

	Blackwork Run	Автоматический выбор последовательности вышивания выбранных объектов.
	Blackwork Border	Оцифровка обрамления стежками черной вышивки.
	Blackwork Fill	Оцифровка заполнения стежками черной вышивки.
	Candlewicking Border	Оцифровка линии узелковым швом.
	Candlewicking Fill	Оцифровка заполнения узелковыми строчками.
	Lacework	Оцифровка заполнения стежками кружевного переплетения .
	Stipple Run	Оцифровка заполнения пунктирными стежками.
	Backstitch	Оцифровка линии стежками "назад в иголку".
	Stemstitch	Оцифровка линии стебельчатыми строчками.
	Ripple	Спиральное протрачивание от центра любого заполненного объекта.

## Панель стежков и палитры цветов (Stitch and Color)

	Outline	Выбор оконтуривающих стежков для новых и выделенных объектов.
	Single	Показ типов оконтуривающих стежков для выделения
	Fill	Выбор заполняющих стежков для новых и выделенных объектов.
	Stipple	Показ типов заполняющих стежков для выделения.
	Stitch Angles / Values	Установка углов наклона стежков для выбранных объектов.
	Remove Stitch Angles	Удаление углов наклона стежков для замкнутых объектов с поворачивающимися стежками.
	Star Fill	Формирование поворачивающихся заполняющих стежков нескольких типов, например, гладьевых и типа татами.
	Wave Fill	Контурные заполняющие стежки вдоль оцифрованной направляющей линии, поддерживающие постоянную плотность и варианты игольных проколов
	Color list	Список доступных цветных ниток.

## Панель размещения (Arrange)

Эти инструменты доступны в режиме просмотра Embroidery Canvas.

	Group	То же, что Arrange > Group.
	Ungroup	То же, что Arrange > Ungroup.
	Lock	
	Unlock	
	Align Left (Vertical)	Выравнивание выбранных объектов по левому краю.
	Align Centers (Vertical)	Выравнивание центров выбранных объектов по вертикали.
	Align Right (Vertical)	Выравнивание выбранных объектов по правому краю.
	Align Top (Horizontal)	Выравнивание выбранных объектов по верхнему краю.
	Align Centers (Horizontal)	Выравнивание центров выбранных объектов по горизонтали.
	Align Bottom (Horizontal)	Выравнивание выбранных объектов по нижнему краю.
	Align Centers	Выравнивание центров выбранных объектов по центру проекта.
	Mirror-Merge Horizontal	Зеркальное переворачивание по горизонтали с дублированием объектов
	Mirror-Merge Vertical	Зеркальное переворачивание по вертикали с дублированием объектов
	Mirror-Merge Horizontal & Vertical	Зеркальное переворачивание по горизонтали и вертикали с дублированием объектов
	Wreath	Дублирование объектов вокруг центральной точки.
	Kaleidoscope	Зеркальное переворачивание объектов вокруг центральной оси.

## Панель Color Film

	Show Individual Objects	Просмотр индивидуальных объектов в порядке последовательности вышивания. Перетаскивание значков объектов для изменения последовательности.
	Sequence As Selected	Изменение последовательности выделенных объектов
	Sequence By Color	Изменение последовательности объектов по цвету
	Sequence to Start	Перемещение выбранного объекта в начало последовательности вышивания.
	Sequence to End	Перемещение выбранного объекта в конец последовательности вышивания.

## Панель Multi-Hooping

Эти инструменты доступны в режиме просмотра **Hoop Layout**.

	Selection on	Выбор пялец в окне проекта.
	Reshape Splitting Guide	Перерисовка разделительных линий в окне проекта Design Window.
	Add Hoop	Центровка новых пялец в окне проекта в вертикальной ориентации.
	Add Hoop Right	Помещение новых пялец непосредственно справа от выбранных пялец с 10-мм перекрытием полей вышивания.
	Add Hoop Up	Помещение новых пялец непосредственно над выбранными пяльцами.
	Add Four Adjacent Hoops	Автоматическое добавление четырех новых положений пялец по периметру выбранной позиции пялец.
	Add Eight Adjacent Hoops	Автоматическое добавление восьми новых положений пялец по периметру выбранной позиции пялец.
	Splitting Guide	Оцифровка разделительных линий большого образца перед тем, как передать информацию в файл, на машину или на карту памяти.
	Delete Hoop	Удаление пялец из окна проекта.
	Rotate Hoop	Щелкните по кнопке левой или правой кнопкой мыши, чтобы повернуть выбранные пяльцы на 45° по или против часовой стрелки.
	Calculate Hoopings	Определение количества перезаправок пялец на основе текущей компоновки пялец.

## Клавиатурные команды

Команды выбираются таким же образом, как и в других приложениях Windows®, – из меню или панелей инструментов. Для наиболее часто используемых команд имеются также клавишные комбинации быстрого вызова – клавиатурные команды.

### Общие функции

Чтобы ...	следует нажать
создать новый проект	<b>Ctrl</b> + <b>N</b>
открыть существующий проект	<b>Ctrl</b> + <b>O</b>
сохранить проект	<b>Ctrl</b> + <b>S</b>
распечатать проект.	<b>Ctrl</b> + <b>P</b>
отменить выполненную команду	<b>Ctrl</b> + <b>Z</b>
повторить выполнение отмененной команды	<b>Ctrl</b> + <b>Y</b>
отменить команду	<b>Esc</b>
выйти из программы	<b>Alt</b> + <b>F4</b>

### Выбор объектов

Чтобы ...	следует нажать
выделить все объекты	<b>O</b>
отменить выделение всех объектов	<b>Ctrl</b> + <b>A</b>
активировать инструмент Select Object	<b>Esc</b> or <b>X</b>
выбрать объект, находящийся ниже	<b>2</b> + <b>↓</b>
выбрать несколько объектов	<b>Ctrl</b> + <b>↓</b>
выбрать нескольких последовательно расположенных объектов	<b>Shift</b> + <b>↓</b>
выбрать следующий объект	<b>Tab</b> <b>↔</b>
выбрать предыдущий объект	<b>Shift</b> + <b>Tab</b> <b>↔</b>
добавить следующий по очереди объект к выделенным	<b>Ctrl</b> + <b>Tab</b> <b>↔</b>
добавить предыдущий по очереди объект к выделенным	<b>Ctrl</b> + <b>Shift</b> + <b>Tab</b> <b>↔</b>

### Просмотр проектов

Чтобы ...	следует нажать	или
увеличить в 2 раза	<b>Z</b>	
уменьшить в 2 раза	<b>Shift</b> + <b>Z</b>	<b>F10</b>
увеличить до размера выделенной зоны	<b>B</b> then <b>↓</b>	<b>F8</b>
установить масштаб 1:1 (100 %)	<b>1</b>	
задать коэффициент масштабирования	<b>F</b>	<b>F3</b>
показать проект целиком	<b>0</b> (zero)	<b>F2</b>
Показать предыдущий вид просмотра	<b>V</b>	<b>F5</b>

Чтобы ...	следует нажать	или
задать коэффициент масштабирования	<b>F</b>	<b>F3</b>
выровнять по центру текущий стежок	<b>C</b>	<b>F6</b>
вернуться к предыдущему экрану просмотра	<b>V</b>	<b>F5</b>
перерисовать экран	<b>R</b>	<b>F4</b>
показать / скрыть изображение	<b>D</b>	
показать / скрыть векторы	<b>Shift</b> + <b>D</b>	
Включить / выключить просмотр вышивки	<b>T</b>	
показать точки прокола иглой	<b>.</b> (period or full stop)	
показать только выделенные объекты	<b>Shift</b> + <b>S</b>	
измерить	<b>M</b>	
показать контуры (только для BERNINA Quilter)	<b>Shift</b> + <b>L</b>	

### Просмотр последовательности вышивания

Чтобы перейти ...	следует нажать	на цифровой панели клавиатуры
к началу проекта	<b>Home</b>	<b>7</b>
к концу проекта	<b>End</b>	<b>1</b>
к следующему цвету	<b>PageDown</b>	<b>9</b>
к предыдущему цвету	<b>PageUp</b>	<b>3</b>
к следующему объекту	<b>Ctrl</b> + <b>T</b>	
к следующему выбранному объекту	<b>Tab</b> <b>↔</b>	
к предыдущему объекту	<b>Shift</b> + <b>T</b>	
к предыдущему выбранному объекту	<b>Shift</b> + <b>Tab</b> <b>↔</b>	
на 1 стежок вперед	<b>↑</b>	<b>6</b>
на 1 стежок назад	<b>→</b>	<b>4</b>
на 10 стежков вперед	<b>↑</b>	<b>2</b>
на 10 стежков назад	<b>↓</b>	<b>8</b>
на 100 стежков вперед		<b>+</b>
на 100 стежков назад		<b>-</b>
на 1 сегмент вперед	<b>Ctrl</b> + <b>→</b>	
на 1 сегмент назад	<b>Ctrl</b> + <b>←</b>	
активировать замедленное перерисовывание	<b>Shift</b> + <b>R</b>	

\* Клавиша Num Lock отключена

† Функция инструмента Select Object отключена

## Оцифровка и создание текстов

Чтобы ...	следует нажать
Запустить двойной прогон	<b>Shift</b> + <b>B</b>
Удалить последнюю введенную точку	<b>←Bksp</b>
завершить оцифровку объекта	<b>Enter</b> <b>←</b> or <b>Spacebar</b>
включить / выключить стабилизир. стежки	<b>U</b>
отобразить диалоговое окно текста	<b>A</b>

\* Только для BERNINA DesignerPlus

## Вырезание и вставка объектов

Чтобы ...	следует нажать
вырезать объект	<b>Ctrl</b> + <b>X</b>
скопировать объект	<b>Ctrl</b> + <b>C</b>
вставить объект	<b>Ctrl</b> + <b>V</b>
дублировать объект	<b>Ctrl</b> + <b>D</b>
клонировать объект	<b>Ctrl</b> + <b>⇧</b> + <b>⇧</b>
усилить контур	<b>Ctrl</b> + <b>B</b>
удалить выделенный объект / объекты или последний объект	<b>Delete</b>

## Работа с объектами и стежками

Для того, чтобы ...	нажать или щелкнуть мышью
перемещать выделенные объекты отдельными шагами	<b>↑</b> <b>↓</b> <b>←</b> <b>→</b>
переместить объект по горизонтали и вертикали	<b>⇧</b> + <b>Ctrl</b> Drag the object
сохранить пропорции объекта во время изменения размеров	<b>†</b> <b>Shift</b> + <b>⇧</b> Drag corner handle
Изменить выделенный объект	<b>H</b>
изменить тип контрольной точки изменения формы	<b>⇧</b> + <b>Space</b> Select reshape node and press spacebar
объединить в группу выделенные объекты	<b>Ctrl</b> + <b>G</b>
разгруппировать выделенные объекты	<b>Ctrl</b> + <b>U</b>
перегруппировать разгруппированные объекты	* <b>Ctrl</b> + <b>R</b>
Заблокировать выделенный объект	<b>K</b>
Разблокировать выделенный объект	<b>Shift</b> + <b>K</b>
перевести объект на передн. План	* <b>Shift</b> + <b>Page Up</b>
перевести объект на один слой вперед	* <b>Page Up</b>
перевести объект на задний план	* <b>Shift</b> + <b>PageDown</b>
перевести объект на 1 слой вперед	* <b>PageDown</b>
активировать редактирование стежка	<b>E</b>

†Используйте Alt+Drag с BERNINA Quilter  
\* Только для BERNINA Quilter