

Часть VI

Текстовые объекты вышивки

Создавать вышивки с текстами самого высокого качества теперь легко и просто. ПО BERNINA Embroidery Software содержит широкий диапазон масштабируемых шрифтов, а также множество многоцветных модных алфавитов. Есть из чего выбрать.

Основные сведения о текстовых объектах

В этом разделе описывается, как добавлять текст к проектам вышивки. Также объясняется, как использовать базовые линии текста, форматировать текст и настраивать интервал между буквами. См. раздел «[Основные сведения о текстовых объектах](#)».

Редактирование вышиваемых шрифтов

В этой главе описывается, как редактировать текстовые объекты. Поясняется так же, как изменять размер текста и удалять стабилизирующие стежки из небольших букв. Кроме того, рассматриваются способы трансформирования текстовых объектов и изменения формы базовых линий. См. «[Редактирование вышиваемых шрифтов](#)».

Специальные текстовые эффекты

В этой главе описывается порядок конвертирования шрифтов TrueType в вышивальные шрифты. Кроме того, объясняется, как добавлять в ваши проекты специальные символы, а также орнаментальные буквы и монограммы. Поясняется также, как применять различные типы стежков к текстовым объектам и как создавать специальные эффекты функцией Elastic Lettering. См. «[Специальные текстовые эффекты](#)».

Монограммы

В этой главе рассматриваются способы создания текстовых монограмм с инициалами или именем, с добавлением к монограммам орнамента, а также порядок компоновки элементов орнамента. Кроме того, поясняется, как добавлять и создавать собственные обрамления. См. «[Монограммы](#)».

Глава 28

Основные сведения о текстовых объектах

Текстовые объекты добавляются к проекту быстро и легко или на экране с использованием текущих настроек, или через диалоговое окно Object Properties – Lettering. Вы можете поместить текст на прямой горизонтальной или вертикальной линии, по окружности или по дуге или же создать собственную базовую линию произвольной формы. Вы можете применять форматирование текстовых объектов таким же образом, как при работе в текстовом редакторе, включая придание тексту курсивного или полужирного начертания или выравнивание по левому или правому краю. Интервалы между буквами, словами и строками могут быть определены до или после создания текстовых объектов и размещения их в вашем проекте. Подробнее см. в разделе Примеры алфавитов.



В этом разделе описывается, как добавлять текст к проектам вышивки. Также объясняется, как использовать базовые линии текста, форматировать текст и настраивать интервал между буквами.

Добавление текста к проектам вышивки

Вы можете добавлять текст в проект, набирая его непосредственно на экране. Настройка свойств объекта для форматирования текста выполняется до или после добавления его к проекту. BERNINA Embroidery Software предоставляет несколько алфавитов, подходящих для многих применений. Выберите нужное из входящих в комплект поставки алфавитов или конвертируйте шрифты TrueType.

Создание текстовых объектов на экране



Используйте инструмент Lettering (панель Digitize) для добавления текста непосредственно на экране.

Нет особой необходимости вставлять буквы в определенную зону, вы можете печатать их непосредственно на экране. Вы можете также редактировать текстовые объекты непосредственно на экране для получения различных художественных эффектов. Внешний вид и компоненты зависят от текущих установок. Вы можете изменить их в любое время. Подробнее см. в разделе [Правка вышиваемых текстов](#).

Как создавать текстовые объекты на экране

- 1 Нажмите кнопку Lettering (Текст).

- 2 Выберите цвет из цветовой палитры. Подробнее см. в разделе Выбор нового текущего цвета.

- 3 Щелкните мышью в том месте, где вы хотите начать текст. При этом появится балочный (I-образный) указатель.



- 4 Напечатайте буквы, которые вы хотите вышить.



Подсказка:

Чтобы начать новую строку, нажмите Shift + Enter.

- 5 Нажмите Enter для завершения. Стежки будут сгенерированы немедленно.

Prestige



Примечание:

Внешний вид и компоненты зависят от текущих установок в диалоговом окне Object Properties – Lettering. Вы можете изменить их в любое время. Подробнее см. в разделе [Правка вышиваемых текстов](#).

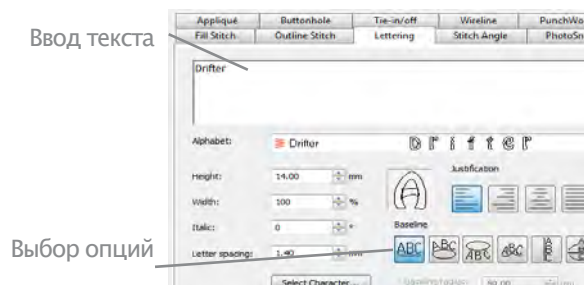
Создание текстовых объектов в диалоговом окне Object Properties

А Щелкните правой кнопкой мыши по инструменту Lettering (панель Digitize), чтобы ввести текст в диалоговое окно и настройки параметров вышиваемого текста

Используя диалоговое окно Object Properties – Lettering, вы можете назначить формат текста, прежде чем добавлять его в проект. Это наиболее традиционный метод, который удобно использовать с более сложными проектами.

Как создавать текстовые объекты в диалоговом окне Object Properties

1 Щелкните правой кнопкой мыши по значку Lettering. Откроется диалоговое окно Object Properties–Lettering.



2 В окно ввода текста введите текст, который вы хотите вышить. Чтобы начать новую строку текста, нажмите **Shift+Enter**.

Подсказка: Вы можете вставить изменение цвета между двумя буквами, поместив символ знака вставки (^). Последующие буквы по умолчанию примут следующий цвет из последовательности палитры.

3 Выберите алфавит, форматирования и настройки базовой линии для текста. Подробнее см. в разделах Выбор алфавитов и Форматирование текста.

4 Нажмите кнопку Apply.

5 Щелкните в том месте, куда вы хотите поместить текст, или наметить базисные точки для выбранной вами базовой линии. Подробнее см. в разделе Применение базовых линий текста.

Drifter

Примечание: Буквы заполняются стежками в соответствии с текущими установками в диалоговом окне Object Properties. Вы можете изменить их в любое время. Подробнее см. в разделе Применение различных типов стежков и эффектов в текстовых объектах.

Выбор алфавитов

А Щелкните правой кнопкой мыши по значку Lettering (панель Digitize), чтобы выбрать алфавит для новых или выбранных текстовых объектов.

BERNINA Embroidery Software предоставляет несколько алфавитов, подходящих для многих применений. Выберите нужное из входящих в комплект поставки алфавитов или конвертируйте шрифты TrueType.

При выборе алфавита следует учитывать, где будет вышит текст и сам характер текста. Если вы украшаете вышивкой детскую одежду, то нужно применять простой алфавит, например Childs Play.

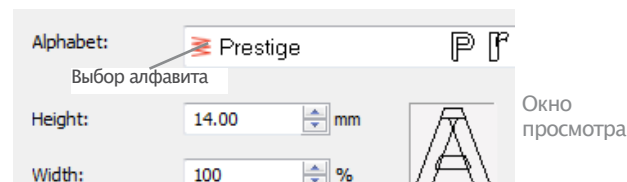
Для вышивания на дамской ночной рубашке вы можете использовать элегантный рукописный шрифт, например Anniversary.



Примечание: Соблюдайте минимальные/максимальные рекомендации для каждого алфавита и для получения наилучших результатов не выходите за пределы этих рекомендаций. Подробнее см. в разделе **Примеры алфавитов**.

Как выбрать алфавит

1 Щелкните правой кнопкой мыши по значку Lettering (Текст). Откроется диалоговое окно Object Properties – Lettering (Свойства объекта – Текст).



2 Выберите алфавит из списка Alphabet. В окне просмотра появятся пример буквы выбранного алфавита. Подробнее см. в разделе Примеры алфавитов.

Подсказка: Перед выбором алфавита обратите внимание на размеры букв. Некоторые алфавиты выглядят лучше в меньшем размере. Другие могут быть вышиты в большом размере. См. также Подгонка текста по высоте и ширине.

3 Нажмите **Apply**. Выбранный алфавит установлен.

Применение базовых линий текста

Базовые линии определяют форму текстовых объектов в проекте. Вы можете поместить текст на прямой горизонтальной или вертикальной линии, по окружности или по дуге или же создать собственную базовую линию произвольной формы. В зависимости от используемой базовой линии потребуются различные базовые точки. Вы можете оцифровывать базовые линии на экране.

В базовых линиях используются стандартные установки, определяющие их размеры, межбуквенные интервалы и углы наклона. BERNINA предоставляет возможность как диалогового, так точного цифрового управления многими настройками базовых линий. Имеется возможность изменять тип базовой линии, ее длину, радиус и угол, а также ее положение.

Примечание: BERNINA Embroidery Software запоминает, какую базовую линию вы использовали в последний раз и будет использовать ее, если вводите текст непосредственно на экране.

Bamboo

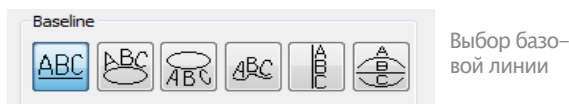
Выбор базовых линий

- A** Щелкните правой кнопкой мыши по значку Lettering (панель Digitize) и настройте установки базовой линии.
- ABC** Используйте значок Free Line (закладка Lettering) для создания горизонтальных базовых линий произвольной или заранее определенной длины.
- ABC** Используйте значок Circle CW (закладка Lettering) для создания базовых линий по верхней дуге по часовой стрелке.
- ABC** Используйте значок Circle CCW (закладка Lettering) для создания базовых линий по нижней дуге против часовой стрелки.
- ABC** Используйте значок Any Shape (закладка Lettering), чтобы подогнать форму текста к элементам проекта.
- ABC** Используйте значок Free Line Vertical (закладка Lettering) для создания вертикальных базовых линий произвольной или заранее определенной длины.
- ABC** Используйте значок Predefined (закладка Lettering) для создания сложных дугообразных базовых линий.

Имеются различные базовые линии для использования с новыми или выделенными текстовыми объектами. Настраивайте базовые линии в диалоговом режиме или через свойства.

Как выбирать базовые линии

1 Дважды щелкните по выбранному текстовому объекту или щелкните правой кнопкой мыши по значку Lettering. Откроется диалоговое окно Object Properties – Lettering (Свойства объекта – Текст).



2 Выберите базовую линию. Выбор базовой линии зависит от желаемого вами эффекта. Вы можете оцифровывать различные базовые точки в зависимости от выбранной вами базовой линии. Имеются следующие опции:

- Прямая горизонтальная линия. Подробнее см. в разделе Создание горизонтальных базовых линий.
- Окружность по часовой стрелке. Подробнее см. в разделе Создание базовых линий по окружности.
- Окружность против часовой стрелки. Подробнее см. в разделе Создание базовых линий по окружности.
- Базовая линия произвольной формы. Подробнее см. в разделе Создание пользовательских базовых линий.
- Вертикальная базовая линия. Подробнее см. в разделе Создание вертикальных базовых линий.
- Комплект базовых линий. Подробнее см. в разделе Создание пользовательских базовых линий.

3 Нажмите кнопку Apply. Выбранная базовая линия применима к любому выделенному текстовому объекту или вновь созданным текстовым объектам.

Подсказка: Создавайте идентичные базовые линии путем дублирования или копирования в вашем проекте.

Создание горизонтальных базовых линий

- A** Щелкните правой кнопкой мыши по значку Lettering (панель Digitize) и настройте установки базовой линии.
- ABC** Используйте значок Free Line (закладка Lettering) для создания горизонтальных базовых линий произвольной или заранее определенной длины.

Прямые горизонтальные базовые линии не имеют фиксированной заранее определенной длины. Они растягиваются по мере добавления букв.

Bamboo

Как создавать горизонтальные базовые линии

- 1 Щелкните правой кнопкой мыши по значку Lettering (Текст), чтобы открыть диалоговое окно Object Properties – Lettering (Свойства объекта – Текст). Подробнее см. в разделе Создание текстового объекта в диалоговом окне Object Properties.
- 2 Введите текст в окно ввода текста. Подробнее см. в разделе Создание текстового объекта в диалоговом окне Object Properties.
- 3 Выберите значок Free Line (Свободная линия).
- 4 Нажмите кнопку Apply.
- 5 Щелкните по экрану по тому месту, в которое вы хотите вставить буквы.

Создание вертикальных базовых линий

- A** Щелкните правой кнопкой мыши по значку Lettering (панель Digitize) и настройте установки базовой линии.
- ABC** Используйте значок Free Line (закладка Lettering) для создания вертикальных базовых линий произвольной или заранее определенной длины.

Вертикальные базовые линии являются прямыми вертикальными базовыми линиями. Вертикальные базовые линии не имеют фиксированной длины и растягиваются по мере ввода букв. Интервал между строками рассчитывается по горизонтали, в то время как интервал между буквами рассчитывается по вертикали. Буквы по умолчанию выравниваются по центру вдоль вертикальной линии. Новые строки располагаются по умолчанию справа налево для приспособления к азиатским языкам. Вертикальные базовые линии эффективны для вышивания на рукавах для создания декоративного эффекта и для текстов на азиатских языках.

ひらがな

Подсказка: Вертикальный текст лучше подходит для прописных букв западных языков, поскольку строчные буквы с нижними выносными элементами нарушают нормальный интервал между буквами.

Как создавать вертикальные базовые линии

1 Щелкните правой кнопкой мыши по значку Lettering (Текст), чтобы открыть диалоговое окно Object Properties – Lettering (Свойства объекта – Текст). Подробнее см. в разделе Создание текстового объекта в диалоговом окне Object Properties.

- Введите текст в окно ввода текста. Подробнее см. в разделе Создание текстового объекта в диалоговом окне Object Properties.
- Выберите значок Free Line Vertical (Свободная вертикальная линия).
- Нажмите кнопку Apply.
- Щелкните по экрану в том месте, в которое вы хотите вставить буквы.

Создание базовых линий по окружности



Щелкните правой кнопкой мыши по значку Lettering (панель Digitize) и настройте установку базовой линии.



Используйте значок Circle CW (закладка Lettering) для создания базовых линий по часовой стрелке.



Используйте значок Circle CCW (закладка Lettering) для создания базовых линий против часовой стрелки.

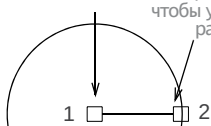
Используйте базовые линии по окружности по часовой стрелке и против часовой стрелки, чтобы расположить буквы по полной окружности. Вы можете расположить текст на окружности по часовой стрелке (CW) или против часовой стрелки (CCW). По умолчанию буквы располагаются над базовой окружностью по часовой стрелке и под базовой окружностью против часовой стрелки. По умолчанию они выравниваются по центру.



Как создавать базовые линии по окружности

- Щелкните правой кнопкой мыши по значку Lettering (Текст), чтобы открыть диалоговое окно Object Properties – Lettering (Свойства объекта – Текст). Подробнее см. в разделе Создание текстового объекта в диалоговом окне Object Properties.
- Введите текст в окно ввода текста. Подробнее см. в разделе Создание текстового объекта в диалоговом окне Object Properties.
- Выберите значок Circle CW (Базовая линия по окружности по часовой стрелке) или Circle CCW (Базовая линия по окружности против часовой стрелки) и нажмите кнопку Apply. В строке состояния будут появляться подсказки.
- Щелкните по экрану в то место, в которое вы хотите вставить центр окружности.

Щелкните, чтобы наметить центр окружности



Щелкните, чтобы установить радиус

Нажмите Enter для завершения установки окружности

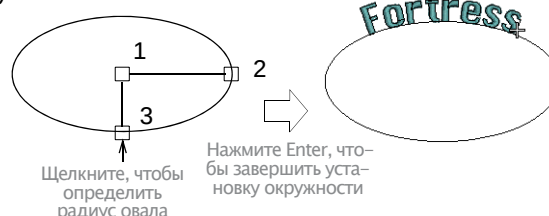


- Наметьте точку на контуре окружности, чтобы определить радиус.

- Нажмите Enter для завершения установки окружности.



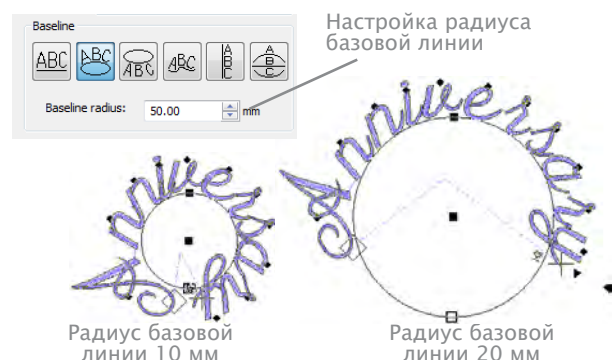
- Альтернативно, если вы хотите создать овальную базовую линию, наметьте третью контрольную точку.



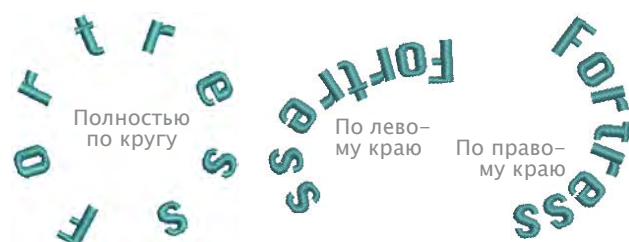
- Нажмите Enter для завершения создания овала.



Подсказка: Наметьте достаточно большую окружность для размещения вашего текста. Если она слишком мала или текст слишком длинен, текст будет искажен. Но вы можете изменить радиус базовой линии в диалоговом окне. См. также раздел Изменение формы базовой линии.



Подсказка: Можно получать различные эффекты путем изменения настроек выравнивания текста – по левому или правому краю, по центру или по ширине. Подробнее см. в разделе **Выравнивание текста**.



Создание сложных базовых линий



Щелкните правой кнопкой мыши по значку Lettering (панель Digitize) и настройте установки базовой линии.



Используйте значок Predefined (закладка Lettering) для создания сложных дугообразных базовых линий

Используйте сложную базовую линию, чтобы расположить текст по верхней дуге по часовой стрелке, по прямой линии в середине и по дуге против часовой стрелки внизу.

Childs
Play
ABCDEF

Как создавать сложные базовые линии

1 Щелкните правой кнопкой мыши по значку Lettering (Текст), чтобы открыть диалоговое окно Object Properties – Lettering (Свойства объекта – Текст). Подробнее см. в разделе Создание текстового объекта в диалоговом окне Object Properties.

2 Введите текст для линии по верхней части окружности в окно ввода текста.

3 Нажмите Enter

Childs
Play
ABCDEF

Введите текст для
каждой линии

4 Для следующей строки введите текст для средней базовой линии в середине окружности и нажмите Enter.

5 Для следующей строки введите текст для базовой линии по нижней дуге окружности.

6 Выберите значок Predefined.

7 Нажмите кнопку Apply.

8 Щелкните по экрану в том месте, в которое вы хотите вставить центр окружности.

9 Наметьте точку на контуре окружности, чтобы определить радиус.

Childs
Play
ABCDEF

10 Нажмите Enter для завершения установки окружности или щелкните мышью еще раз, чтобы преобразовать окружность в овал.

Создание пользовательских базовых линий



Щелкните правой кнопкой мыши по значку Lettering (панель Digitize) и настройте установки базовой линии.



Используйте значок Any Shape (закладка Lettering), чтобы подогнать форму текста к элементам проекта.

Используйте базовые линии Any Shape (Любая форма), чтобы подогнать форму текста к элементам вашего проекта. Создайте базовые линии типа Any Shape путем отметки базовых точек, которые определяют форму нужной вам базовой линии. Число базовых точек и длина базовой линии практически не ограничены.

Childs
Play
ABCDEF

Если базовая линия слегка искривлена или имеет острые углы, буквы могут накладываться друг на друга. Для получения наилучших результатов намечайте точки кривой и создавайте линии, которые имеют пологие, плавные кривые.

Как создавать пользовательские базовые линии

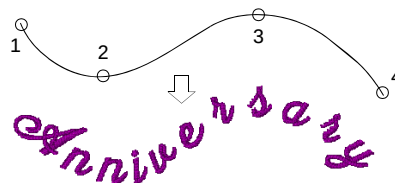
1 Щелкните правой кнопкой мыши по значку Lettering (Текст), чтобы открыть диалоговое окно Object Properties – Lettering (Свойства объекта – Текст). Подробнее см. в разделе Создание текстового объекта в диалоговом окне Object Properties.

2 Введите текст в окно ввода текста. Подробнее см. в разделе Создание текстового объекта в диалоговом окне Object Properties.

3 Выберите значок Any Shape (Любая форма) и нажмите кнопку Apply. В строке состояния будут появляться подсказки.

4 Щелкайте по экрану, чтобы наметить опорные точки базовой линии.

- Намечайте точки кривой правой кнопкой мыши.
- Намечайте угловые точки левой кнопкой мыши.



5 Нажмите Enter для завершения.

Форматирование текста

Вы можете преобразовывать внешний вид текста, изменяя настройки формата в диалоговом окне Object Properties – Lettering. Изменяйте текущие настройки формата до или после добавления текста таким же образом, как и для других объектов.

Придание буквам курсивного начертания

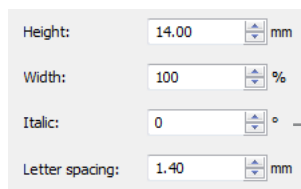


Щелкните правой кнопкой по значку Lettering (панель Digitize) для настройки наклона букв.

Вы можете наклонять буквы влево или вправо для создания эффекта курсивного шрифта. По умолчанию наклон равен 0°, что соответствует прямому шрифту. Максимальный наклон букв 45°.

Как придать буквам курсивное начертание

1 Щелкните правой кнопкой мыши по значку Lettering или дважды щелкните по выбранному текстовому объекту. Откроется диалоговое окно Object Properties – Lettering (Свойства объекта – Текст).



Выбор угла наклона букв

2 Введите угол в поле Italic (Курсив). Вы можете ввести любой угол наклона в пределах от 45° до -45°.

3 Нажмите кнопку Apply. Выбранная настройка применима к любому выделенному текстовому объекту или вновь созданным текстовым объектам.

Blackboard

Угол наклона 0°

Blackboard

Угол наклона - 45°

Blackboard

Угол наклона 45°

Придание буквам полужирного начертания



Щелкните правой кнопкой по значку Lettering (панель Digitize) для настройки наклона букв.

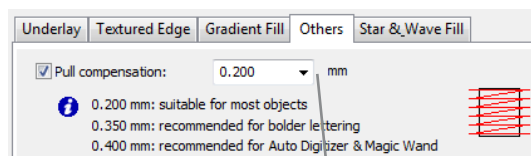
Вы можете создать эффект полужирного начертания букв путем увеличения установок компенсации стягивания для выбранных текстовых объектов.

Как придать буквам полужирное начертание

1 Щелкните правой кнопкой мыши по значку Lettering или дважды щелкните по выбранному текстовому объекту. Откроется диалоговое окно Object Properties – Lettering (Свойства объекта – Текст).

2 Нажмите кнопку Effects.

Откроется диалоговое окно Effects (Эффекты).



Увеличьте компенсацию стягивания

3 Выберите закладку Others (Другие).

4 Проставьте флажок в окошке Pull Compensation (Компенсация ткани) и увеличьте значение компенсации стягивания до 0.4 – 0.6 мм.



Величина компенсации стягивания не должна превышать 0,6 мм, иначе буквы могут быть искажены.

5 Нажмите кнопку Apply.

Выбранная настройка применима к любому выделенному текстовому объекту или вновь созданным текстовым объектам

Craft Craft

Компенсация стягивания
0,2 мм

Компенсация стягивания
0,5 мм

Выравнивание текста



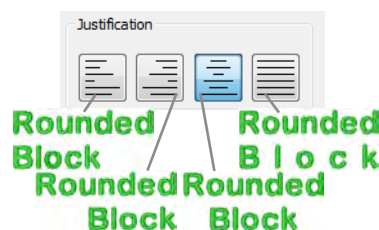
Щелкните правой кнопкой по значку Lettering (панель Digitize) для настройки выравнивания текста.

Функция выравнивания позволяет выравнивать текст на базовой линии. Вы можете выравнивать текст по левому или правому краю, по центру или по ширине. При выравнивании по ширине текст растягивается по всей длине базовой линии.

Как выравнивать текст

1 Щелкните правой кнопкой мыши по значку Lettering или дважды щелкните по выбранному текстовому объекту. Откроется диалоговое окно Object Properties – Lettering (Свойства объекта – Текст).

2 Выберите способ выравнивания – Left (По левому краю), Center (По центру), Right (По правому краю) или Justified (По ширине).



3 Нажмите кнопку Apply.

Выбранная настройка применима к любому выделенному текстовому объекту или вновь созданным текстовым объектам.

Подгонка интервала между буквами

Интервалы между буквами, словами и строками могут быть определены до или после создания текстовых объектов и размещения их в вашем проекте. Вы можете изменять интервалы непосредственно на экране или в диалоговом режиме. Интервалы между буквами рассчитываются автоматически в соответствии выбранным видом выравнивания – по левому или правому краю, по центру или ширине. См. также раздел **Выравнивание текста**.

Подгонка на экране интервалов между буквами по всему тексту



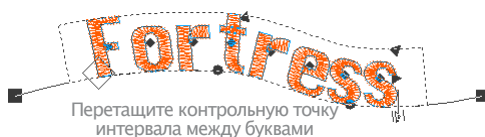
Щелкните по значку Reshape Object (панель Edit), чтобы изменить интервал между буквами.

Интервал между буквами рассчитывается автоматически в виде процентного отношения к высоте букв. В большинстве случаев предлагаемый по умолчанию интервал является вполне приемлемым. Однако иногда вам может потребоваться изменить интервал между буквами по всему тексту.

Как подогнать на экране интервалы между буквами по всему тексту

1 Выберите текстовый объект и нажмите кнопку Reshape Object (Изменение формы объекта).

2 Перетащите контрольную точку интервала между буквами, чтобы подогнать интервал между всеми буквами вдоль базовой линии.



3 Отпустите кнопку мыши для завершения и нажмите Esc.



Подсказка:

Если принято выравнивание текста по ширине, буквы равномерно распределяются по базовой линии. В этом случае для изменения интервала между буквами просто измените длину базовой линии.

Подгонка на экране индивидуальных интервалов между буквами



Щелкните по значку Reshape Object (панель Edit), чтобы изменить индивидуальный интервал между буквами.

Интервал между буквами рассчитывается автоматически в виде процентного отношения к высоте букв.

В большинстве случаев предлагаемый по умолчанию интервал является вполне приемлемым. Однако иногда интервал между отдельными буквами может показаться слишком большим или слишком малым в зависимости от формы соседних букв. Для компенсации этого визуального эффекта вы можете переместить одну или нескольких выбранных букв вдоль базовой линии, чтобы изменить интервал.

Как подогнать на экране индивидуальные интервалы между буквами

1 Выберите текстовый объект и нажмите кнопку Reshape Object (Изменение формы объекта).



2 Щелкните по ромбовидной контрольной точке в середине буквы.



Подсказка:

Для выбора нескольких букв удерживайте нажатой клавишу Ctrl.

3 Перетащите букву или буквы вдоль базовой линии для подгонки интервала между буквами. Щелкните по значку Reshape Object (панель Design), чтобы изменить индивидуальный интервал между буквами.



Подсказка:

Альтернативно для перемещения нескольких букв щелкните правой кнопкой по ромбовидной контрольной точке первой буквы и перетащите ее. Все буквы до конца строки перемещаются одновременно.

4 Отпустите кнопку мыши для завершения и нажмите Esc.



Подгонка интервала между строками на экране



Щелкните по значку Reshape Object (панель Edit), чтобы изменить интервал между строками.

Для изменения интервала между строками в многострочных текстовых объектах используйте инструмент Reshape (Изменение формы).

Как подогнать интервал между строками на экране

1 Выберите текстовый объект и нажмите кнопку Reshape Object (Изменение формы объекта).



2 Перетащите вверх или вниз контрольную точку интервала между строками.



3 Отпустите кнопку мыши для завершения и нажмите Esc.

King
Charles

Глава 29

Правка вышиваемых текстов

BERNINA Embroidery Software предоставляет возможность как диалогового, так и точного цифрового управления многими атрибутами, воздействующими на текстовые объекты. Вы можете настраивать текстовые объекты как в целом, так и по отдельным буквам.

Текст можно изменять непосредственно на экране или через свойства объекта. Вначале при создании текста он может быть слишком большим или слишком малым. Размер можно изменять в диалоговом режиме или вводом соответствующих цифр. Для мелких, узких букв стабилизирующие стежки могут не потребоваться, в зависимости от размеров букв и вида материала, на которых они будут вышиты. Используйте соответствующие инструменты, чтобы изменять угол наклона и поворачивать текстовые объекты. Отдельные буквы настраиваются так же, как и другие объекты вышивки. Изменение формы текста, настройка угла наклона стежков и изменение цвета производятся индивидуально. Базовые линии могут быть назначены после размещения текста непосредственно на экране или через свойства объекта.



В этой главе описывается, как редактировать текстовые объекты. Поясняется так же, как изменять размер текста и удалять стабилизирующие стежки из небольших букв. Кроме того, рассматриваются способы трансформирования текстовых объектов и изменения формы базовых линий.

Редактирование текстовых объектов

Если вы создали текстовый объект, вы можете выделить его и изменять непосредственно на экране, через панель инструментов или через диалоговое окно Object Properties – Lettering.

Редактирование текстового объекта на экране

A Используйте инструмент Lettering (панель Digitize) для редактирования текста на экране.

Наиболее простым способом редактирования текста является внесение изменений непосредственно на экране.

Как редактировать текстовый объект на экране

1 Щелкните на кнопку Lettering, затем щелкните внутри текстового объекта. При этом появится балочный (I-образный) указатель.



Щелкните здесь для редактирования

2 Отредактируйте текст, как вам требуется.



Подсказка:

Для начала новой строки нажмите Shift + Enter.

3 Нажмите Enter для завершения.

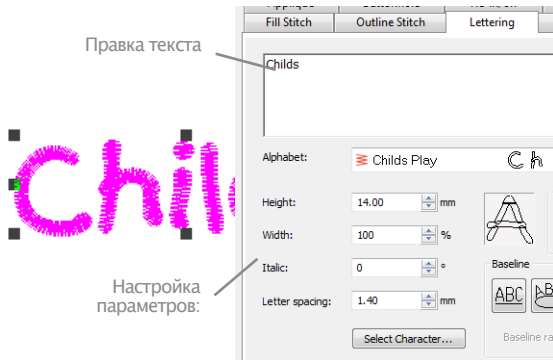


Редактирование текстовых объектов в диалоговом окне Lettering

Если вы создали текстовый объект, вы можете выделить его и изменить в диалоговом окне Object Properties – Lettering.

Как редактировать текстовые объекты в диалоговом окне Object Properties

1 Щелкните правой кнопкой мыши по значку Lettering или дважды щелкните по выбранному текстовому объекту. Откроется диалоговое окно Object Properties – Lettering (Свойства объекта – Текст).



2 Отредактируйте текст в окне ввода текста.

3 При необходимости выполните любые другие изменения. Подробнее см. в разделе Форматирование текста.

4 Нажмите кнопку Apply.

Childs Play



Примечание:

Буквы заполняются стежками в соответствии с текущими установками на закладке Fill Stitch (Заполняющий стежок) диалогового окна Object Properties – Lettering. Вы можете изменить их в любое время. Подробнее см. в разделе Применение различных типов стежков и эффектов в текстах.

Изменение размеров текста

Вначале при создании текста он может быть слишком большим или слишком малым. Размер текстового объекта может быть изменен одним из следующих трех способов:

- изменением размеров на экране инструментом Select Object (Выбор объекта) или Reshape Object (Изменение формы объекта).
- подгонкой ширины и высоты объекта на закладке Lettering
- подгонкой ширины и высоты объекта на закладке General.

Изменение размеров текста инструментом Select Object



Для изменения размеров текстового объекта на экране используйте инструмент Select Object (панель Edit).

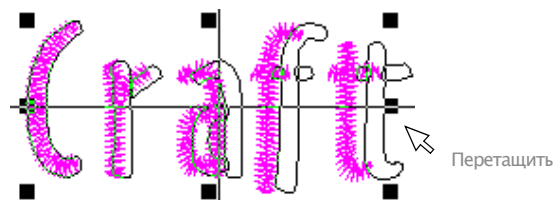
Вы можете изменять размер текстового объекта по вертикали, по горизонтали или пропорционально, используя инструмент Select Object (Выбор объекта). См. также раздел Преобразование текста инструментом Select Object.

Как изменять размеры текста инструментом Select Object

1 Щелкните по значку Select Object и выберите текстовый объект.



2 Перетащите мышью одну из квадратных контрольных точек, чтобы изменить объект по горизонтали, по вертикали или пропорционально.



При перетаскивании тенью контуром будет показан новый размер текстового объекта.

3 Для завершения отпустите кнопку мыши.

Изменение размеров текста инструментом Reshape Object



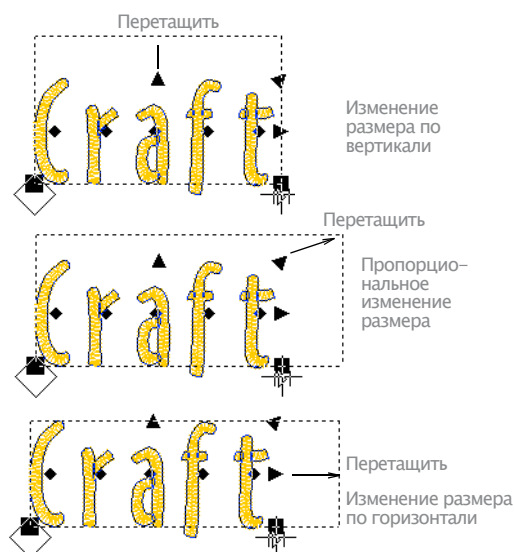
Для изменения размеров текстового объекта на экране используйте инструмент Reshape Object (панель Edit).

Вы можете изменять размер текстового объекта по вертикали, по горизонтали или пропорционально, используя инструмент Reshape Object (Изменение формы объекта). См. также раздел Вращение текста инструментом Reshape Object.

Как изменять размеры текста инструментом Reshape Object

1 Выберите текстовый объект и щелкните по значку Reshape Object, чтобы отобразить на экране контрольные точки.

2 Перетащите мышью одну из темных треугольных контрольных точек, чтобы изменить объект по горизонтали, по вертикали или пропорционально.



3 Для завершения отпустите кнопку мыши.



Подгонка текста по высоте и ширине



Используйте инструмент Lettering (панель Digitize) для подгонки текста по высоте и ширине.

Вы можете изменять ваши текстовые объекты по вертикали, по горизонтали или пропорционально с помощью закладки Lettering (Текст) диалогового окна Object Properties – Lettering.



Подсказка: Изменяйте внешний вид букв путем изменения их ширины по отношению к высоте. Оригинальное соотношение равно 100 %.

Как подгонять текст по высоте и ширине

1 Щелкните правой кнопкой мыши по значку Lettering или дважды щелкните по выбранному текстовому объекту. Откроется диалоговое окно Object Properties – Lettering (Свойства объекта – Текст).

Height:	14.00	mm	Выбор высоты букв в мм
Width:	100	%	Выбор ширины в процентах
Italic:	0	°	
Letter spacing:	1.40	mm	

2 В поле Height (Высота) введите высоту текстового объекта в миллиметрах.



Примечание:

Высоту букв следует выбирать в пределах от 1 до 200 мм. Подробнее см. в разделе **Примеры алфавитов**.

3 Введите ширину текстового объекта в поле Width (Ширина) в виде процентного отношения к высоте.

4 Нажмите кнопку Apply. Выбранная настройка применима к любым выделенным текстовым объектам или вновь созданным текстовым объектам.



Подгонка размеров текста



Используйте значок Lettering (панель Digitize) для настройки размеров текста

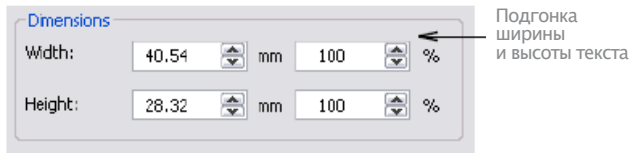
Вы можете изменять ваши текстовые объекты по вертикали, по горизонтали или пропорционально с помощью закладки General диалогового окна Object Properties – Lettering.

Подсказка: Изменяйте внешний вид букв путем изменения их ширины по отношению к высоте. Оригинальное соотношение равно 100 %.

Как подгонять размеры текста

1 Щелкните правой кнопкой мыши по значку Lettering или дважды щелкните по выбранному текстовому объекту. Откроется диалоговое окно Object Properties – Lettering (Свойства объекта – Текст).

2 Выберите закладку General. Откроется диалоговое окно Object Properties – Lettering > General.

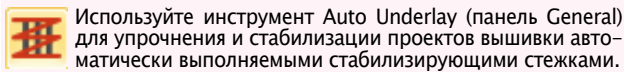


3 Подберите ширину и высоту текста в абсолютных (мм) или относительных значениях (%).

4 Нажмите кнопку Apply.



Отключение функции автоматической стабилизации ткани для мелких букв



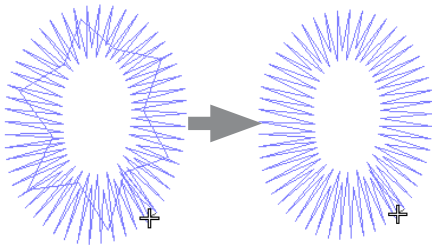
Используйте инструмент Auto Underlay (панель General) для упрочнения и стабилизации проектов вышивки автоматически выполняемыми стабилизирующими стежками.

Качество большинства букв может быть улучшено при использовании стабилизирующих стежков таким же образом, как и для других вышиваемых объектов. Для мелких, узких букв стабилизирующие стежки могут не потребоваться, в зависимости от размеров букв и вида материала, на которых они будут вышиты. См. также Упрочнение и стабилизация ткани стабилизирующими стежками.

Как отключить функцию автоматической стабилизации ткани для мелких букв:

1 Выберите текстовый объект.

2 Нажмите кнопку Auto Underlay (Автоматическая стабилизация ткани). Функция стабилизации ткани будет отключена.



Преобразование текстовых объектов

Помимо масштабирования, вы можете использовать инструменты Select Object (Выбор объекта) и Reshape Object (Изменение формы объекта), чтобы наклонять и поворачивать текстовые объекты. См. также **Изменение размеров текста.**



Преобразование текста инструментом Select Object



Используйте инструмент Select Object (панель Edit) для преобразования текстового объекта на экране.

Вы можете преобразовывать текстовые объекты путем манипулирования контрольными точками на экране с использованием инструмента Select Object (Выбор объекта). См. также раздел Изменение размеров текста инструментом Select Object.

Как преобразовывать текст инструментом Select Object

1 Щелкните по значку Select Object и выберите текстовый объект. Появятся метки – маркеры выделения, позволяющие изменять размеры объекта. Подробнее см. в разделе Изменение размеров текста инструментом Select Object.

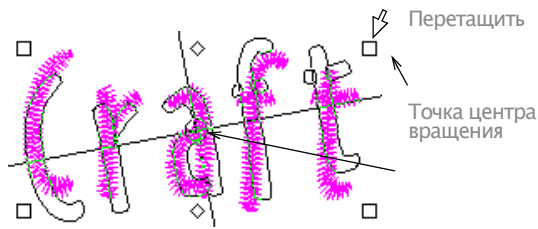
2 Щелкните по текстовому объекту еще раз. Появится другой комплект маркеров выделения. Эти точки позволяют поворачивать и наклонять текстовый объект.



3 Перетащите один из ромбовидных маркеров, чтобы придать текстовому объекту наклон.

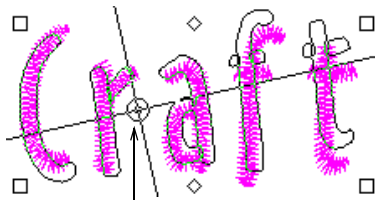


4 Перетащите один из маркеров в виде светлого квадрата, чтобы повернуть текстовый объект.



Подсказка:

Перетащите точку центра вращения в новое положение перед вращением объекта.



5 Для завершения отпустите кнопку мыши.

Вращение текста инструментом Reshape Object



Для вращения текстового объекта на экране используйте инструмент Reshape Object (панель Edit).

Вы можете вращать текстовые объекты путем манипулирования контрольными точками на экране с использованием инструмента Reshape Object (Изменение формы объекта). См. также раздел Изменение размеров текста инструментом Select Object.

Как вращать текст инструментом Reshape Object

1 Выберите текстовый объект и нажмите кнопку Reshape Object (Изменение формы объекта). Вокруг текстового объекта появятся маркеры выделения.



2 Перетащите один из маркеров в виде светлого квадрата на базовой линии, чтобы повернуть текстовый объект.



3 Для завершения отпустите кнопку мыши и нажмите на ESC.

Zurich

Установка положения отдельных букв

Инструмент Reshape Object, также как и функции масштабирования и вращения букв, используется для работы с отдельными буквами. Вы можете изменять положение букв относительно друг-друга, менять их размеры, поворачивать, наклонять их. Можно изменить форму отдельных букв, изменить углы стежков, изменить цвет отдельных букв.

Bamboo

Перемещение букв на экране



С помощью функции Reshape Object (на панели редактирования) можно менять положение отдельных букв на экране.

С помощью инструмента Reshape Object можно менять положение отдельных букв текстового объекта.

Чтобы поменять положение буквы на экране

1 Выберите текстовый объект.

2 Нажмите Reshape Object.

3 Нажмите на контрольную точку в виде ромбика в центре буквы.



Нажмите на ромбик контрольной точки



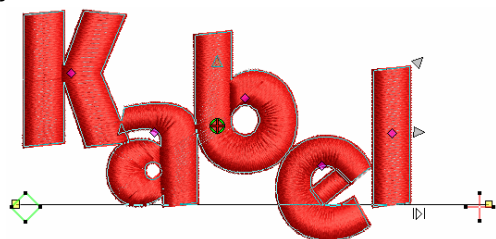
Подсказка: Если вам надо выбрать не одну, а несколько букв (или ряд букв подряд), удерживайте при выборе букв нажатой клавишу Ctrl или Shift.

4 Захватите мышкой и перетащите выбранную букву на ее новое положение:

- Для горизонтального перемещения тяните букву вдоль базовой линии.
- Для вертикального перемещения удерживайте нажатой клавишу Shift.
- Для свободного перемещения буквы, удерживайте нажатой клавишу Ctrl.



5 Когда перемещение закончено, отпустите клавишу мыши и нажмите Esc.



Преобразование букв на экране



С помощью функции Reshape Object (на панели редактирования) можно менять вид отдельных букв на экране.

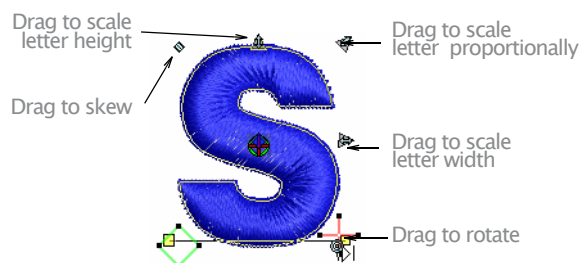
С помощью инструмента Reshape Object можно менять вид отдельных букв, манипулируя управляющими точками.

Чтобы изменить форму буквы на экране

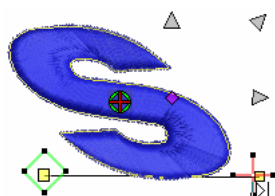
- 1 Выберите текстовый объект.
- 2 Нажмите Reshape Object. На экране отобразятся управляющие точки.



- 3 Нажмите на контрольную точку в виде ромбика в центре буквы. Вокруг буквы отобразится целый набор управляющих узлов для изменения ее формы.



- 4 Захватите узел мышью и перетяните его в нужную позицию для изменения формы буквы.



- 5 По завершении работы нажмите Esc.



Изменение формы букв на экране



Для преобразования отдельных букв на экране используйте инструмент Reshape Object (панель Edit).

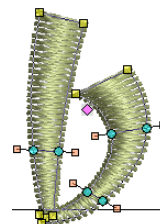
Изменением формы контуров букв инструментом Reshape Object (Изменение формы объекта) можно получать специфические эффекты.

Как изменять форму букв на экране

- 1 Выберите текстовый объект и нажмите кнопку Reshape Object (Изменение формы объекта). Вокруг текстового объекта появятся маркеры выделения.



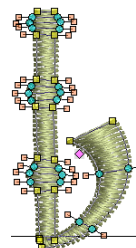
- 2 Щелкните по контуру буквы. Вокруг нее появятся маркеры изменения формы.



Подсказка:

Увеличьте изображение буквы для более точного изменения формы. Подробнее см. в разделе Увеличение и уменьшение изображения.

- 3 Измените форму буквы путем добавления, удаления, изменения или перемещения маркеры изменения формы. Подробнее см. в разделе **Изменение формы объектов с использованием узлов изменения формы.**



- 4 Переключитесь в режим Artistic View, чтобы увидеть результат.



Регулировка углов наклона стежков индивидуальных букв

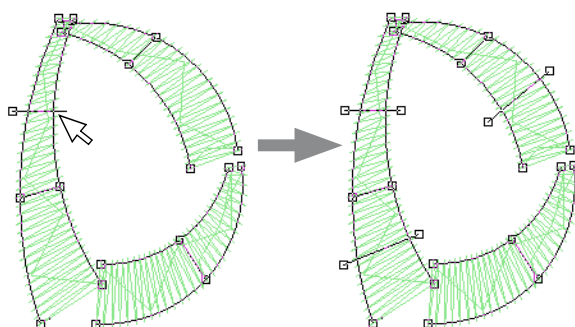


Используйте инструмент Add Stitch Angles (панель Stitch and Color), чтобы настроить различные углы наклона стежков для выбранных букв.

Установите различные углы наклона стежков в буквах, используя инструмент Stitch Angle. Каждый сегмент буквы может иметь различные углы наклона стежков.

Как отрегулировать углы наклона стежков индивидуальных букв:

- 1 Выберите текстовый объект.
- 2 Щелкните по значку Stitch Angles. Вам будет предложено ввести точку угла наклона 1 (angle point 1).
- 3 Назначьте такие углы наклона, чтобы стежки не пересекали две стороны объекта.



Примечание:

Убедитесь в том, что углы наклона стежков не пересекают друг друга.

- 4 Нажмите Enter. Стежки будут пересчитаны с новыми углами наклона.

Удаление углов наклона стежков в буквах

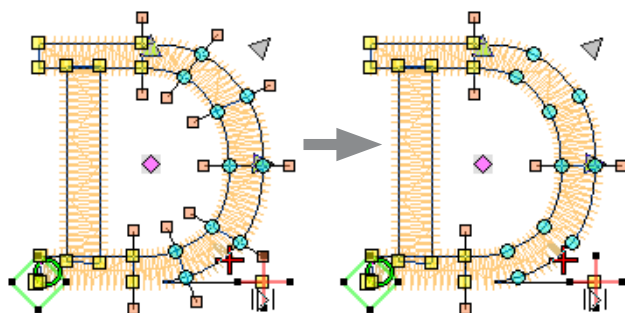


Используйте инструмент Reshape Object (панель Edit) для удаления индивидуальных углов наклона стежков в текстовых объектах.

Удаляйте индивидуальные углы наклона стежков в текстовых объектах инструментом Reshape Object (Изменение формы объекта).

Как удалять углы наклона стежков в буквах

- 1 Выберите текстовый объект и нажмите кнопку Reshape Object (Изменение формы объекта).
- 2 Щелкните по ромбовидной контрольной точке в середине буквы, чтобы выделить ее.
- 3 Затем щелкните по контуру буквы. Появятся контрольные точки.
- 4 Выберите и удалите контрольные точки, как вам требуется.



Примечание:

Контурные букв сохраняются после любого удаления угла наклона.

Изменение цвета букв



Используйте инструмент Lettering (панель Digitize) для изменения цвета букв.

BERNINA Embroidery Software позволяет изменять цвет отдельных букв в пределах текстового объекта. Совет: Вы можете также вставить изменение цвета между двумя буквами, поместив символ знака вставки (^). Последующие буквы по умолчанию примут следующий цвет из последовательности палитры. Подробнее см. в разделе Создание текстовых объектов в диалоговом окне Lettering.

Как изменять цвет букв на экране

1 Щелкните по кнопке Lettering, затем щелкните внутри текстового объекта. Указатель мыши преобразуется в I-образный курсор.



I-образный указатель

2 Выделите букву/буквы перетаскиванием указателя по букве/буквам.



Выделенная буква

3 Щелкните по цвету в цветовой палитре.

4 Нажмите Enter.



Изменение базовых линий текста



Используйте инструмент Reshape Object (панель Edit) для изменения базовых линий текста.

Базовые линии можно изменять на экране после размещения их в проекте инструментом Reshape Object (Изменение формы объекта). Изменяйте форму прямой базовой линии, чтобы расположить ее под углом. Для вертикальной базовой линии вы можете также изменить ее длину и интервал между буквами. Изменяйте форму окружности и базовой линии, чтобы изменить глубину кривой, точки выравнивания и длину базовой линии. Изменяйте базовые линии типа Any Shape путем перемещения, добавления или удаления контрольных точек вдоль базовой линии. См. также [Применение базовых линий текста](#)

Как изменять форму базовой линии

• Выберите текстовый объект и нажмите кнопку Reshape Object (Изменение формы объекта). На экране появятся контрольные точки для разных типов базовой линии.



Подсказка:

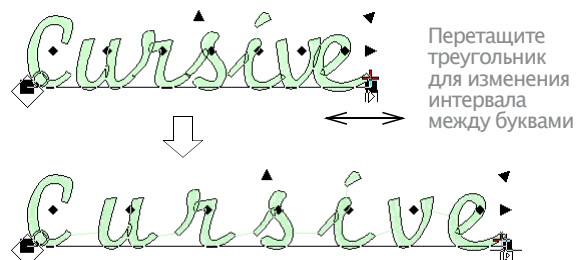
Крупные ромб и крестик соответствуют началу и концу последовательности вышивания. Вам может потребоваться переместить их, чтобы совместить с контрольными точками базовой линии. Их можно переместить в новое положение входа и выхода согласно выполненным вами изменениям базовой линии.

• Для изменения угла наклона прямой горизонтальной или вертикальной базовой линии перетащите мышью крупный черный квадратик.



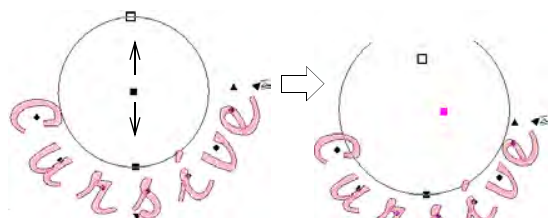
Перетащите вверх или вниз для изменения угла базовой линии

• Для увеличения или уменьшения длины базовой линии перетащите мышью треугольную контрольную точку. Интервал между буквами будет подогнан к новой длине строки.



Перетащите треугольник для изменения интервала между буквами

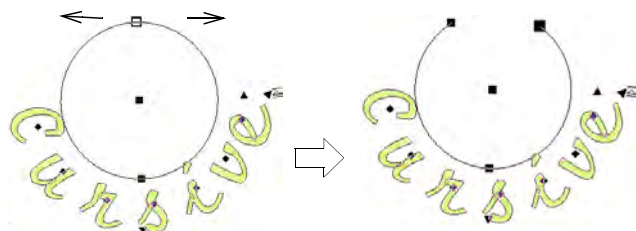
- Для изменения формы строки с кривой базовой линией перетащите контрольную точку в центре окружности, чтобы увеличить радиус.



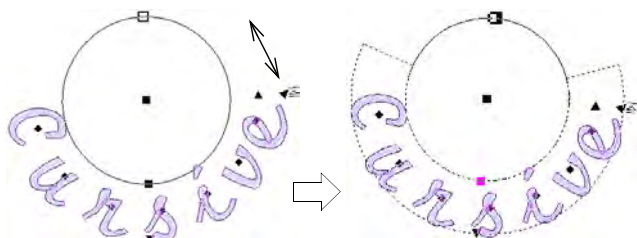
Перетащите вверх или вниз
для изменения радиуса кривой

- На базовой линии по окружности имеются две фактические контрольные точки на периметре окружности, одна находится над другой. Оттащите одну точку от другой, чтобы создать дуговую базовую линию.

Перетащите влево или вправо, чтобы превра-
тить окружность в дуговую базовую линию



- Чтобы равномерно распределить интервалы между буквами по дуговой базовой линии перетащите треугольник.



Перетащите треугольник для
изменения интервала между буквами



Подсказка: Точное положение букв зависит от вида выравнивания – по левому краю, по центру, по правому краю или по ширине. Если базовая линия становится слишком короткой, интервал между буквами сокращается, и буквы могут заходить друг за друга. См. также Выравнивание текста.

- Чтобы подогнать базовые линии произвольной формы типа Any Shape, добавьте, удалите или переместите опорные точки, как это делается с любым объектом вышивания. Подробнее см. в разделе **Изменение формы объектов**.

Technical Block



Technical Block



Technical Block

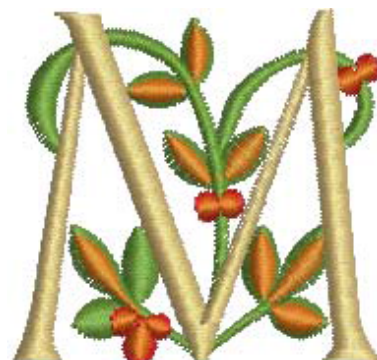


- Нажмите ESC для завершения.

Глава 30

Специальные текстовые эффекты

Все шрифты TrueType, установленные в вашем компьютере, также могут быть использованы для вышивания текста в вашем проекте. BERNINA Embroidery Software позволяет добавлять к тексту специальные символы, которых нет на клавиатуре. BERNINA Embroidery Software также предоставляет несколько специальных алфавитов с орнаментными буквами, а также буквами для монограмм. Как и все объекты вышивания, каждый текстовый объект имеет свои собственные свойства. Вы можете настраивать их до или после создания текстового объекта. BERNINA Embroidery Software, кроме того, дает возможность точно контролировать углы стежков отдельных букв. Применяйте функцию Elastic Lettering (Гибкий текстовый объект) к текстовым объектам, чтобы сделать текст выпуклым или дугообразным, растянутым или сжатым.



В этой главе описывается порядок конвертирования шрифтов TrueType в вышивальные шрифты. Кроме того, объясняется, как добавлять в ваши проекты специальные символы, а также орнаментальные буквы и монограммы. Поясняется также, как применять различные типы стежков к текстовым объектам так как создавать специальные эффекты функцией Elastic Lettering.

Конвертирование шрифтов в алфавиты

В дополнение к профессиональным алфавитам, предоставляемым в составе программного обеспечения, программа BERNINA Embroidery Software предоставляет разнообразные технические возможности для конвертирования любых шрифтов типа TrueType и OpenType для работы с вашей вышивальной системой.

Broadway

小塚ゴシックプロ

TRAJAN PRO

Преобразование текста в вышивку



С помощью функции Art Toolbox > Convert Text to Embroidery можно преобразовать текстовые объекты в буквы гладьевой вышивки с поворачивающимися стежками

Инструмент Convert Text to Embroidery преобразует текстовые объекты программы CorelDRAW® в:

- буквы гладьевой вышивки с поворачивающимися стежками, если текст не сгруппирован и не имеет внешнего контура, или
- объекты вышивки, не являющиеся буквами, если текст сгруппирован и имеет внешний контур.

Чтобы преобразовать текст в вышивку:

- 1 Войдите в режим Art Canvas.

Calibri

2 Выберите один или несколько текстовых объектов и нажмите кнопку инструмента Convert Text to Embroidery. Программа BERNINA Embroidery Software автоматически переходит в режим Embroidery Canvas. Исходные объекты удаляются из образца.

Calibri

После преобразования объекта в вышивальный алфавит, вы можете использовать любые виды шрифтов.

Calibri



Подсказка:

Можно использовать инструмент Convert Text to Embroidery и в применении к обычным объектам векторной графики. Результат будет несколько другим, чем при использовании инструмента Convert to Embroidery.

Конвертирование шрифтов в вышивальные шрифты



Используйте инструмент Lettering (панель Digitize) для конвертирования шрифтов TrueType в вышивальные шрифты. Щелкните правой кнопкой мыши для выбора опций текста.

Операционная система Windows поставляется с коллекцией шрифтов TrueType и OpenType и другие шрифты устанавливаются с различными прикладными программами включая CorelDRAW Essentials 4. Все эти шрифты доступны для размещения в текстовых объектах вашего проекта.

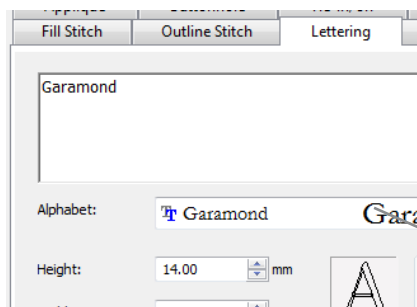


Подсказка:

Для установки новых шрифтов откройте Control Panel (Панель управления). Дважды щелкните по папке Fonts (Шрифты), затем выберите File (Файл) > Install New Font (Установить новый шрифт). Прежде чем вы сможете использовать новый шрифт, вам нужно перезагрузить компьютер, и BERNINA Embroidery Software отобразит новый шрифт в списке Alphabet.

Как конвертировать шрифты в вышивальные шрифты:

1 Щелкните правой кнопкой мыши по значку Lettering (Текст). Откроется закладка Lettering диалогового окна Object Properties (Свойства объекта).



Выберите один из шрифтов TrueType

2 Выберите из списка Alphabet один из шрифтов TrueType. В этом списке перечислены все шрифты TrueType, установленные в вашем компьютере.

3 В окно ввода текста введите текст, который вы хотите вышить.

4 Нажмите кнопку Apply.

5 Щелкните по экрану в том месте, в которое вы хотите вставить буквы. Текст будет вышит с использованием выбранного шрифта.

Garamond



Примечание:

Не все шрифты TrueType пригодны для включения в проекты вышивания. Поэкспериментируйте с понравившимся вам шрифтом и различными настройками стежка.

Добавление специальных шрифтовых знаков

В BERNINA Embroidery Software вы можете добавлять специальные шрифтовые знаки и символы, используя диалоговое окно Select Symbols (Выбор символ) из таблицы шрифтов Windows.

Выбор специальных шрифтовых знаков



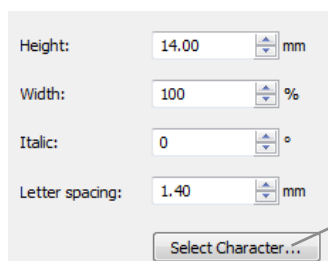
Используйте инструмент Lettering (панель Digitize) для добавления специальных шрифтовых знаков непосредственно на экране. Щелкните правой кнопкой мыши для выбора опций текста.

Вы можете быстро добавлять специальные шрифтовые знаки к вашему текстовому объекту. Если вы знаете клавиатурную команду для символа, то вставьте этот символ в текст, выбрав соответствующую комбинацию клавиш на экране, или же в закладке Lettering.



Как выбирать специальные шрифтовые знаки:

1 Щелкните правой кнопкой мыши по значку Lettering. Откроется диалоговое окно Object Properties – Lettering (Свойства объекта – Текст). Нажмите кнопку Select Character для выбора знака.



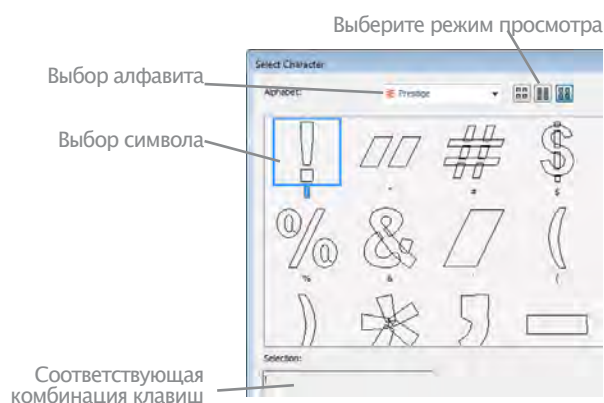
Нажмите, чтобы выбрать специальные символы



Подсказка:

Если вы знаете код клавишей Alt для специального символа, вы можете непосредственно вставить этот символ в поле ввода. В таблице символов вы найдете коды для всех символов. Подробнее см. в разделе Использование таблицы символов.

2 Нажмите кнопку Select Character. Откроется диалоговое окно Select Character.



Подсказка:

Выберите режим просмотра – вы сможете выбирать узоры по картинке, имени или по обоим признакам.

3 Выберите алфавит или набор символов из списка Alphabet Set.

4 Выберите символы, которые вы хотите использовать.



Подсказка: Если вы щелкните по символу, то буква появится в поле Selection.

- Эта буква или цифра обозначает комбинацию клавиш, требуемую для набора этого символа непосредственно на экране. Например, 'm' означает, что нужно нажать клавишу m, в то время как 'M' означает нажатие клавиш Shift + M.

5 Нажмите кнопку OK. Выбранные символы появятся на панели ввода текста на закладке Lettering.

6 Нажмите кнопку Apply.

!"#\$%&'()*

Использование таблицы символов

Используйте Таблицу символов (Character Map) системы Windows для быстрого доступа к специальным символам и буквам. Таблица символов обычно входит в стандартный пакет системы Windows. Подробнее см. в документации по операционной системе Windows.



Подсказка: Вы можете создавать специальные символы из любого алфавита, удерживая нажатой клавишу Alt на клавиатуре и набирая 0 (ноль) и код символа на цифровой клавиатуре. Например, чтобы выбрать è с кодом 232, наберите Alt + 0232. Символ появится, как только вы отпустите клавишу Alt. В таблице символов вы найдете коды для всех символов.

Как пользоваться таблицей символов

1 Откройте Таблицу символов ОС Windows. Эта таблица находится по адресу: кнопка Start (Пуск) > Programs (Программы) > Accessories (Стандартные) > System Tools (Служебные) > Character Map (Таблица символов).



2 Дважды щелкните по символу или выберите его и нажмите кнопку Select (Выбрать). Символ появится в поле Characters to copy.

**Примечание:**

Эквивалентный код клавиши Alt показывается в нижней части диалогового окна. Этот код можно использовать для ввода символа непосредственно на экране.

3 Нажмите кнопку Copy (Копировать), чтобы скопировать символ в буфер обмена.

4 Вставьте его в панель ввода текста закладки Lettering. Чтобы сделать это, нажмите Ctrl + V.

5 Нажмите кнопку Apply. Продолжайте создавать текстовый объект обычным способом.

Применение специальных алфавитов

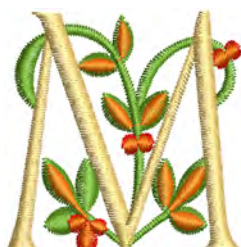
BERNINA Embroidery Software предлагает орнаментные алфавиты, такие как Creative Cross и Secret Garden. Используйте эти алфавиты, чтобы добавлять текстовые объекты к проекту, каждая буква вставляется в проект или используется как самостоятельный маленький проект.



Используйте значок Lettering (панель Digitize) для добавления орнаментных букв. Щелкните правой кнопкой мыши для выбора опций текста.



Алфавит Creative Cross



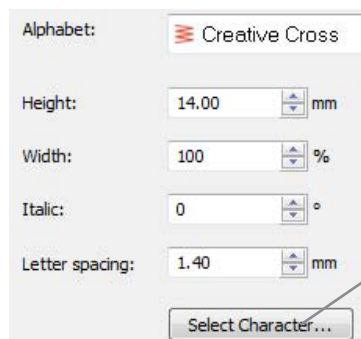
Алфавит Secret Garden

**Примечание:**

При редактировании букв вам нужно удалить текущие свойства объекта.

Как добавлять орнаментные буквы

1 Щелкните правой кнопкой мыши по значку Lettering (Текст). Откроется диалоговое окно Object Properties – Lettering (Свойства объекта – Текст).



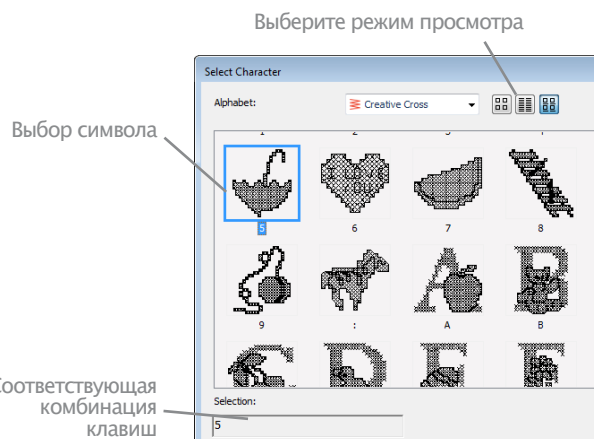
Щелкните для выбора орнаментных букв

2 Выберите алфавит Creative Cross или Secret Garden из списка Alphabet (Алфавит). В окне просмотра появится образец буквы.

**Примечание:**

Алфавиты Creative Cross и Secret Garden содержат многочисленные оригинальные многоцветные образцы букв, каждая из которых по-сути есть отдельное художественное произведение. От этого выбор оттенков и последовательности вышивания представляет определенную сложность. По умолчанию используются исходные оттенки цветовой палитры. На панели Color Film буквы отображаются как единые текстовые объекты.

3 Нажмите кнопку Select Character (Выбрать символ). Откроется диалоговое окно Select Character.

**Подсказка:**

Выберите режим просмотра – вы сможете выбирать буквы по картинке, номеру или по обоим признакам.

4 Выберите символы, которые вы хотите использовать.

Подсказка: Если вы щелкните по символу, то в поле Selection появится комбинация клавиш.

- Эта буква или цифра обозначает комбинацию клавиш, требуемую для набора этого символа непосредственно на экране. Например, 'm' означает, что нужно нажать клавишу m, в то время как 'M' означает нажатие клавиш Shift + M.

5 Нажмите кнопку OK. Выбранные символы отображаются в панели ввода текста.

6 Нажмите кнопку Apply.



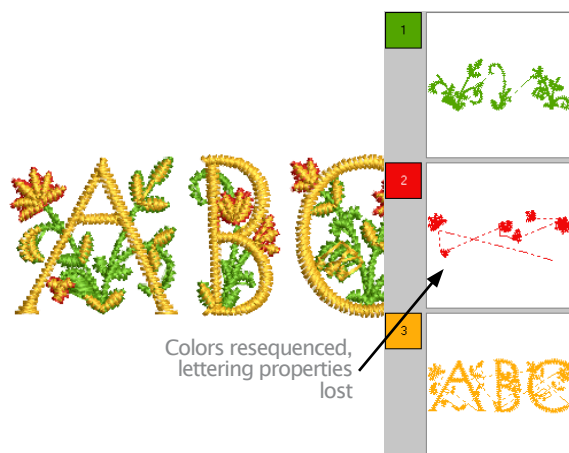
Подсказка: Для изменения цвета букв назначьте требуемый цвет. Подробнее см. в разделе Подбор и выбор ниток.



Примечание: В списке объектов Color Film каждая буква вышивается отдельно. Это предполагает сложную последовательность смены цветов ниток.



7 Дополнительно можно использовать функцию Break Apart, чтобы разбить объект-букву на отдельные компоненты. См. раздел «Разбиение текстовых объектов на компоненты». Потом эти компоненты можно «перекрасить» и расставить в новой желаемой последовательности. Однако свойства единого текстового объекта при этом пропадут.



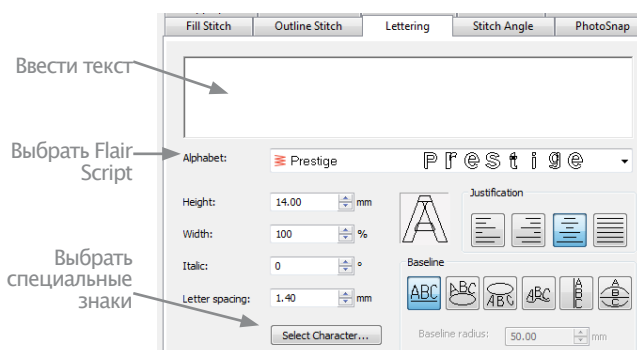
Использование шрифта Flair Script

Функция Flair Script – это особый шрифт, позволяющий добавлять в конце текстового объекта декоративные завитки или хвостики (flair)



Для добавления объекта Flair Script:

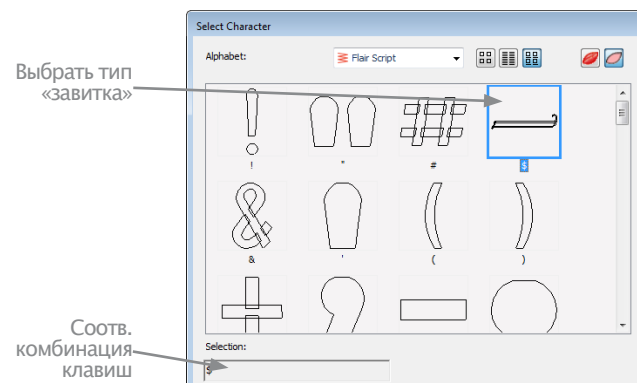
1 Нажмите кнопку Lettering. Откроется диалог Object Details>Lettering.



2 Выбрать шрифт Flair Script.

3 Ввести текст в соответствующее поле.

4 Нажать Select characters. Откроется диалог Select characters.



5 Выбрать нужный вид завитка. С помощью полосы прокрутки можно просмотреть весь набор вариантов. См. Выбор специальных знаков.

6 Нажать ОК и закрыть диалоговое окно. Выбранные буквы отобразятся на поле ввода текста.

7 Поправьте текст при необходимости. См. **Добавление текстовых объектов к вышивке.**

8 Нажать ОК.

9 Щелкнуть по позиции в вышивке, где должен разместиться текстовый объект, или отметить контрольные точки для выбранной базовой линии.

10 Нажать Ввод (Enter).

**Подсказка:**

Попробуйте разные виды завитков, чтобы найти самый подходящий.

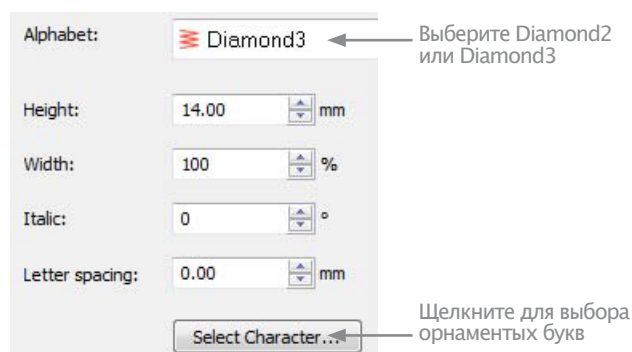
Создание монограмм

В дополнение к специальной функции создания монограмм вышивальное ПО BERNINA Embroidery позволяет создавать проекты монограмм с использованием специальных монограммных алфавитов.

Используйте шрифт Diamond2 для создания 2-буквенных монограмм и шрифт Diamond3 для создания 3-буквенных монограмм. См. также «Монограммы»

Как создавать монограммы:

1 Щелкните правой кнопкой мыши по значку Lettering. Откроется диалоговое окно Object Properties – Lettering (Свойства объекта – Текст).



2 Выберите Diamond2 для 2-буквенных монограмм или Diamond3 для 3-буквенных монограмм.

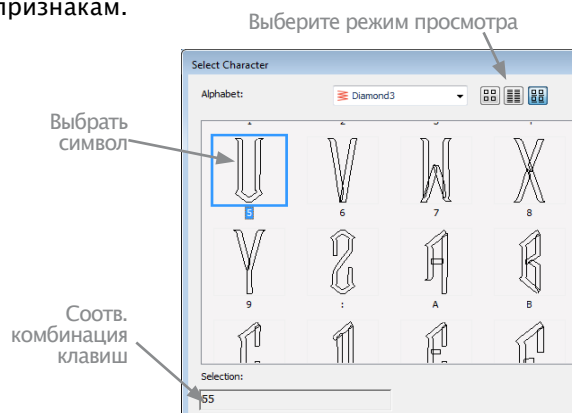
- Шрифт Diamond2 для двухбуквенных монограмм: Diamond2 является специальным алфавитом, включающим две версии каждой буквы для левой и правой позиции, плюс обрамление и росчерк для двухбуквенных проектов. Подробнее см. Diamond2.

- Шрифт Diamond3 для трехбуквенных монограмм: Diamond3 является специальным алфавитом, включающим три версии каждой буквы для левой, средней и правой позиции, плюс обрамление и росчерк для трехбуквенных проектов. Подробнее см. Diamond 3.

3 Щелкните по кнопке Select Character, чтобы выбрать буквы. Откроется диалоговое окно Select Character (Выбор буквы).



Подсказка: Выберите режим просмотра – вы сможете выбирать буквы по картинке, номеру или по обоим признакам.



Подсказка: Если вы щелкните по символу, то буква появится в поле Selection.

- Эта буква или цифра обозначает комбинацию клавиш, требуемую для набора этого символа непосредственно на экране. Например, 'm' означает, что нужно нажать клавишу m, в то время как 'M' означает нажатие клавиш Shift + M.

4 Выберите левую букву, щелкнув по изображению.

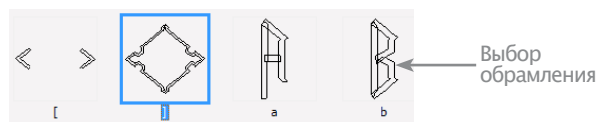
Подсказка: При выборе букв убедитесь в правильности ориентации буквы. Например, Diamond3 имеет 3 комплекта каждой буквы, одну для левой стороны, одну для середины и одну для правой стороны.

5 Выберите среднюю букву, если используется шрифт Diamond 3.

6 Выберите правую букву.



7 Выберите обрамление, если требуется.



8 Нажмите кнопку OK. Выбранные символы отображаются в панели ввода текста.

9 Нажмите кнопку Apply.



Подсказка: Если вы хотите придать каждой букве монограммы различные стили, создавайте каждую букву отдельно.

Применение различных типов стежков в текстовых объектах

По умолчанию текстовые объекты заполняются стежками гладьевого валика. Вы можете также применять другие основные типы заполняющих стежков, такие как простегивающие или узорные, как и для остальных объектов вышивки. Подробнее см. в разделе Выбор оконтуривающих стежков.



Настройка стежка гладьевого валика для текстового объекта

По умолчанию текстовые объекты заполняются стежками гладьевого валика. При малой ширине буквы стежки располагаются плотно, поэтому требуется меньше стежков для покрытия ткани. Если колонка очень узкая, стежки должны быть менее плотными, поскольку слишком большое количество уколов иглой может повредить материал.

Вы можете заполнять формы текста специальным гладьевым стежком (Special Satin), как и обычным стежком гладьевого валика. Этот стежок особенно подходит для заполнения крупных нерегулярных текстовых форм, которые слишком велики для гладьевого валика. См. также [Регулировка шага гладьевого заполняющего стежка](#).



Примечание:

Для крупных шрифтов существуют разные способы контроля длинных стежков. См. Представление длинных стежков и Разбивка длинных стежков для гладьевых заполнений.

Применение приподнятых гладьевых стежков для текстовых объектов

Такие стежки можно применять к шрифтам, имеющим оконтуривание и не имеющим его для создания эффекта выпуклого текста. См. Вышивки с эффектом квилтинга.



Применение простегивающего стежка для текстового объекта

Вы можете заполнять формы текстового объекта простегивающим стежком. Этот стежок особенно подходит для заполнения крупных объектов нерегулярной формы.

Drifter Drifter

Настройка орнаментного стежка для текстового объекта

Вы можете заполнять формы текста орнаментным стежком (Fancy), как и обычным стежком гладьевого валика. Этот стежок особенно подходит для заполнения крупных нерегулярных текстовых форм, которые слишком велики для гладьевого валика. Плотность заполнения определяется установкой интервала между стежками. См. также [Создание заполнения орнаментным стежком](#).

Drifter Drifter

Создание специальных эффектов функцией Elastic Lettering

Применяйте функцию Elastic Lettering (Гибкий текстовый объект) к текстовым объектам, чтобы сделать текст выпуклым или дугообразным, растянутым или сжатым. Вы можете создавать текст с постепенно уменьшающимися или увеличивающимися буквами инструментом «прямой гибкий текст» (straight elastic lettering). Вы можете создавать выпуклый и двусторонне вогнутый текст инструментом «изогнутый гибкий текст» (curved elastic lettering). Гибкий текст можно применять с любой базовой линией.



Внимание:

Если на вышивальных машинах моделей A200 или A730 появляется сообщение об ошибке 'Out of Memory' (нет свободной памяти), возможны два способа обойти проблему:

- Выберите буквенный объект и перед тем, как отправлять образец, откройте инструмент Break Apart. Он преобразует буквы в вышивальные ставки – то есть, это уже не буквы. См. раздел Разбивка объектов на компоненты.
- Сохраните образец в формате EXP и отправьте в машину как EXP – файл.

Изменение формы текстового объекта

В вашем распоряжении четыре типа гибкого текста – прямой (Straight), изогнутый (Curved), с эффектом перспективы (Perspective) и с ромбовидным очертанием (Diamond).

Как изменять форму текстовых объектов:

- 1 Выберите текстовый объект, форму которого вы хотите изменить.
- 2 Выберите Edit > Elastic Lettering.
- 3 Выберите один из следующих типов гибкого текста:



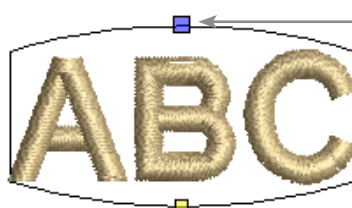
В зависимости от выбранного типа функции Elastic Lettering вокруг контура объекта появятся различные маркеры.



Маркеры изменения формы кривой

4 Перетащите один или несколько маркеров вверх или вниз, чтобы изменить форму объекта.

- Чтобы переместить два маркера в противоположных направлениях, удерживайте клавишу Shift во время перетаскивания маркера.



Нажать Shift и перетаскать

- Чтобы переместить два маркера в одном и том же направлении, удерживайте клавишу Ctrl во время перетаскивания маркера.



Нажать Ctrl и перетаскать

5 Нажмите Enter для завершения.

Редактирование текста в Elastic Lettering



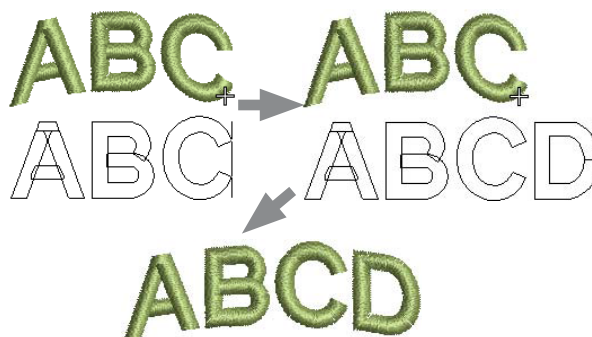
Используйте инструмент Lettering (панель Digitize) для редактирования текста в огибающем контуре на экране.

Вы можете редактировать текст в Elastic Lettering на экране тем же способом, что и нормальный текст. Если вы щелкните внутри текста, то под контуром объекта появится дубликат текста.

Как редактировать текст в Elastic Lettering

1 Щелкните по кнопке Lettering, затем щелкните внутри текстового объекта. Под выбранным объектом появится дубликат текста в оригинальной форме. Указатель мыши превратится в балочный (I-образный) курсор, появляющийся после последней буквы.

2 Щелкните внутри текстового объекта и отредактируйте текст, как вам требуется.



3 Нажмите Enter для завершения. Текст в Elastic Lettering исправлен.

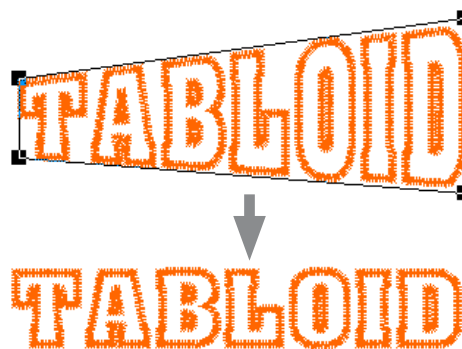
Удаление эффекта Elastic Lettering

Используйте функцию Lettering (меню Edit), чтобы вернуть объект в оригинальный вид.

Чтобы придать текстовому объекту оригинальный вид, удалите эффект Elastic Lettering.

Как удалить эффект Elastic Lettering

- Выберите текстовый объект.
- Выберите Select Edit > Elastic Lettering > None. Эффект гибкого текста будет удален и буквы возвратятся к оригинальному виду.



Глава 31

Монограммы

Монограмма состоит из одной или нескольких букв, обычно инициалов имени, и используется как идентификационная метка. Функция Monogramming (Создание монограмм) предоставляет простой способ создания персонализированных монограмм с выбором стандартных стилей монограмм, форм обрамления и орнаментов вместе с набором инструментов, помогающих творчески размещать эти элементы наиболее декоративным образом.

В этой главе рассматриваются способы создания текстовых монограмм с инициалами или именем, с добавлением к монограммам орнамента, а также порядок компоновки элементов орнамента. Кроме того, поясняется, как добавлять и создавать собственные обрамления.



Создание проектов монограмм



Используйте кнопку Monogramming (панель Digitize) для создания монограмм с выбором заранее определенных стилей монограмм, форм обрамления и орнаментов

Функция Monogramming (Создание монограмм) предоставляет простой способ создания персонализированных монограмм с минимальным объемом ручного оцифровывания с использованием стандартных стилей монограмм, форм обрамления и орнаментов вместе с набором инструментов, помогающих размещать эти элементы. Функция Monogramming создает простой «объект монограммы», содержащий некоторые или все из следующих элементов:

- Lettering (Текст): единственный текстовый объект (инициалы или имя)
- Ornaments (Орнаменты): до десяти комплектов орнамента (каждый из них может содержать многократные копии мотива или проекта вышивки).
- Borders (Обрамление): до десяти concentric контуров.

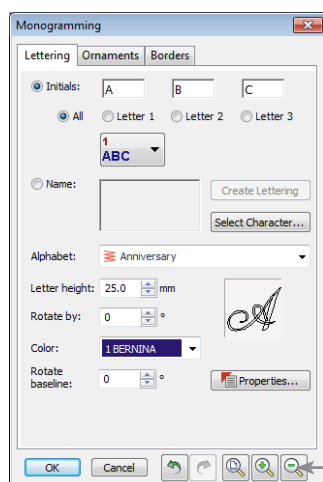


В предположении, где используются все элементы, монограмма вышивается в следующем порядке: обрамление (контуры 1, 2, 3 и 4), комплект орнамента и текстовый объект(ы).

Как создавать проект монограммы:

- 1 Щелкните по кнопке Monogramming.

Открывается диалоговое окно Monogramming с открытой закладкой Lettering. Эта закладка позволяет выбирать буквы для текстовой части монограммы. Имеются две опции: Initials (Инициалы) и Name (Имя).

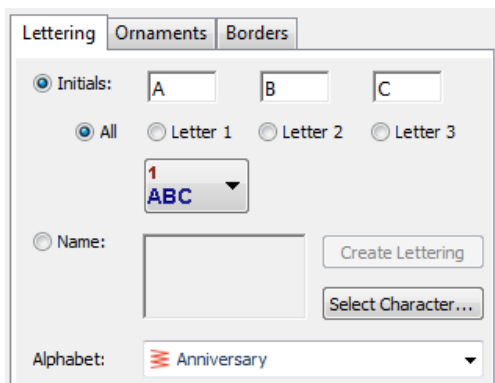


Кнопки Zoom, Redo и Undo

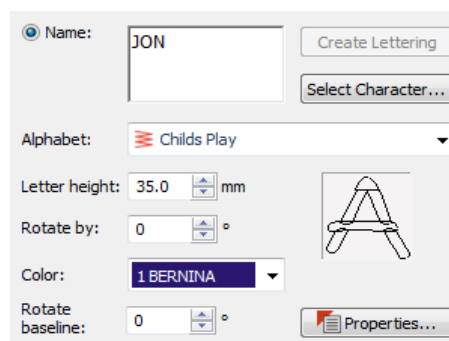
Диалоговое окно Monogramming является «модальным», это означает, что вы не можете выбирать объекты или оперировать кнопками управления за пределами открытого диалогового окна. Однако элементы, назначенные в диалоговом окне, немедленно появляются в окне проекта, а любые изменения настроек, выполненные в диалоговом окне становятся сразу же видимыми. В диалоговом окне имеются кнопки Undo (Отменить ввод), Redo (Повторить ввод) и Zoom (Изменить масштаб изображения). Команда Undo отменяет любое изменение, сделанное после открытия диалогового окна. При открытом диалоговом окне могут быть использованы стандартные комбинации клавиш Ctrl+Z, Ctrl+Y, Z, Shift+Z.

2 Выберите нужный вам тип текстового объекта:

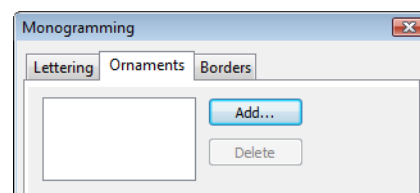
- Initials (Инициалы): Можно ввести до трех инициалов, включая специальные знаки и символы. Подробнее см. в разделе Создание текста монограммы с инициалами.



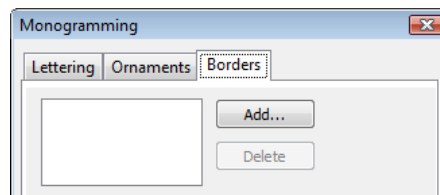
- Name (Имя): Эта опция позволяет вводить неограниченное количество строчек текста. Подробнее см. в разделе Создание текста монограммы с именами.



3 Щелкните по корешку закладки Ornaments, выберите нужный вам тип орнамента и щелкните по кнопке Add. Вы можете добавить вокруг монограммы до десяти комплектов орнамента. Подробнее см. в разделе **Добавление орнаментов к монограммам**.



4 Щелкните по корешку закладки Borders, выберите нужный вам тип обрамления и щелкните по кнопке Add. Вы можете добавить к проекту монограммы до четырех обрамлений одной и той же формы. Подробнее см. в разделе **Добавление обрамлений к монограммам**.



5 Щелкните по ОК, чтобы закрыть окно.



Подсказка:

Вы можете вносить поправки в выбранные монограммы в любое время путем изменения настроек в диалоговом окне Monogramming. Диалоговое окно может быть открыто с единичной монограммой, но не с другим выбранным объектом. Любые поправки к настройкам применяются непосредственно к выбранной монограмме.



Примечание:

Команда Ungroup (Разгруппировать) не действует, если выбран объект монограммы. Если вы хотите получить доступ к компонентам объектов, используйте инструмент Break Apart. Подробнее см. в разделе Разбивка объектов на компоненты.

Создание текста монограммы

Инструмент Monogramming позволяет создавать персонализированные монограммы с не более чем тремя инициалами, включая специальные знаки и символы, или с неограниченным количеством стро-чек текста.

Создание текста монограммы с иници-алами



Используйте кнопку Monogramming (панель Digitize) для создания монограмм с выбором заранее определенных стилей монограмм, форм обрамления и орнаментов

В проект монограммы можно ввести до трех инициалов, включая специальные знаки и символы. Изменение настроек для каждой буквы в отдельности или для всех вместе или же применение стандартных стилей компоновки.



Как создать текст монограммы с инициалами:

1 Щелкните по кнопке Monogramming. Откроется диалоговое окно Monogramming с открытой закладкой Lettering. Опция Initials (Инициалы) открывается по умолчанию.



Введите инициалы в каждое поле



Примечание: Опция All Letters (Все буквы) открывается по умолчанию. Это означает, что любое изменение свойств буквы воздействует на все буквы монограммы. Если вы хотите применить разные настройки для каждой буквы, выберите вначале кнопку, соответствующую букве, которую вы хотите изменить. Этот шаг повторяется для каждой буквы.

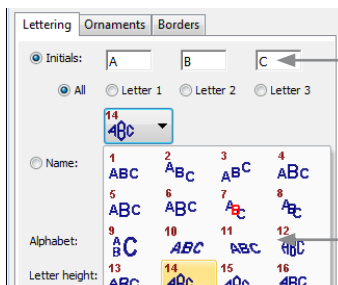
2 Введите первую букву в поле Letter 1. Буква сразу же появится в окне проекта.



Примечание:

Если используется одиночная буква, она должна быть введена в поле Letter 1.

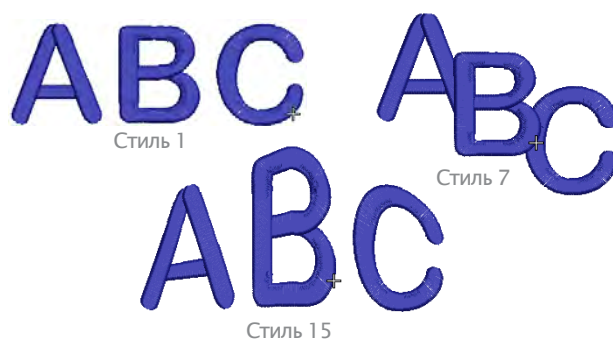
3 Перейдите к следующим полям и введите, если нужно, вторую и третью буквы. Эти буквы появятся в окне проекта.



Ввести инициалы в каждое поле

Выбрать стиль букв из меню

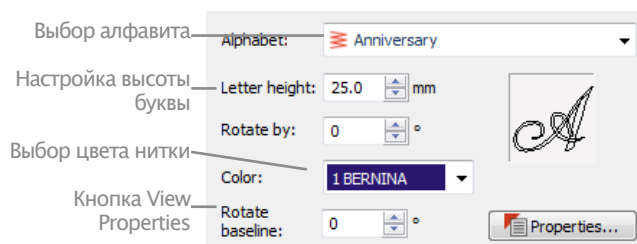
4 Как вариант, щелкните по кнопке Style и выберите нужный вам стиль из всплывающего меню – прокрутите до желаемого пункта и отпустите кнопку мыши. Текущая высота первой буквы используется как «базовая установка» для стиля.



Примечание:

Кнопка Style применима только для инициалов. (Style 1 применяется по умолчанию.) Если выбрана опция Name, эта кнопка не действует. См. также Создание текста монограммы с именами.

5 Выберите цвет ниток из цветовой палитры (Color).



6 Используйте выпадающий список Alphabet для выбора алфавита.

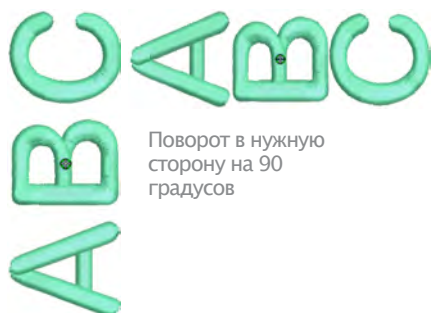
Примечание: Монограммные буквы с установленными по умолчанию настройками (Alphabet и Height) отличаются от обычных букв. Все настройки могут быть проверены в закладке Lettering диалогового окна Object Properties.

7 Настройте параметры имеющихся букв как вам нужно:

- Настройте высоту букв (Letter Height) и цвет (Color). Новое значение высоты буквы будет записано на место того, что было в свойствах объекта (закладка Object Properties > Lettering).



- С помощью управляющих элементов Rotate By и Rotate Baseline выберите правильный поворот букв. Эти функции позволяют поворачивать отдельные буквы вдоль всей базовой линии.



- 8 Щелкните по View Properties (Показать свойства), чтобы выполнить дальнейшую подгонку свойств стежков текстового объекта. Подробнее см. в разделе **Применение различных типов стежков и эффектов в текстах**.



- 9 Определите желаемые вами орнаменты и/или оформления:

- Щелкните по закладке Ornaments, чтобы выбрать орнамент для монограммы. Подробнее см. в разделе **Добавление орнаментов к монограммам**.
- Щелкните по закладке Borders, чтобы выбрать оформление для монограммы. Подробнее см. в разделе **Добавление обрамлений к монограммам**.

- 10 Нажмите OK для завершения.



Примечание:

Степень увеличения автоматически меняется так, чтобы отобразить всю монограмму.

Создание текста монограммы с именами



Используйте кнопку Monogramming (панель Digitize) для создания монограмм с выбором заранее определенных стилей монограмм, форм обрамления и орнаментов

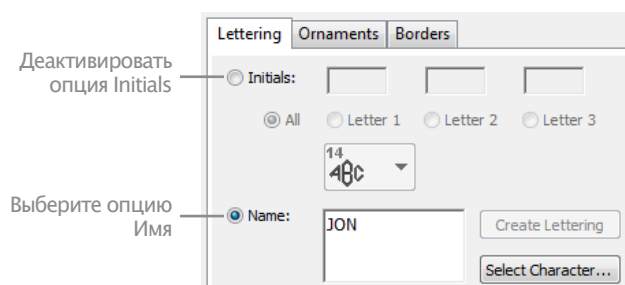
Опция Name позволяет вводить неограниченное количество строчек текста.



Как создать текст монограммы с именем

- 1 Щелкните по кнопке Monogramming. Откроется диалоговое окно Monogramming с открытой закладкой Lettering. Опция Initials (Инициалы) открывается по умолчанию.

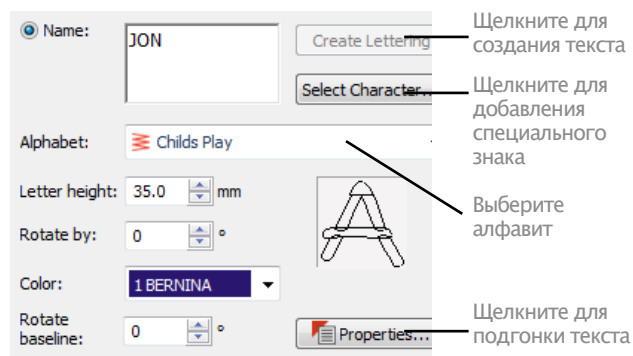
- 2 Щелкните по опции Name. Опция Initials будет деактивирована.



- 3 Введите свой текст в поле Name. Нажмите Enter, чтобы начать новую строку. Если создается больше одной строки, то используется стандартная базовая линия.

- 4 Щелкните по кнопке Select Character, если вы хотите добавить специальные знаки или символы. Подробнее см. в разделе **Добавление специальных символов**.

- 5 Выберите цвет ниток из цветовой палитры (Color).



**Подсказка:**

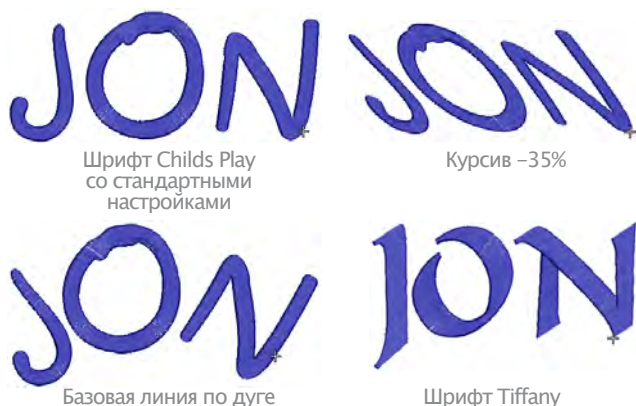
Вы можете внести правку в имя, используя клавишу Backspace или Delete, клавиши со стрелками влево и вправо или клавиши Home и End, чтобы перейти к точке ввода.

6 Используйте при необходимости выпадающий список Alphabet для выбора алфавита и настройки высоты букв (Letter Height).

**Примечание:**

Монограммные буквы с установленными по умолчанию настройками (Alphabet и Height) отличаются от обычных букв. Все настройки могут быть проверены в закладке Lettering диалогового окна Object Properties.

7 Щелкните по View Properties (Показать свойства), чтобы выполнить дальнейшую подгонку свойств стежков текстового объекта. Подробнее см. в разделе Применение различных типов стежков и эффектов в текстах.



8 Щелкните по Create Lettering (Создать текст). Текстовый объект монограммы добавляется в окно проекта, заменяя любой текст, который мог бы там находиться.

9 Определите желаемые вами орнаменты и/или обрамления:

- Щелкните по закладке Ornaments, чтобы выбрать орнамент для монограммы. Подробнее см. в разделе Добавление орнаментов к монограммам.
- Щелкните по закладке Borders, чтобы выбрать обрамление для монограммы. Подробнее см. в разделе [Добавление обрамлений к монограммам](#).

10 Щелкните по ОК для завершения.

Добавление орнаментов к монограммам

Орнаменты могут быть добавлены к монограмме или из стандартных узоров, или из любого файла проекта.



Добавление орнаментных узоров или проектов

Вы можете добавить до десяти наборов орнаментов к проекту монограммы и заменять их в любое время. Имеются специальные узоры орнамента для монограмм, хотя можно использовать любые имеющиеся узоры. Имеется также комплект проектов орнамента. Они сохраняются в папке Ornaments.

**Подсказка:**

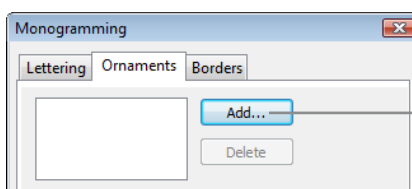
Вы можете создавать собственные узоры орнамента, используя инструмент Create Pattern (Создание узоров). Подробнее см. в разделе Создание собственных комплектов узоров.

Как добавлять орнаментные узоры или проекты

1 Создайте текстовый объект, который вы хотите использовать в монограмме:

- Initials (Инициалы): Можно ввести до трех инициалов, включая специальные знаки и символы. Подробнее см. в разделе Создание текста монограммы с инициалами.
- Name (Имя): Эта опция позволяет вводить неограниченное количество строчек текста. Подробнее см. в разделе Создание текста монограммы с именами.

2 Щелкните по закладке Ornaments



Нажмите, чтобы добавить набор орнаментов

3 Щелкните по кнопке Add (Добавить). Откроется диалоговое окно Select Source (Выбрать источник).

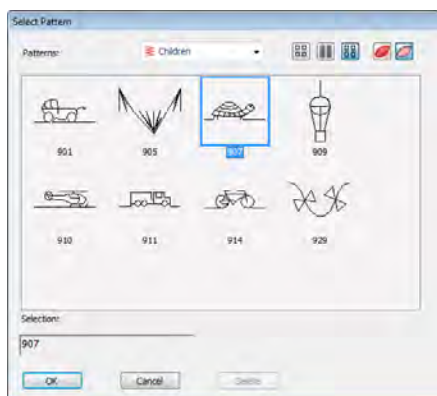


Примечание:

К списку выбора можно добавить до десяти орнаментов. Можно использовать любую комбинацию положений узоров.

4 Выберите источник орнамента.

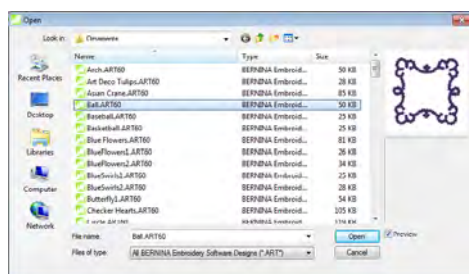
- Если вы выбрали Patterns, Blackwork, Lacework или Candlewicking, откроется диалоговое окно Select Pattern, предлагающее на библиотеку стандартных узоров орнаментов.



Примечание:

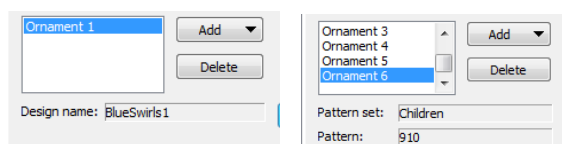
Все комплекты узоров применимы для выбора в качестве орнаментов. Вы даже можете сами создавать собственные узоры и сохранять их в коллекции орнаментов. Подробнее см. в разделе Создание собственных комплектов узоров.

- Если вы выберете опцию From Design откроется диалоговое окно Open (Открыть) с открытой папкой Ornamentals. Проекты этой папки специально предназначены для использования в качестве орнаментов.



5 Выберите узор или проект и щелкните по ОК. Новый комплект орнамента создан с использованием выбранных узоров и введенных в список настроек.

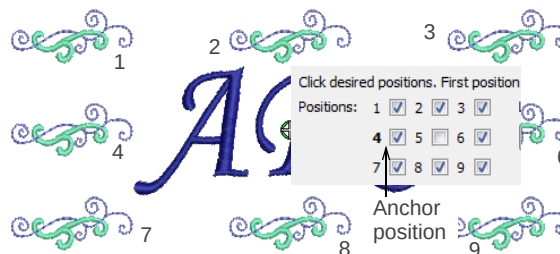
6 Выберите из списка комплект орнамента.



Примечание:

Если вы выбрали узор для набора орнамента, в полях Pattern Set и Pattern будут показаны идентификационные имя и номер. Если вы выбрали в качестве орнамента проект, то появится поле Design Name.

7 Используйте контрольные поля Positions для добавления до восьми элементов выбранного орнамента. Контрольные поля расположены в том порядке, в котором будут находиться элементы орнамента относительно текста. За исключением позиции №5 может быть использована любая комбинация.



Примечание:

Первая позиция служит в качестве «анкера» – центра вращения (выделена полужирным). Все настройки в диалоговом окне относятся к этому элементу орнамента, и все остальные элементы изменяются по отношению к нему. См. также разделы Компоновка элементов простого орнамента и Компоновка элементов сложного орнамента.

8 Используйте поля Width (Ширина) и Height (Высота) для изменения размеров элемента орнамента.

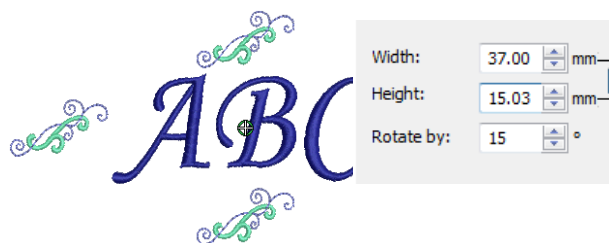


Подсказка:

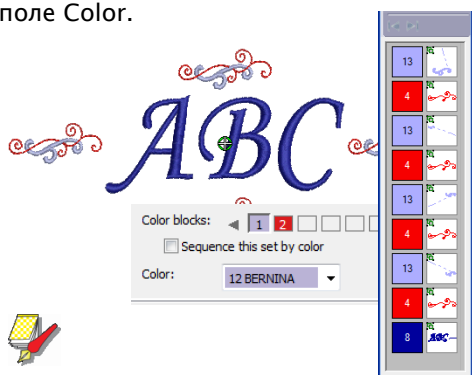
Контрольное поле Resize Proportionally (Сохранить пропорции) активировано по умолчанию.

9 Используйте поле Rotate By: (Повернуть на:) для установки угла поворота для первого объекта орнамента.

Все остальные элементы орнамента изменяются по размеру, поворачиваются и переворачиваются по отношению к этому объекту. См. также раздел Компоновка элементов сложного орнамента.

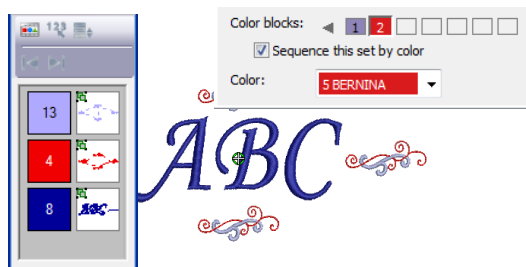


10 Используйте цветовую палитру Color Blocks для изменения цветов орнамента. Цвета блоков палитры показаны в последовательности, имеющей место в элементах орнамента. Для изменения цветов выберите квадрат панели Color Blocks и выберите цвет в поле Color.



Примечание:

Контрольное поле Sequence this Set by Color (Последовательность по цвету) доступно, если вы включили два или более повторов выбранного орнамента. При использовании этой опции, орнамент, содержащий два или более цветов, преобразуется таким образом, что все цвета обрабатываются вместе. Если это поле не активировано, каждый элемент орнамента вышивается полностью отдельно. Это приводит к значительному увеличению количества замен цветных ниток.



11 Щелкните по закладке Borders, если вы хотите назначить обрамление или обрамления для монограмм. Подробнее см. в разделе **Добавление обрамлений к монограммам**.

12 Щелкните по ОК для завершения.

Компоновка простого орнамента

Вы можете вставить орнамент как самостоятельный элемент в пределах комплекта элементов орнамента. Такой простой орнамент может быть использован как самостоятельно так и в комбинации с другими узорами. См. также раздел Компоновка элементов сложного орнамента.



Как скомпоновать простой орнамент

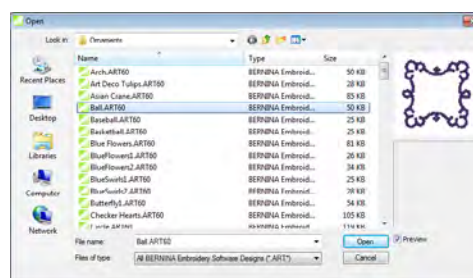
1 Создайте текстовый объект, который вы хотите использовать в монограмме: Подробнее см. в разделах Создание текста монограммы с инициалами и Создание текста монограммы с именами.

2 Добавьте орнамент, который вы хотите использовать.

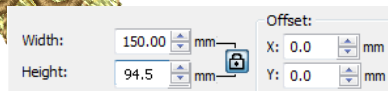


Подсказка:

Обычно для расположения простого орнамента вы захотите использовать один из проектов орнамента, находящихся в папке Ornaments. Она доступна через опцию From Design. Подробнее см. в разделе Добавление орнаментов к монограммам.



3 Выберите позицию 5, чтобы вставить орнамент как самостоятельный элемент. Все остальные контрольные поля автоматически деактивируются. Остаются доступными поля Width, Height, и Rotate By, появляется панель Offset (Смещение).



Укажите смещение надписи от объекта

4 При необходимости измените размеры и поверните орнамент. Подробнее см. в разделе **Добавление орнаментов к монограммам**.

5 Используйте поля X и Y панели Offset для позиционирования орнамента по горизонтали или вертикали. Этими настройками определяется положение центра орнамента по отношению к центру текстового объекта.

6 Щелкните по закладке Borders, если вы хотите назначить обрамление или обрамления для монограммы. Подробнее см. в разделе Добавление обрамлений к монограммам.

7 Щелкните по ОК для завершения.

Компоновка элементов сложного орнамента

Вы можете добавить к монограмме до восьми элементов выбранного орнамента. Можно использовать любую комбинацию орнаментов и положений орнамента.

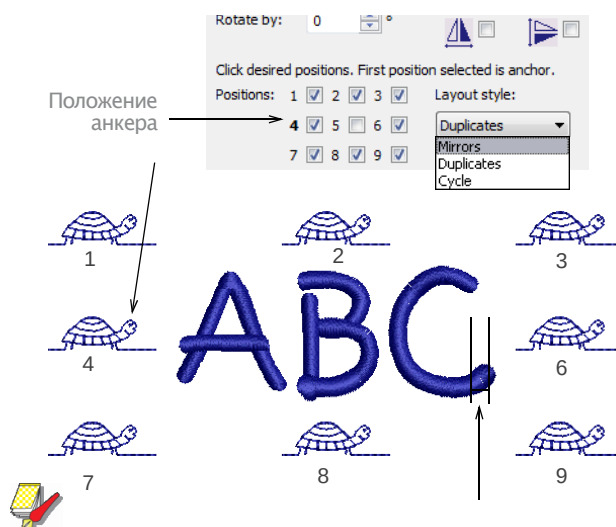


Выберите нужное из комплекта стандартных стилей компоновки, включая Mirrors, Duplicates и Cycle. Вы можете также использовать опцию переворачивания анкера орнамента по горизонтали и вертикали.

Как скомпоновать сложный орнамент:

- 1 Создайте текстовый объект, который вы хотите использовать в монограмме: Подробнее см. в разделах Создание текста монограммы с инициалами и Создание текста монограммы с именами.
- 2 Выберите орнаменты, которые вы хотите использовать. Подробнее см. в разделе Добавление орнаментов к монограммам.
- 3 Используйте контрольные поля Positions для добавления до восьми элементов выбранного орнамента.

Контрольные поля расположены в том порядке, в котором будут находиться элементы орнамента относительно текста. За исключением позиции №5 может быть использована любая комбинация.



Примечание:

Первая позиция служит в качестве «анкера» – центра вращения (выделена полужирным). Все настройки в диалоговом окне относятся к этому элементу орнамента, и все остальные элементы изменяются по размеру, поворачиваются и переворачиваются по отношению к нему.

4 При необходимости измените размеры и поверните орнамент. Подробнее см. в разделе Добавление орнаментов к монограммам.

5 Используйте поле Distance From Lettering (Расстояние от текста), чтобы назначить расстояние смещения элементов орнамента от текстового объекта.



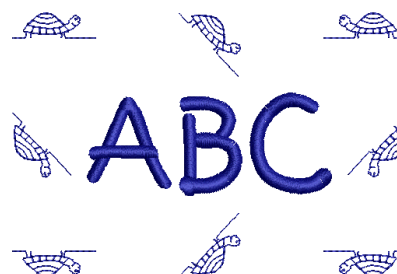
Подсказка:

Программное обеспечение позволяет назначать отрицательное смещение.

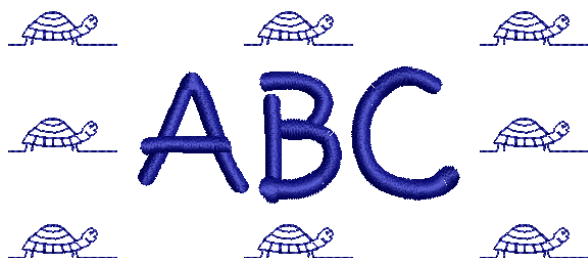
6 Используйте выпадающий список Layout Style для выбора стиля расположения элементов орнамента – Mirrors, Duplicates или Cycle.

Позиции располагаются в каждом стиле компоновки по отношению к анкерному объекту, независимо от любой позиции, пропущенной в комплекте.

- Mirrors: Зеркальное отображение элементов орнамента.



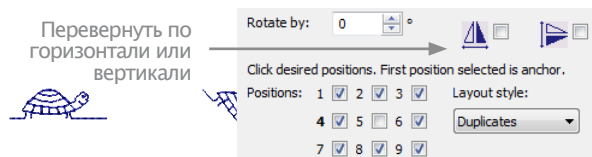
- Duplicates: Дублирование элементов орнамента:



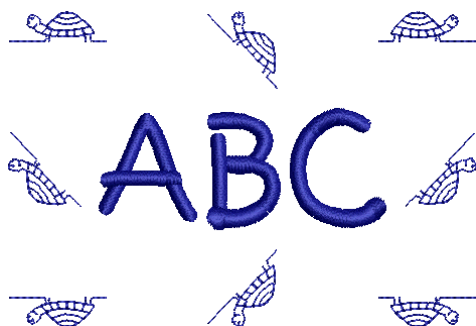
- Cycle: Ориентирование элементов орнамента по окружности:



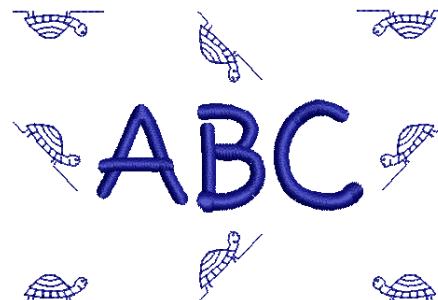
- 7 Перевернуть всю конфигурацию по горизонтали и/или вертикали:



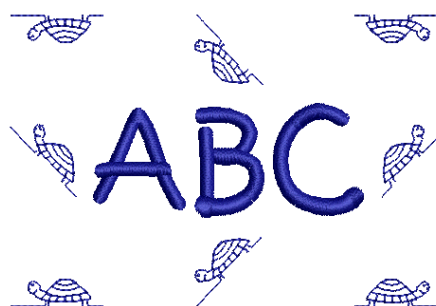
- Horizontal (Горизонтальный)



- Vertical (Вертикальный)



- По горизонтали и вертикали



- 8 Щелкните по закладке Borders, если вы хотите назначить обрамление или обрамления для монограмм. Подробнее см. в разделе Добавление обрамлений к монограммам.

- 9 Щелкните по ОК для завершения.

Добавление обрамлений к монограммам

Вы можете добавить к проекту монограммы до четырех обрамлений одной и той же формы.

Создание сложных обрамлений

Диалоговое окно Select Border (Выбор обрамления) предлагает список стандартных форм обрамления. Вы можете также создавать собственные обрамления и добавлять их во встроенную коллекцию. Подробнее см. в разделе [Создание пользовательских обрамлений](#).



Как создавать сложные обрамления

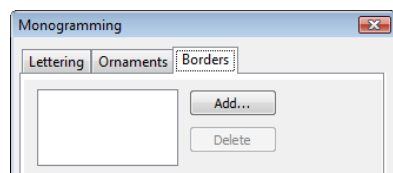
- 1 Создайте текстовый объект, который вы хотите использовать в монограмме:

- Initials (Инициалы): Можно ввести до трех инициалов, включая специальные знаки и символы. Подробнее см. в разделе Создание текста монограммы с инициалами.

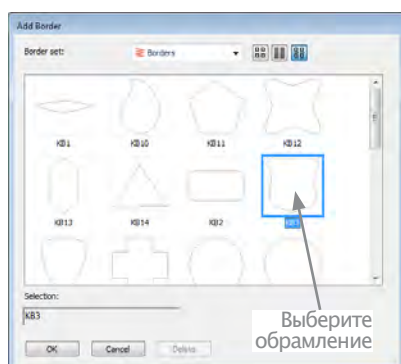
- Name (Имя): Эта опция позволяет вводить неограниченное количество строчек текста. Подробнее см. в разделе Создание текста монограммы с именами.

2 Добавьте желаемый орнамент. Подробнее см. в разделе Добавление орнаментов к монограммам.

3 Щелкните по закладке Borders.



4 Щелкните по кнопке Add (Добавить). Диалоговое окно Select Border (Выбор оформления) предлагает библиотеку стандартных форм оформления.



Подсказка:

Вы можете создать собственные формы оформления, используя инструмент Closed Object (Замкнутый объект), и сохранять их в коллекции оформлений. Подробнее см. в разделе **Создание пользовательских оформлений**.

5 Выберите оформление из диалогового окна и щелкните по ОК. Новый ввод добавляется к списку оформлений, и выбранное оформление появляется в окне проекта.

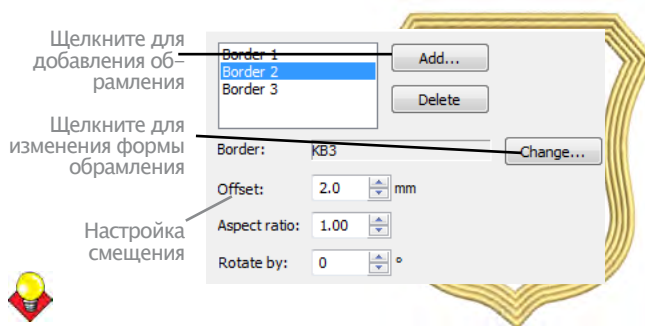
6 Используйте поле Offset для настройки зазора между текстом и оформлением.



Подсказка:

Программное обеспечение позволяет назначать отрицательное смещение. Благодаря этому можно создавать сложные перекрывающиеся оформления.

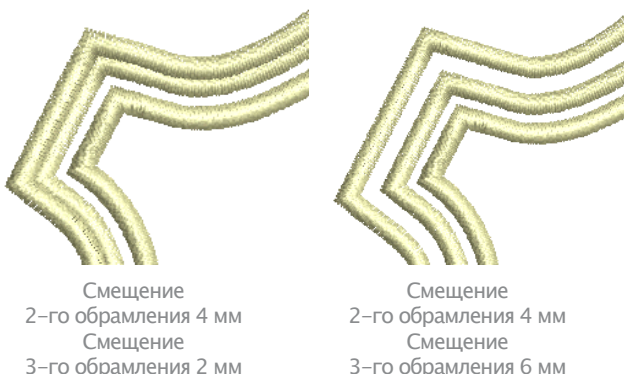
7 Щелкайте снова по кнопке Add, чтобы добавить до четырех оформлений. С каждым щелчком к списку добавляется новый ввод и еще одно оформление той же формы добавляется к проекту.



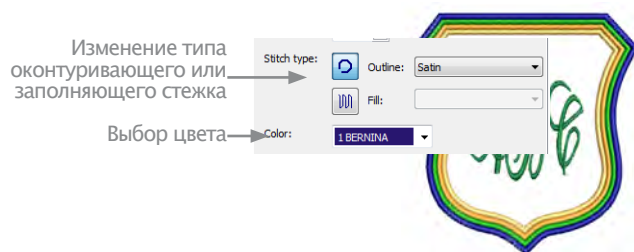
Подсказка:

Если вы хотите изменить форму оформления, щелкните по кнопке Change и выберите другую форму оформления из диалогового окна Select Border. Любое изменение воздействует на все оформления проекта.

8 Используйте поле Offset для настройки зазора между оформлениями.



9 Используйте цветовую палитру для настройки цвета выбранных обрамлений.



10 Используйте кнопки инструментов Outline и Fill для изменения оконтуривающих или заполняющих стежков для выбранных обрамлений.

По умолчанию для заполнения используется гладьевый стежок. Если выбрано Fill, по умолчанию применяется простегивающий стежок. Для обрамления могут быть использованы все типы оконтуривающих и заполняющих стежков, предлагаемых программным обеспечением.



Четвертый бордюр
стежок Pattern Run



Первый бордюр
стежок Pattern Fill

11 Используйте поле Aspect Ratio для изменения соотношения высоты к ширине для всех обрамлений. При настройке этого показателя вы устанавливаете соотношение между высотой и шириной обрамления. По умолчанию этот показатель равен 1,00, это означает, что ширина и высота обрамления такие, как в оригинале.



Соотношение: 1.30



Соотношение: 0.70

12 Щелкните по View Properties (Показать свойства), чтобы выполнить дальнейшую подгонку свойств стежков обрамления. Подробнее см. в разделе Оконтуривающие и заполняющие стежки.

13 Щелкните по OK для завершения.

Создание пользовательских обрамлений

Диалоговое окно Select Border (Выбор обрамления) предлагает список стандартных форм обрамления. Вы можете также создавать собственные обрамления и добавлять их во встроенную коллекцию. Они могут быть сохранены по умолчанию в комплекте 'Borders' или в вашей собственной папке. Папка Borders должна быть закрыта и, по умолчанию, гладьевый стежок всегда используется как стандартный тип стежка для обрамления. Это можно сделать, если обрамление выбрано в диалоговом окне Monogramming.



Подсказка:

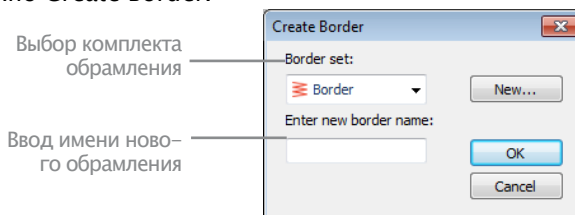
Как и обрамления, вы можете создавать собственные узоры обрамления для использования в монограммах, используя инструмент Create Pattern. Подробнее см. в разделе Создание собственных комплектов узоров.

Как создавать собственное обрамление

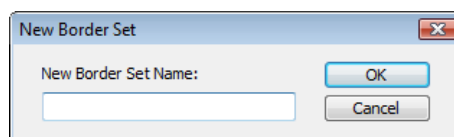
1 Выберите замкнутый вышивальный объект, который вы хотите сохранить в качестве обрамления.



2 Выберите Settings (Настройки) > Settings > Create Border (Создать обрамление). Откроется диалоговое окно Create Border.



3 Выберите комплект обрамления из списка. Как вариант, щелкните по New Set для нового комплекта обрамления. Введите имя и щелкните по OK.



4 Введите имя для вашего нового обрамления и нажмите OK. Вам будет предложено оцифровать начальную и конечную точки обрамления.

5 Щелкните, чтобы наметить две базисные точки обрамления.

Базисные точки устанавливают стандартную ориентацию обрамления.



6 Щелкните по ОК. Новое обрамление сохраняется в наборе обрамлений, появится сообщение, требующее подтверждения.

Часть VII

Обработка и вывод проектов

На некоторой стадии работы Вы примете решение, что пора выводить проект на принтер, или загрузить в машину, или на какое-то устройство памяти. Для этого надо настроить опции вывода на печать, типов файлов вышивок, и других опций хранения.

Вывод проекта

Этот раздел рассказывает, как распечатывать проекты, аппликации, цветные ленты и карты ниток. Также объясняется как прошивать проекты, как небольшие, так и не вмещающиеся в одни пальцы. Раздел Вывод проектов.

Считывание и запись файлов

В этом разделе рассказано, как выбрать опции преобразования для разных форматов открытия и сохранения стежков и контуров. Также пойдет речь о сохранении проектов на карту. Раздел Считывание и запись файлов.

Глава 32

Вывод проектов

Вы можете выводить проекты вышивок различными способами – распечаткой в виде рабочих документов, в виде выкроек аппликаций, цветных слайдов или таблиц ниток. BERNINA Embroidery Software позволяет также сохранять проекты как изображения с тканью и деталями одежды. Вы можете также непосредственно направить проект в машину. При работе с проектами, размер которых больше размеров пялец вы можете расчленить проект на несколько частей с одним или несколькими объектами. Программное обеспечение автоматически рассчитает, какие файлы должны быть направлены в машины и покажет как они будут выглядеть. В этой главе показывается, как распечатывать рабочие документы, выкройки аппликаций, цветные слайды и таблицы ниток. Кроме того, объясняется, как вышивать простые проекты и проекты, не помещающиеся в пяльцах.



Распечатка проектов

Вы можете создать бумажную копию ваших проектов, используя стандартные или пользовательские настройки принтера. Вы можете также просмотреть проекты перед печатью. Настройте опции принтера для отображения информации по вашему желанию. Если вы пользуетесь цветным принтером, вы можете печатать в режиме Artistic View (Художественный Просмотр). А также печатать таблицы ниток в виде справки для приобретения требуемых ниток. См. также раздел Распечатка и публикация проектов программой BERNINA Portfolio.

Предварительный просмотр и распечатка проектов



Используйте инструмент Print Preview (панель General) для просмотра проекта перед печатью.



Используйте инструмент Print (панель General) для печати проекта.

Используйте функцию Print Preview для просмотра информации о вышивании. Проверьте последовательность вышивания перед вышиванием проекта, так как вам нужно знать последовательность цветных фрагментов. Вы можете создать бумажную копию ваших проектов, используя стандартные или пользовательские настройки принтера.

Предварительный просмотр и распечатка проектов

1 Нажмите кнопку Print Preview (Предварительный просмотр).
Ваш проект откроется в том виде, в котором он будет отпечатан. Большие проекты могут изображаться на нескольких страницах в случае их распечатки в фактическом размере.



2 Используйте команды для предварительного просмотра при необходимости:

Поле	Описание
Next Page	Следующая страница
Previous Page	Предыдущая страница
Two Pages	Две страницы – для просмотра нескольких страниц
Portrait/Landscape	Переключение между портретной и альбомной ориентацией страницы.
Zoom In	Щелкните по значку Zoom In, чтобы проверить детали проекта или прочитать рабочую информацию

3 Нажмите кнопку Options, чтобы выбрать опцию печати. Подробнее см. в разделе Настройка опций печати.

4 Нажмите кнопку Print Now для печати. Откроется диалоговое окно Print операционной системы MS Windows®, позволяющее выбрать принтер и желаемые настройки печати. См. также Настройка опций печати вышивальных файлов.

5 Нажмите Close, чтобы вернуться к окну Design.

Настройка опций печати для вышивания

Настройки печати позволяют детально выбрать вид распечатанного проекта. Вы можете распечатать копию вашего проекта с информацией относительно размеров проекта, последовательности вышивания цветных фрагментов, количества стежков вместе с изображением проекта. Предусмотрены опции, позволяющие включить или исключить из распечатки в режиме просмотра Artistic View крестики, отмечающие начальную и конечную точки, соединительные точки, цвет/ткань фона и текущие пальцы. Информация о проекте включает данные об авторе, расчетную длину верхней нитки для каждого цвета и общую длину нижней нитки.

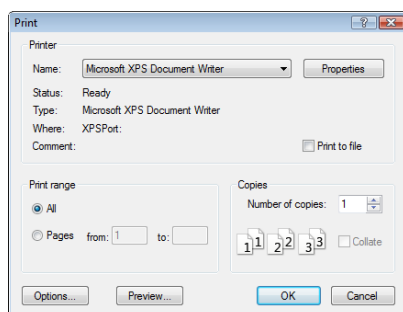


Примечание:

Вы можете распечатать весь проект или только отдельные его объекты. В последнем случае вам следует выделить объекты перед открытием диалогового окна Print Options.

Как настраивать опции печати для вышивания

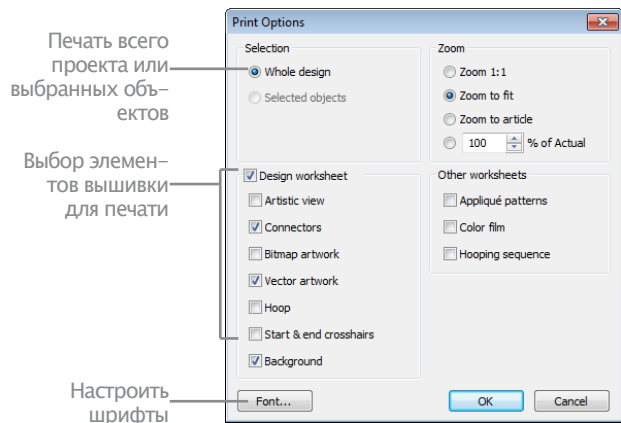
1 Откройте диалоговое окно Print (Печать). Откроется диалоговое окно Print.



2 Выберите принтер из списка Name.

3 Укажите количество копий, которые необходимо распечатать и остальную информацию о печати.

4 Выберите Options (Опции), если нужно изменить размер изображения, тип просмотра или включаемые в распечатку детали. Откроется диалоговое окно Print Options (Опции печати).



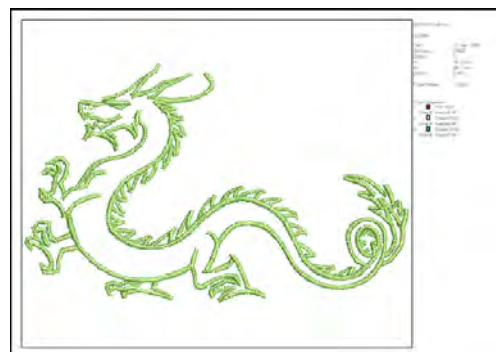
5 Выберите, будете ли вы печатать весь проект или только выделенные объекты.



Примечание:

Опция Selected Objects доступна только в том случае, если вы уже выделили подлежащие распечатке объекты.

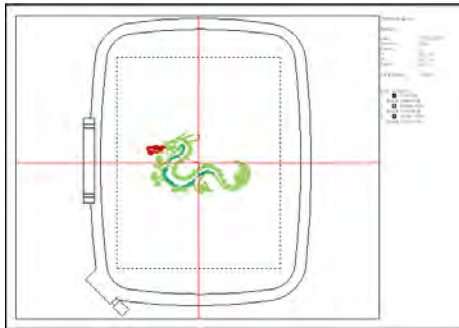
6 Поставьте галочку если хотите распечатать проект как Design Worksheet



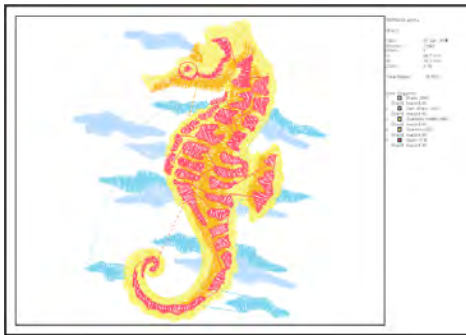
7 Выберите опцию Embroidery на панели Elements, если она еще не активирована. Все вышивальные стежки показываются по умолчанию в нормальном режиме просмотра (Stitch View).

8 Включите другие опции, если необходимо:

- Ноор (Пяльцы): В распечатку включаются пяльцы



- Bitmap artwork: проект будет распечатан вместе с пиксельным рисунком за ним.
- Vector artwork: проект будет распечатан вместе с векторным рисунком за ним.
- Connectors: Все соединительные стежки проекта отображаются, даже если текущая опция Selection (Выбор) установлена на Selected Objects (Выбранные объекты).



Подсказка:

Соединительные стежки могут быть использованы как направляющие, когда вы сохраняете проект формата ART в нескольких файлах для их вывода при позиционирования проектов, не помещающихся в одних пяльцах.



Примечание:

В режиме просмотра Artistic View опция Connectors (Соединительные стежки) не действует, т.е. вы не сможете увидеть их в этом режиме.

- Start/End Crosshair (Крестики в начале/конце): В распечатку включаются начальная и конечная позиции иглы.
- Background (Фон): Фон страницы заполняется цветом или видом ткани в соответствии с настройками фона. См. раздел Изменение фона.



9 Выберите опцию размера на панели Size:

- Zoom 1:1: проект будет распечатан в том же размере, в котором он будет вышит.
- Zoom to fit: крупный проект будет уменьшен до размера печатной страницы, а небольшой проект – соответственно увеличен.
- % of Actual: Размеры изображения проекта изменятся в соответствии с этой настройкой.



70% от
реального
размера



150% от
реального
размера

10 Можно нажать кнопку Font и настроить отображаемые шрифты (опция).

11 Нажмите OK.

Распечатка выкроек аппликации

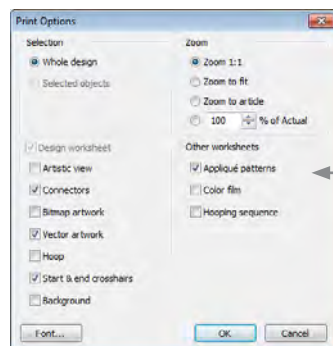
Распечатайте копию узора аппликации для использования в качестве шаблона для вырезания мотива аппликации из материала. Каждый узор аппликации нумеруется в соответствии с последовательностью вышивания.

Как распечатать узор аппликации:

1 Выберите File > Print Preview.

2 Щелкните по значку Options. Откроется диалоговое окно Print Options.

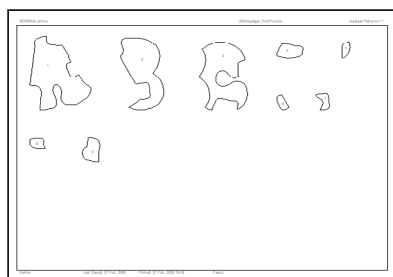
3 Выберите опцию Applique Pattern.



4 Щелкните по ОК. Каждый узор аппликации нумеруется в соответствии с последовательностью вышивания.



Страница
скомпо-
нованной
аппликации



Страница
элементов
аппликации



Примечание:

Если выбрана опция Zoom 1:1 (Фактический размер), то как скомпонованная аппликация, так и индивидуальные выкройки создаются на отдельных страницах. Если выбрана опция Zoom to fit или % of Actual, то скомпонованная аппликация создается в выбранном размере, но индивидуальные выкройки печатаются в фактическом размере на отдельных страницах.

5 Щелкните по кнопке Print.

Распечатка таблицы Color Film

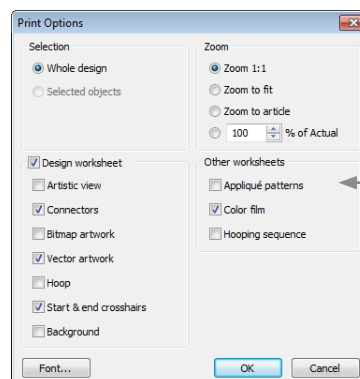
Опция Color Film позволяет вам включить список цветных слоев текущего проекта вместе с информацией о цвете и стежках для каждого слоя.

Как распечатать таблицу Color Film:

1 Выберите File > Print Preview.

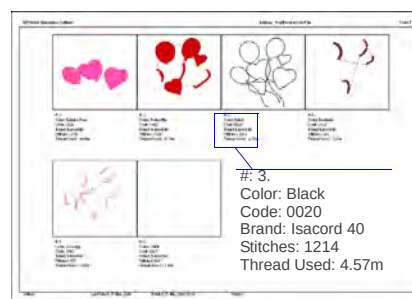
2 Щелкните по значку Options. Откроется диалоговое окно Print Options (Опции печати).

3 Выберите опцию Color Film.



Выберите для
распечатки
таблицы
Color Film

4 Щелкните по ОК.

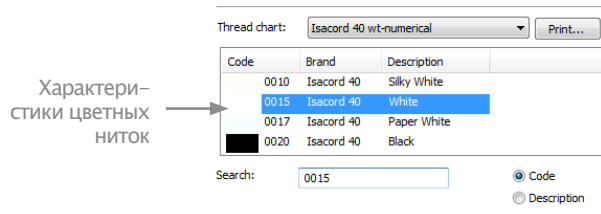


Будет включена следующая информация:

Поле	Описание
Number Номер	номер в последовательности вышивания
Color Цвет	Название цвета в соответствии с таблицей ниток
Code Код	Код типа ниток для заказа.
Brand Марка	Марка нитки, например. Isacord 40
Stitches Стежки	Общее количество стежков для индивидуального цветного слоя
Thread Used Использованные нитки	Общая длина стежков в индивидуальном цветном слое в соответствующих принятых в системе единицах измерения, например в метрах

**Примечание:**

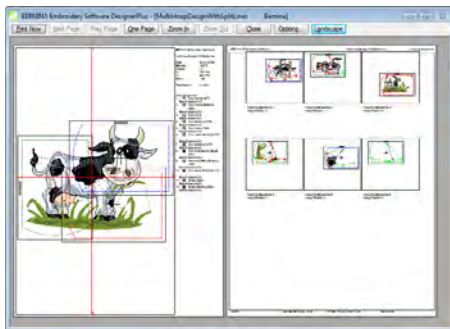
Отображаемая здесь информация является той же информацией, которая отображена в диалоговом окне Thread Colors (Цвета ниток). Подробнее см. в разделе **Назначение цвета ниток**.



5 Щелкните по кнопке Print.

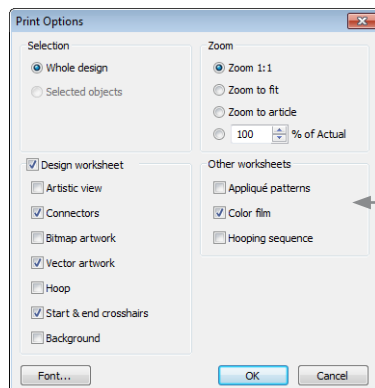
Печать крупных проектов

Если ваш проект не помещается в одних пальцах, есть возможность распечатать вид пальцев в много-пальцевом режиме с сохранением правильной последовательности цветов. Функция Hooping Sequence позволяет получить распечатку типа Color Film, показывающую объекты в каждом пальцах. См. также раздел Создание проектов, не помещающихся в одних пальцах.



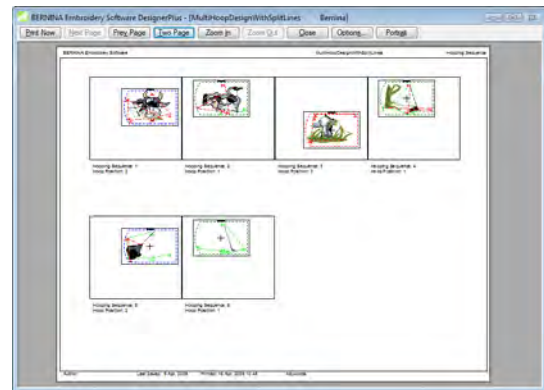
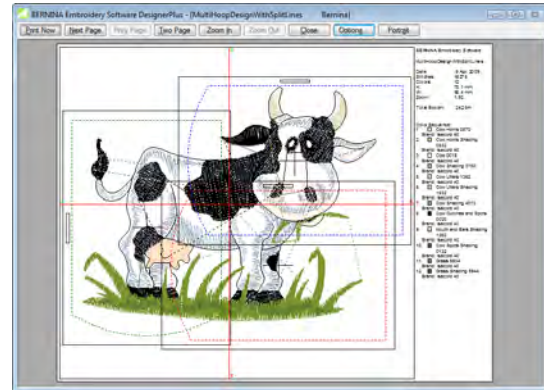
Чтобы распечатать образец, занимающий несколько пальцев:

- 1 Выберите пункт меню File > Print Preview.
 - 2 Нажмите кнопку Options.
- Откроется диалог возможностей печати Print Options.
- 3 Выберите опцию Hooping Sequence (последовательность пальцев).

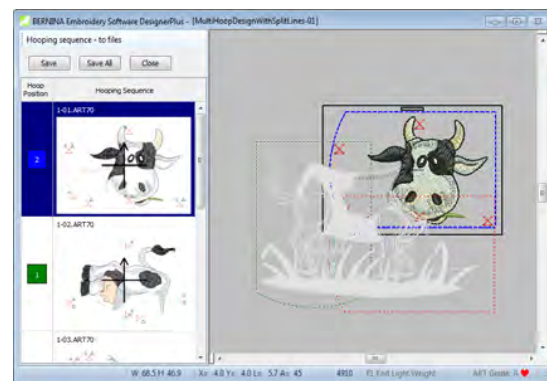


Выберите опцию Hooping Sequence

4 Нажать ОК.

**Примечание:**

Отображается та же самая информация, что и в диалоге Hooping Sequence. См. раздел Сохранение проектов, не помещающихся в пальцах.



5 Нажмите Print (печать).

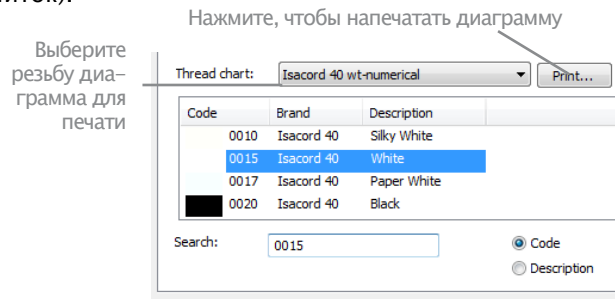
Распечатка таблиц ниток

Для распечатки таблицы ниток выберите Thread Colors (меню Settings).

Опция Thread Chart > Print (Таблица ниток > Печать) позволяет распечатать список ниток в таблице ниток как справка для приобретения ниток.

Как распечатать таблицу ниток

1 Выберите Settings (Настройки) > Thread Colors (Цвета ниток). Откроется диалоговое окно Design Properties (Свойства проекта > Thread Colors (Цвета ниток)).



2 Выберите таблицу из списка Thread Chart (Таблица ниток).

3 Щелкните по кнопке Print (Печать). Откроется страница Print Preview (Предварительный просмотр), отображающая распечатываемую форму выбранной таблицы ниток в текущей рассортированной последовательности.

Code	Brand	Description	Memo
0010	Isacord 40	Silky White	
0015	Isacord 40	White	
0017	Isacord 40	Paper White	
0020	Isacord 40	Black	
0101	Isacord 40	Eggshell	
0105	Isacord 40	NEW 2008	
0108	Isacord 40	Cobblestone	
0111	Isacord 40	White	
0112	Isacord 40	Leadville	
0124	Isacord 40	Fieldstone	
0131	Isacord 40	Simple	
0132	Isacord 40	Dark Pewter	

Распечатываемая таблица ниток включает название таблицы ниток, коды, марки и описание ниток.

4 Щелкните по кнопке Print Now, чтобы приступить к процессу печати. Откроется диалоговое окно Print операционной системы MS Windows®, позволяющее выбрать принтер и выбрать желаемые настройки печати.

5 Используйте черные прямоугольники в распечатываемом документе, чтобы отметить нитки, которые требуется купить. В таблице имеется также графа Мемо для примечаний.

6 Щелкните по кнопке Print.

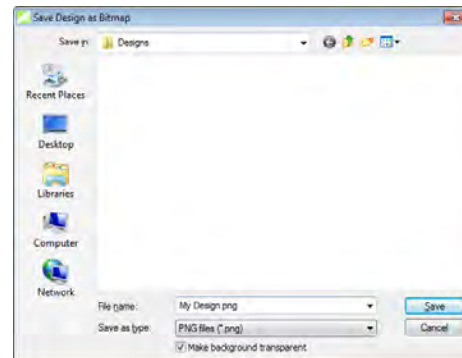
Сохранение проектов как побитовых изображений

Команда Save Design as Image (Сохранить проект как изображение) позволяет сохранить проект в виде изображений для использования с вашей тканью и деталями одежды. Результирующее изображение точно такое же, как на экране, включая соединительные стежки, сетку, а также оригинальный рисунок. Однако пальцы не появятся в файле изображения, даже если они пересекают объекты в пределах проекта.

Как сохранить проект в виде изображения:

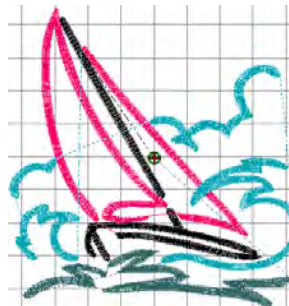
1 Переключитесь в режим Embroidery Canvas.

2 Если проект все еще открыт в окне Design, выберите File > Save Design as Bitmap. Откроется диалоговое окно Save Design as Bitmap (Сохранить проект как побитовое изображение). По умолчанию проект сохраняется в файле формата PNG.



3 Если потребуется, отмените опцию Make Background Transparent. Эта опция доступна только, если принят формат файла PNG. Если эта опция активна (по умолчанию), сетка и оригинал исключаются из сохраняемого изображения и появляются только объекты проекта.

4 Нажать Save (Сохранить). Текущий проект сохранится как файл.



Вид Stitch View с сеткой



Вид Artistic View с тканью



Примечание:

Если окно Design Window увеличено во время сохранения, сохраненный файл включает в себя полный проект, даже если он больше окна Design Window.

Вышивание проектов



Используйте инструмент Write to Card/Machine (панель General), чтобы передать проект на карту BERNINA или на машину BERNINA

Используйте функцию Write to Card\Machine для непосредственной передачи проекта в готовую для работы вышивальную машину BERNINA. См. также Передача проектов в машину.

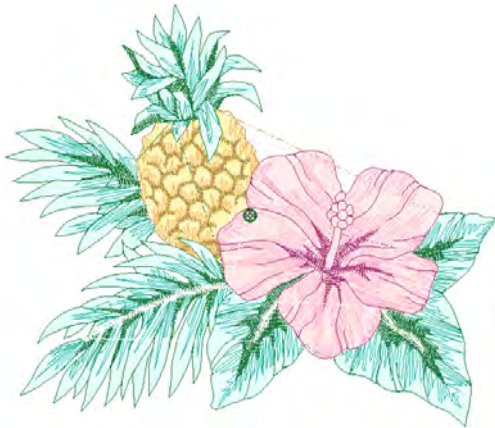


Подсказка:

Проверьте последовательность вышивания перед вышиванием проекта, так как вам нужно знать последовательность цветных фрагментов. Используйте функцию Print Preview для просмотра информации о вышивании. Подробнее см. раздел Предварительный просмотр и распечатка проектов.

Как вышивать проект

1 Откройте проект и выберите Embroidery Canvas. Подробнее см. в разделе Открытие проектов.



2 Проверьте, подходит ли проект к пальцам. Используйте наименьшие пальцы из возможных. Подробнее см. в разделе Изменение пальцев.

3 Щелкните по значку Write to Card\Machine.

Если вы загружаете проект в первый раз после включения машины или модуля считывания карт, то появится диалоговое окно Bernina Device Selection (Выбор устройства Bernina).



4 Если появится запрос, выберите вышивальную машину и COM-порт.

5 Щелкните по ОК. Если подсоединение выполнено правильно, откроется диалоговое окно Write to Embroidery System (Передать в вышивальную систему). На экране появится имя и пиктограмма вашего проекта.



Щелкните, чтобы вышить выбранный проект

6 Нажмите кнопку Stitch out Selected Design (Вышивание выбранного проекта). Появится окно Writing file(s) to device (Передача файла(ов) в устройство), за которым последует сообщение о подтверждении. Проект будет передан в вышивальную машину, готовый в вышиванию.



Примечание: Если вы отправили проекты непосредственно в машину, они могут быть потеряны после отключения машины. Помимо сохранения на жестком диске, на дискете или компакт-диске, вы можете также сохранять проекты в различных запоминающих устройствах. Сохраненные проекты могут быть извлечены для редактирования. См. также раздел Считывание и запись файлов проектов.

Вывод проектов, не помещающихся в пальцах

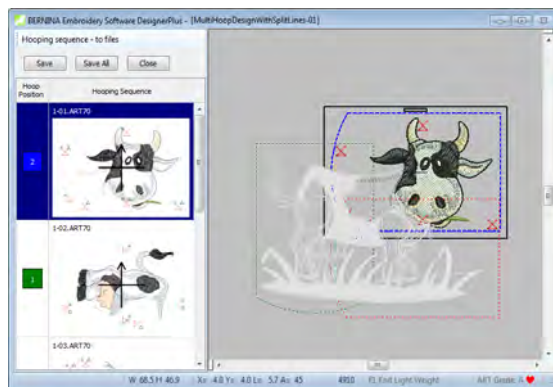
При работе с проектами, размер которых больше размеров пальцев вы можете расчленить проект на несколько частей в режиме Hoop Canvas с одним или несколькими объектами.

Если вышивается «проект, не помещающийся в пальцах», каждая часть вышивается отдельно после перезаправки ткани в пальцах. Подробнее см. в разделе Закрепление в пальцах крупных проектов.

В режиме Hoop Canvas доступны следующие команды:

- Save As – Сохранить как..
- Write to Card/Machine – записать на карту/машину
- Card/Machine Write – запись на карту/машину

При использовании любой из этих команд, применяется разбиение на несколько пальцев. Включается режим Hooping Sequence, в котором отображаются части проекта, соответствующие разным пальцам. При использовании команды Save As (сохранить как), режим Hooping Sequence включается только тогда, когда вы выбираете опцию экспорта разделенных файлов. См. также раздел **Печать крупных проектов**.



Передача не помещающихся в пальцах проектов в машину



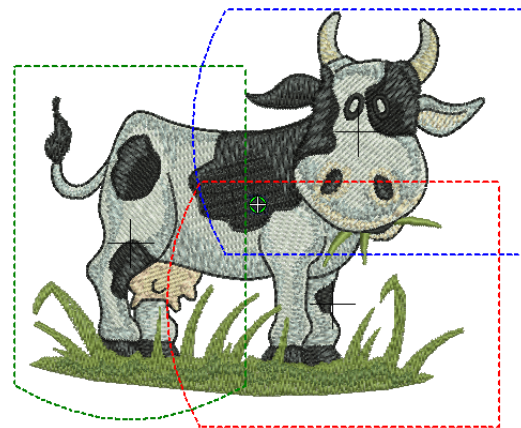
Используйте инструмент Write to Card/Machine (панель General), чтобы передать проект в машину BERNINA или записать на карту BERNINA

Вы можете передать в машину или на карту памяти один или несколько вышивальных файлов крупного, не помещающегося в пальцах проекта. Программное обеспечение автоматически рассчитает, какие файлы должны быть направлены в машину и покажет, как они будут выглядеть. См. также Закрепление в пальцах крупных проектов.

Как передать не помещающийся в пальцах проект в машину:

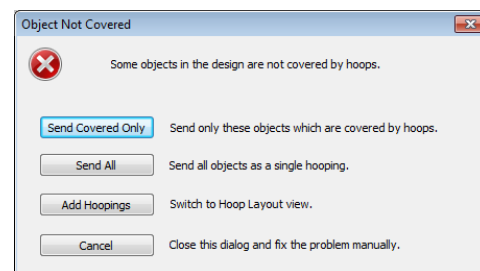
1 Выберите режим Hoop Canvas и создайте проект, не помещающийся в пальцах. Подробнее см. в разделе Закрепление в пальцах крупных проектов.

2 Убедитесь в правильном подключении вышивальной машины или модуль считывания карт.

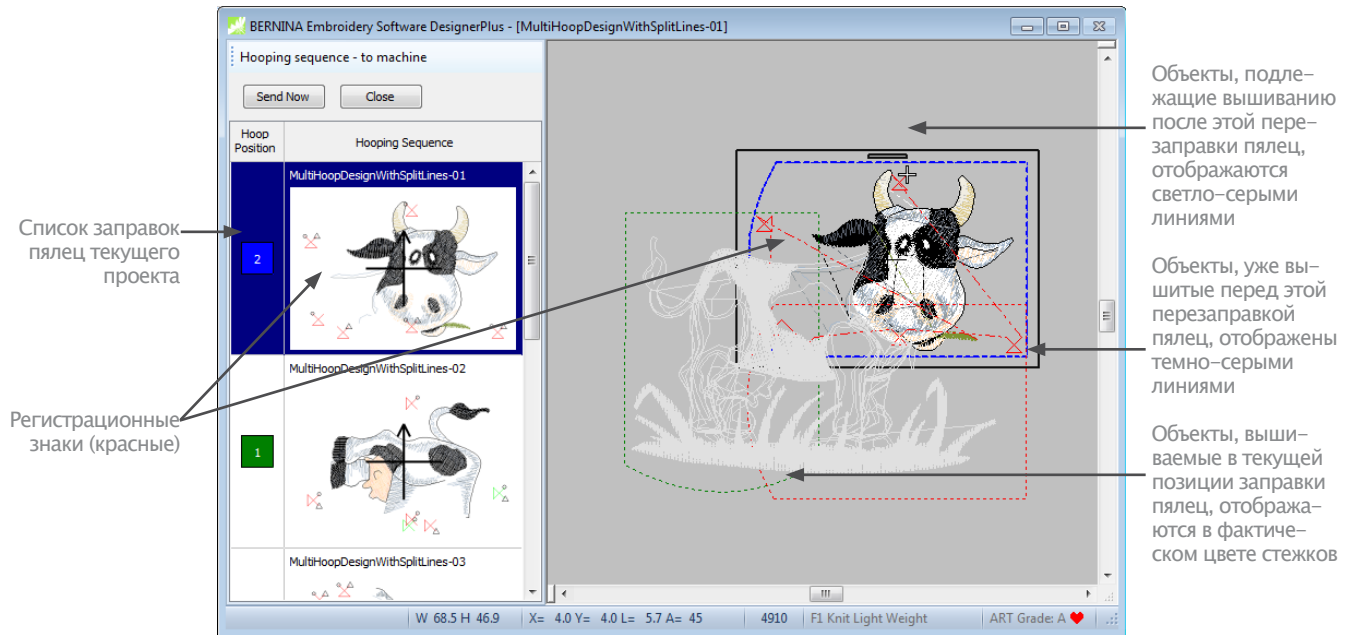


3 Щелкните по кнопке Write to Card/Machine. Система проверит, имеются ли только одни пальцы в проекте и охватываются ли все объекты.

- Если некоторые объекты не помещаются в пальцах, появится запрос – хотите ли вы продолжать или поступите иным образом.



- Если предусмотрено несколько пальцев, система проверит, помещаются ли все объекты. Все перезаправки пальцев, требуемые для вышивания проекта, отображаются в режиме Hooping Sequence.



В режиме Hooping Sequence все панель инструментов скрыты, остается только диалоговое окно Hooping Sequence (Последовательность перезаправки пялец). Там отображается список всех перезаправок, требуемых для вышивания проекта.



Примечание:

Ткань аппликации скрывается, остаются только вышиваемые формы.

4 Выберите любую позицию заправки пялец в списке. Выбранная позиция заправки показывается пунктирной линией, оконтуренной сплошной линией, тогда как остальные позиции показываются только пунктирными линиями. Объекты внутри выделенной позиции перезаправки показываются с фактическим цветом стежков. Объекты, которые должны быть вышиты вначале или позже показываются соответственно серыми или светло-серыми контурами.

5 Щелкните по кнопке Send Now (Переслать сейчас). Система выдаст файл, содержащий все, что должно быть вышито в текущей позиции заправки пялец.

6 Повторяйте эту операцию столько раз, сколько требуется для передачи всех позиций заправки пялец.

7 Щелкните мышью по Close для окончания.

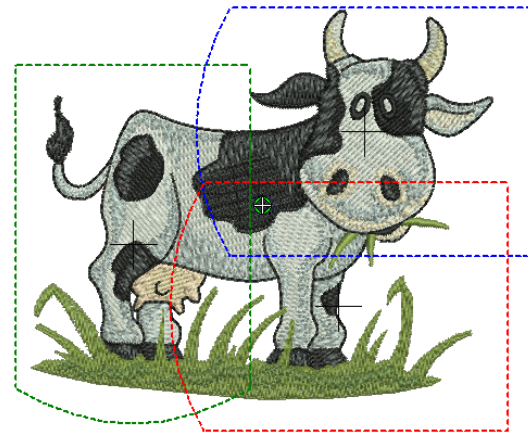


Примечание:

Метки совмещения являются красными для первого файла и зелеными для любого дополнительного файла.

Сохранение проектов, не помещающихся в пяльцах

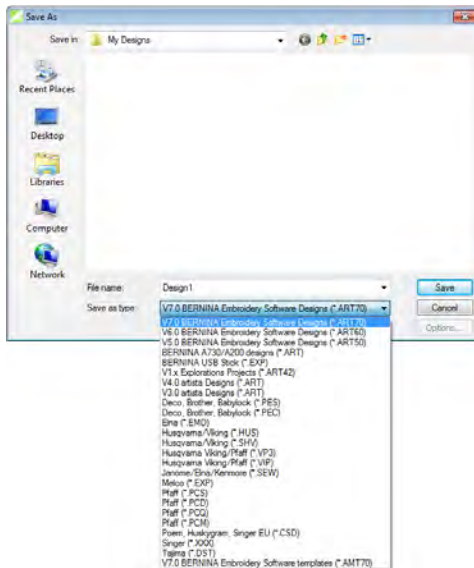
Если для вашего проекта требуется больше одних пялец, вы можете разделить проект на несколько файлов для каждой позиции заправки пялец. См. также Закрепление в пяльцах крупных проектов.



Как сохранить проект, не помещающийся в одних пяльцах:

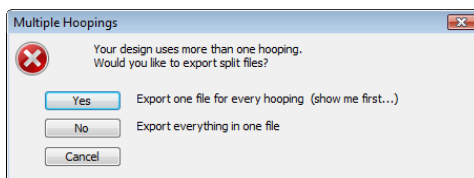
1 Создайте крупный проект, не помещающийся в пяльцах. Подробнее см. в разделе Закрепление в пяльцах крупных проектов.

2 Выберите File (Файл) > Save As (Сохранить как...). Появится стандартное диалоговое окно MS Windows® Save As (Сохранить как...), позволяющее перейти к любой папке, выбрать любое имя для экспортируемого файла и выбрать формат файла из выпадающего списка.

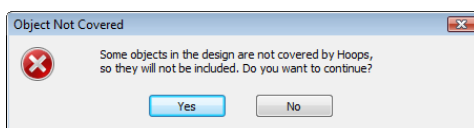


3 Измените имя файла, если требуется, выберите папку и/или формат файла и щелкните по ОК.

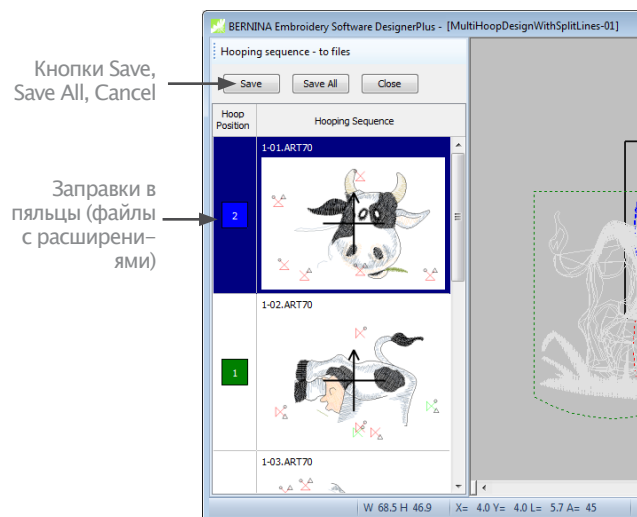
- Если система обнаружит, что не все объекты в проекте охватываются позициями пялец, появится вопрос: хотите ли вы продолжать.



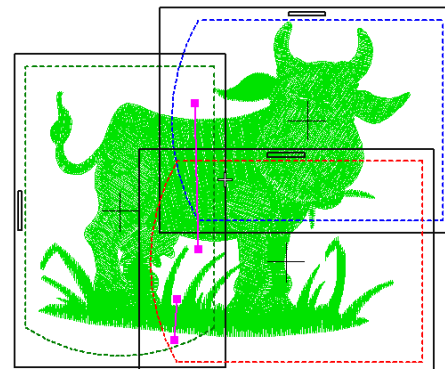
- Если имеется больше одной позиции пялец, вам будет предложено расчленить проект на несколько файлов или экспортировать все в виде единственного файла.



4 Если вы решите экспортировать файл для каждой позиции заправки пялец, щелкните по Yes. Система проверит, охватываются ли все вышивальные объекты. Вы будете предупреждены, если не все объекты помещаются в пяльцах. В другом случае все переправки пялец, требуемые для вышивания проекта, пересчитываются и отображаются в диалоговом окне Hooping Sequence (Последовательность заправки пялец). Позиции переправки именуются как файлы с выбранным расширением.



5 Выберите позицию заправки пялец и нажмите Save. Все вышивальные объекты, ассоциированные с выбранной позицией заправки пялец, сохраняются в файле с указанным в списке именем. Как вариант, щелкните по Save All (Сохранить все). Все файлы в списке сохраняются со своими именами.

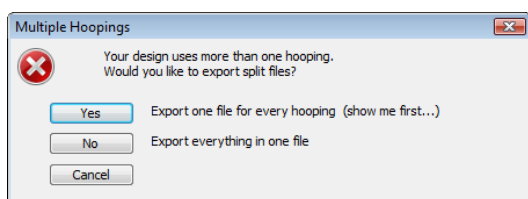


Вывод проектов с разделительными линиями

Инструмент Splitting Guide позволяет оцифровать одну или более разделительных линий для крупных проектов, не помещающихся в один пялец, перед тем, как вывести проект в файл, на машину или на карту памяти. Хотя разделительные линии отображаются только в режиме Hoop Layout, в других режимах они тоже учитываются. До вывода проекта, разделительные линии не оказывают какого-либо необратимого влияния на объекты. См. также раздел Разбиение объектов по разным позициям пялец.

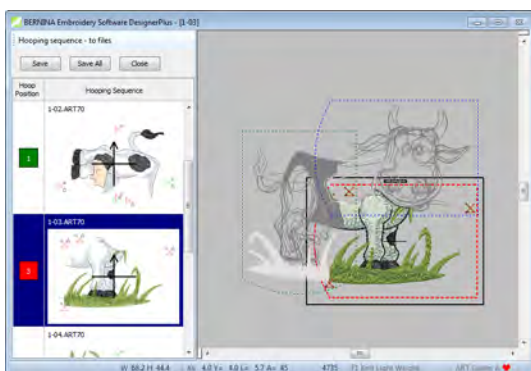
Для вывода проектов с разделительными линиями

1 Выберите команды Save As, Write to Machine, или Write to Magic Box. При выборе команды Save As отображается диалог Multiple Hoopings.



2 Нажмите «да» (Yes), чтобы экспортировать проект в несколько отдельных файлов по одному для каждого пялец, или «нет» (No), чтобы экспортировать все в один файл.

Программа BERNINA Embroidery Software применяет разделительные линии и запускает диалог Hooping Sequence, где объекты отображаются отдельно в соответствующих пяльцах.



3 При выборе команды Save As (сохранить как) можно сохранить каждую часть проекта в отдельный файл, а можно и сохранить все сразу (опция Save All). Программа BERNINA Embroidery Software выводит каждую часть проекта в отдельный файл.

4 Нажмите «закрыть» (Close).

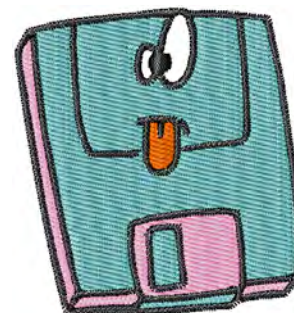
Программа BERNINA Embroidery Software выходит из режима Hooping Sequence и отображает проект в окне редактирования (Design Window) в исходном виде – с разделительными линиями, но объекты при этом не разделены.

Глава 33

Считывание и запись файлов 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. Однако BERNINA Embroidery Software может также открывать проекты в других форматах. В таких случаях BERNINA Embroidery Software преобразует данные проекта таким образом, что их можно обрабатывать, используя весь диапазон функций программного обеспечения.

Если вы отправили проекты непосредственно в машину, они могут быть потеряны после отключения машины. Помимо сохранения на жестком диске, на дискете или компакт-диске, вы можете также сохранять проекты в памяти вышивальной машины, карте памяти или на накопителе USB. Если у вас имеется прибор Magic Box, вы можете считать и записать проект также и на другие карты памяти.

**Примечание:**

Если вы намереваетесь сразу же приступить к вышиванию, перешлите проект непосредственно в машину. Подробнее см. в разделе Вышивание проектов.

В этом разделе описывается, как выбирать опции конвертирования и сохранения проектов в различных форматах. Кроме того, показывается, как сохранять проекты на картах памяти. А также, как сохранять проекты с устройством Magic Box.

Форматы проектов вышивки

Проекты BERNINA Embroidery Software открываются и сохраняются в чистом ART-формате, а также в ряде других «неродных» форматов. Проекты других форматов, которые могут быть переданы в BERNINA Embroidery Software, являются в общем случае проектами, основанными на «стежковом» формате.

Это означает, что они создавались не методом «объект за объектом», а скорее методом «стежок за стежком». Если вы открываете в системе BERNINA Embroidery Software другие форматы, программа считывает данные и, в зависимости от ваших настроек, попытается определить контуры объекта и его свойства, так что вы сможете изменять проекты, как проекты «родного» формата.

ART-файлы

Проекты в «родном» ART-формате, называемом 'ART Grade A', содержат полный комплект информации о проекте в едином файле – очертания объекта и его свойства, фактические стежки, цвета ниток, пиктограмма и комментарии.

Имеется четыре степени файлов формата ART, в зависимости от того, как был создан ART-файл, Grade A является наилучшим форматом, Grade B более надежен, чем Grade C, но не так хорош, как формат Grade A, а Grade D является наименее надежным форматом. Таким образом разумеется, что только проекты в формате ART Grade A содержат полный набор информации, требуемой для 100%-ного совершенства изменения размеров и трансформации.

Источник файла	Описание
Art Grade A 	Файл чистого формата ART, созданный программным обеспечением BERNINA Embroidery Software. Такие файлы содержат «чистые» ART объекты, контуры и стежки.
Art Grade A 	Проекты, считанные с контурного формата, такого как GNC, и сохраненные как ART-файлы. Такие проекты не считываются напрямую в BERNINA Embroidery Software, но если проект конвертирован в ART в другом программном обеспечении, BERNINA Embroidery Software считывает его как проект формата Grade B.

Источник файла	Описание
Art Grade C	Проекты, считанные со стежковых файлов -- SEW, PCS, PES, и др., – в которых стежки конвертированы в объекты. Подробнее см. в разделе Открытие стежковых файлов с конвертированием объекта.
Art Grade D	Проекты, считанные со стежковых файлов -- SEW, PCS, PES, и др., – в которых стежки НЕ конвертированы в контуры. Подробнее см. в разделе Открытие стежковых файлов без конвертирования объекта.

Все файлы, сохраняемые в формате ART, автоматически архивируются (сжимаются) при сохранении и разархивируются при повторном открытии. Благодаря этому сокращается требуемый объем памяти и обеспечивается возможность сохранять большие файлы на дискетах или пересылать их по электронной почте.



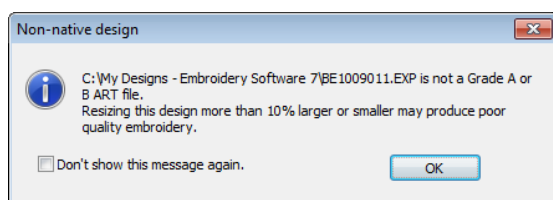
Подсказка: Для информации об источниках файла проекта обратитесь к Информации о проекте (Design information) в диалоговом окне Open (Открыть) или Design Properties (Свойства проекта). Подробнее см. в разделе Просмотр информации о проекте. См. также раздел [Открытие проектов](#).

Стежковые файлы

Различные вышивальные машины понимают различные языки программирования. Каждый из них имеет собственные команды управления для разных функций машины. Прежде чем вы сможете вышить проект, он должен быть переведен в формат, который может быть интерпретирован машиной.

Стежковые, или «расширенные» проекты являются форматами низшего уровня для непосредственного использования вышивальной машиной. Они содержат только координаты стежков и функции машины. Они обычно создаются «налету» при отправке проектов в машину. Их можно также вывести на вышивальный диск или на карту памяти.

Когда такие файлы считываются в BERNINA Embroidery Software, них не содержится информации об объектах, такой как контуры или типы стежков, представляя проект как набор блоков стежков. Блоки стежков создаются, когда в проекте отмечается изменение цвета или обрезание ниток. Стежковые проекты в общем случае не подлежат изменениям, так как стежки не регенерируются. На экране может появиться предупреждение, если открытый вами проект не может быть изменен по размеру.



Подсказка: Вы можете назначить вывод на экран этого предупреждения, выбрав опцию Help (Справка) > Show Design Warning (Показывать предупреждение о проекте).

Сравнение контурных и стежковых форматов файлов

BERNINA Embroidery Software использует «родной» формат ART вышивальных файлов, в которых комбинируются достоинства как контурных, так и рассчитанных стежков. В таблице, внизу, сопоставлены данные, сохраняемые в стежковом и ART-формате.

Включено в файл	Стежковые файлы	ART-файлы
Свойства объекта	нет	да
Данные о стежках	нет	да
Типы стежков	нет	да
Координаты стежков	да	да
Цвет ниток	некоторые	да
Комментарии	нет	да
Настройки компенсации стягивания	нет	да
Настройки функции Auto spacing	нет	да

Открытие стежковых файлов с конвертированием объекта

Когда вы изменяете размеры проекта в «родном» ART-формате, то вы изменяете число стежков, необходимых для заполнения формы. BERNINA Embroidery Software автоматически пересчитывает и перерисовывает все стежки. Эта операция называется (автоматической) обработкой стежков (stitch processing), после ее выполнения проект появляется на экране в том виде, в котором он будет вышит. Хотя стежковые проекты в общем случае не подходят для изменения, BERNINA Embroidery Software может с определенным успехом интерпретировать контуры объекта, типы стежков и их шаг из данных о стежках. Когда вы открываете стежковые файлы с конвертированием объекта, проект конвертируется в файл формата Grade CART. Можно изменять размеры конвертированных проектов с пересчетом стежков.

Открытие стежковых файлов без конвертирования

Вы можете выбрать опцию открытия стежковых файлов без конвертирования. Проекты, открытые таким образом, могут быть выведены на вышивание в других форматах. Или вы сможете редактировать стежки и добавлять новые элементы. Вам ничто не мешает изменять размеры проектов стежкового формата, открытые без конвертирования объекта. Однако, поскольку количество стежков не изменяется, плотность стежков увеличивается или уменьшается с изменением размеров проекта. Поэтому вы не должны изменять размеры проектов больше чем на $\pm 5\%$, в противном случае некоторые зоны вышивки будут иметь слишком плотное или слишком редкое покрытие.

**Примечание:**

С конвертированием объекта или без конвертирования стежковые файлы могут быть сохранены в формате ART, если они были открыты в BERNINA Embroidery Software.

Пересчет конвертированных стежковых файлов

Когда ART-проект создается путем открытия стежкового файла с обработкой стежков, оригинальные стежки сохраняются до их изменения. Вы можете быть уверенными, что проект будет вышит в оригинальном виде. Однако, если вы изменяете размеры проекта или что-либо делаете, приводящее к пересчету стежков новых контуров, то стежки, рассчитанные по предполагаемым контурам, могут значительно отличаться от оригинальных стежков.

Grade (степень)	Источник	Метод открытия	Содержание
A	ART	нормальное открытие	контуры и стежки
B	не родной контурный файл, сохраненный как ART	нормальное открытие	Конвертированные контуры и стежки
C	EXP- или DST-файлы, сохраненные как ART	открытие с конвертированием объектов	Предполагаемые контуры и конвертированные стежки
D	EXP- или DST-файлы, сохраненные как ART	открытие без конвертирования объектов	отсутствие контуров и индивидуальных стежков

Поддерживаемые форматы вышивальных проектов

BERNINA Embroidery Software поддерживает следующие форматы:

Формат	Расширение	Степень	Считывание
Vx.0 BERNINA Embroidery Software	ARTx0	A	●
BERNINA A730/A200 designs	ART	A	●
artista designs	ART ^		●
V1.x Explorations Projects	ART42	A	●
V7.0 BERNINA Embroidery Software templates	AMT70	A	●
Vx.0 BERNINA Embroidery Software templates	AMTx0 ¥	A	●
artista templates	AMT	A	●
BERNINA USB stick	EXP		
V1.x Explorations	ART42	A	●
artista V4.0 designs	ART	A	●
artista Cross Stitch	ARX	D	●
Deco, Brother, Babylock	PES	C	●
Deco, Brother, Babylock	PEC	C	●
Elna Xpressive	EMD	C	●
Husqvarna/Viking	HUS	C	●
Husqvarna/Viking	SHV	C	●
Husqvarna/Viking/PFAFF	VP3	C	●
Husqvarna/Viking/ PFAFF	VIP	C	●
Janome / Elna / Kenmore	SEW	C	●
Melco	EXP	C	●
Pfaff	PCS	C	●
Pfaff	PCD	C	●
Pfaff	PCM	C	●
Pfaff	PCQ	C	●
Poem, Huskygram, Singer EU	CSD	C	●
Singer	XXX	C	●
Tajima	DST	C	●
V 6.0 BERNINA Embroidery Software шаблоны	AMT60	A	●
Artista Quilter	ARQ	D	●†
^ V1, V2 и V3 ART больше не поддерживается ‡ Только программа Cross Stitch † Только программа Quilter * Сохраняется только как SHV, но не конвертируется в формат SHV			



Примечание: Программный продукт BERNINA Embroidery Software способен конвертировать проекты в другие «не родные» вышивальные форматы, которые в настоящее время находятся в стадии разработки.

Последующие выпуски других фирменных программных продуктов могут не создавать совместимые форматы тех же типов файлов.

Выбор устройства

При выводе или считывании проектов приходится работать с диалогом выбора устройств Device Selection.



Описание функций

Обозначение	Функция:
	Записать проект в формате EXP на накопитель USB Считать проект в формате EXP с накопителя USB
	Загрузить проект на машину, готовую к шитью.
	Загрузить проект на машину или записать на подключенный к машине накопитель USB Считать проект с машины или подключенного к машине накопителя USB
	Записать файл в формате EXP на карту для машин deco 330/bernette 340 deco, или на накопитель USB для bernette 340 deco Считать файл в формате EXP с карты для машин deco 330/bernette 340 deco, или с накопителя USB для bernette 340 deco
	Запись и считывание файлов формата EXP для машин от artista 165 до artista 185 или серийных устройств Reader/Writer Box
	Запись файлов формата artista 200/730(ART V4) на накопитель USB Считывание файлов формата artista 200/730(ART V4) с накопителя USB

Открытие файлов проектов

BERNINA Embroidery Software может открывать поддерживаемые файлы проектов, сохраненные в вашем ПК из различных источников – жесткого диска, дискеты, USB memory stick или компакт-диска. После открытия проекты могут быть проверены или направлены перед сохранением на жестком диске или передачей в машину для вышивания или сохранения. См. также Поддерживаемые форматы вышивальных файлов.

Открытие файлов с конвертированием объекта



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

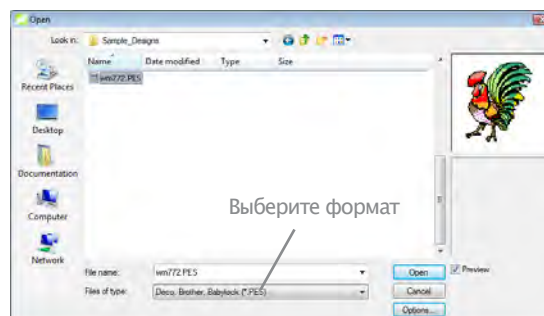
Стековые файлы при открытии конвертируются по умолчанию в контуры и объекты. Однако BERNINA Embroidery Software интерпретирует с определенным успехом контуры объекта, типы стежков и интервалы из данных о стежках. Когда вы открываете стежковые файлы с конвертированием объекта, проект конвертируется в файл формата Grade C ART. Конвертированные проекты можно изменять по размерам с пересчетом стежков. Хотя обработка является достаточно эффективной для большинства стежковых проектов, но она не может обеспечить тот же уровень качества, как оригинальные контурные файлы, и не может иметь дело с некоторыми орнаментными стежками.



Подсказка: Чтобы гарантировать правильность контуров объекта, типов и плотности стежков и выбора цвета, всегда рекомендуется проверять и править проекты после конвертирования.

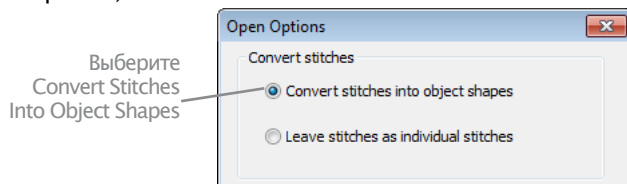
Как открывать файлы с конвертированием объекта:

1 Откройте файл с жесткого диска компьютера или считайте его с дискеты или карты памяти. Откроется диалоговое окно Open.



- 2 Выберите папку из списка «Look In».
- 3 Выберите стежковый формат из списка Files of Type (Тип файла) и открываемый файл. Подробнее см. в разделе Поддерживаемые форматы вышивальных файлов.
- 4 Нажмите Options.

Откроется диалоговое окно Open Options (Опции открытия).



5 Выберите Convert Stitches Into Object Shapes (Конвертирование стежков в формы объекта).

6 Нажмите кнопку OK и затем нажмите кнопку Open (Открыть).



Выбранный проект будет обработан и конвертирован в объекты со свойствами заполняющих или оконтуривающих стежков, а также с общими свойствами. Если объект не распознан, то он – объект с только общими свойствами.

Открытие файлов без конвертирования объекта



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

В некоторых случаях вам может потребоваться отказаться от функции обработки стежков. Например, вам нужно использовать специальные эффекты или редактировать проект вышивки вручную (эти функции недоступны, если стежки были обработаны автоматически после изменения размеров проекта). Вы можете отключить функцию обработки стежков для любого проекта при его открытии.

При открытии стежкового файла без конвертирования объекта, вы можете вывести проект без изменения, редактировать индивидуальные стежки и провести незначительные изменения размеров и формы без потери оригинальной информации о стежках. Когда вы открываете стежковые файлы без конвертированием объекта, проект конвертируется в файл формата Grade D ART.

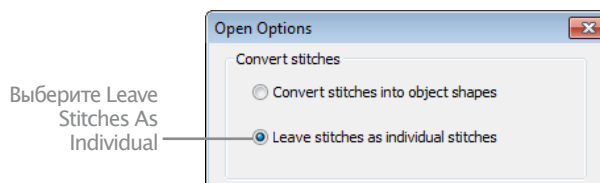
Как открывать стежковые файлы без конвертирования объекта:

1 Откройте файл с жесткого диска компьютера или считайте его с дискеты или карты памяти. Откроется диалоговое окно Open.

2 Выберите папку из списка Look In.

3 Выберите стежковый формат из списка Files of Type (Тип файла) и открываемый файл. Подробнее см. в разделе Поддерживаемые форматы вышивальных файлов.

4 Щелкните по кнопке Options. Откроется диалоговое окно Open Options (Опции открытия).



5 Выберите Leave Stitches As Individual Stitches (Оставить стежки как индивидуальные) для отмены автоматической обработки стежков.

6 Нажмите кнопку OK и затем на Open (Открыть).



Считывание проектов из машины

Вы можете загружать проекты в вышивальное программное обеспечение BERNINA Embroidery Software из различных источников как в компьютер, так и в вышивальную машину. После открытия проекты могут быть проверены или выправлены перед сохранением на жестком диске или передачей в машину для вышивания или сохранения. При считывании проектов из машины имеются три возможности:

- Embroidery machine (Вышивальная машина): Большинство машин позволяет сохранять проекты с возможностью последующего извлечения из памяти машины. Такое устройство подобно встроенной карте памяти.

- Design card (Карта памяти): Проекты можно также сохранять на карте памяти вставленную в вышивальную машину.



- Устройство USB Memory Stick: Проекты можно также загружать с устройства USB memory stick, вставленного в машину. См. также Запись проектов в машину.



Примечание:

Устройство USB memory stick может быть вставлено непосредственно в ваш компьютер для загрузки в вышивальное программное обеспечение BERNINA. Подробнее см. в разделе Открытие проектов.

Как считывать проекты из машины:

- 1 Откройте новый, пустой файл.
- 2 Если вы намерены считать проекты с карты или USB stick, вставьте запоминающее устройство в машину (или модуль считывания и записи карт памяти).



Примечание:

Подробнее о подключении см. в инструкции, прилагаемой к устройству считывания и записи вышивальных карт памяти.

- 3 Выберите File > Card/Machine Read.

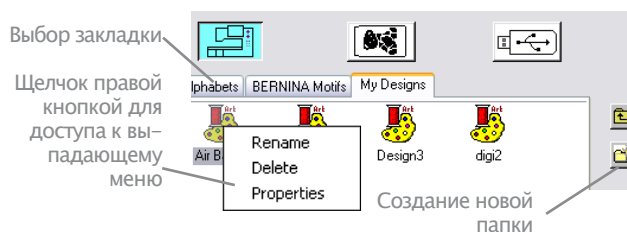


- 4 Выберите вышивальную машину или устройство считывания карт, а также COM-порт, если появится запрос. См. Выбор устройств.

- 5 Нажмите OK. Если подключение выполнено правильно, откроется диалоговое окно Write to Embroidery System (Передать в вышивальную систему). Отобразится имя и пиктограмма. Появится диалоговое окно Read from Embroidery System and Design Manager (Считывание с вышивальной системы и диспетчер проектов).



- 6 Выберите требуемое запоминающее устройство, щелкнув по соответствующей кнопке – вышивальной машины, карте памяти или накопителя USB. Как только вы выберете кнопку, отобразятся все папки и проекты, сохраняемые в соответствующем устройстве памяти.



**Подсказка:**

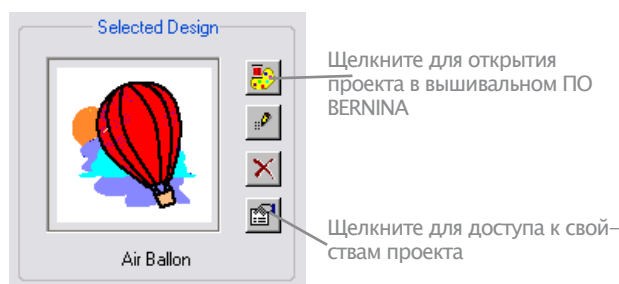
Щелкните правой кнопкой по значку проекта для вызова всплывающего меню, используемого для переименования, удаления или просмотра свойств проекта.

7 Щелкните по закладке папки (если имеется больше одной закладки) и/или по папке, чтобы локализовать проект.



Совет: Используйте значки в правой части панели для создания новых папок или навигации по структуре папок.

8 Выберите проект. В панели Selected Design (Выбранный проект) отобразится изображение проекта.

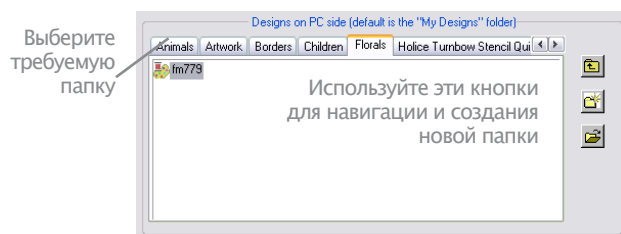


9 Используйте кнопки панели, если потребуется:

- открыть проект для редактирования непосредственно в вышивальном программном обеспечении BERNINA;
- переименовать проект;
- удалить проект;
- получить доступ к свойствам проекта.



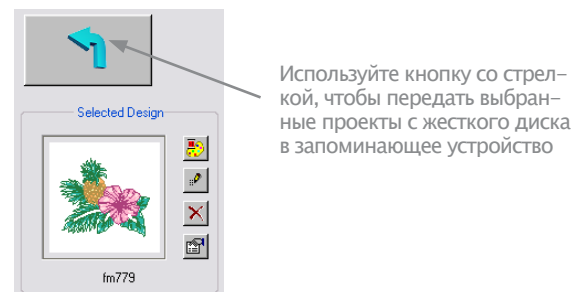
10 Выберите папку на жестком диске, в которой требуется сохранить проект.



11 Щелкните по кнопке Download (Скачать), чтобы считать проект и сохранить его на жестком диске.

**Примечание:**

Вы можете записывать проекты в соответствующем формате с жесткого диска в запоминающее устройство, используя кнопку с зеленой стрелкой Upload (Загрузить).



Запись проектов в память вышивальной машины

Используйте инструмент Write to Machine (панель General), чтобы записать проект в память вышивальной машины, на карты памяти или на USB-Stick.

Для включения/отключения отображения стежка используется кнопка Show Stitches (главная панель инструментов).

Если вы намерены только вышить проект, когда машина подключена к компьютеру, то следует сохранить проект на жестком диске компьютера. Однако вы можете также использовать команду Write to Card/Machine (Передать в машину), чтобы сохранить проект для последующего использования независимо от ПК. Проекты из любого запоминающего устройства – вышивальной машины, карты памяти или USB memory stick – могут быть затем вышиты в любое время. Таким образом, нет необходимости подсоединять компьютер к машине при вышивании проекта. Подробнее см. в документации к вашей вышивальной машине BERNINA.

Как записывать проекты в память вышивальной машины:

1 Откройте свой проект и выберите режим просмотра Stitch View.

**Примечание:**

Машина (или внешнее устройство считывания/записи карт памяти) должна быть включена перед тем, как будет вставлена карта памяти, в противном случае проекты не откроются или не будут загружены в машину.

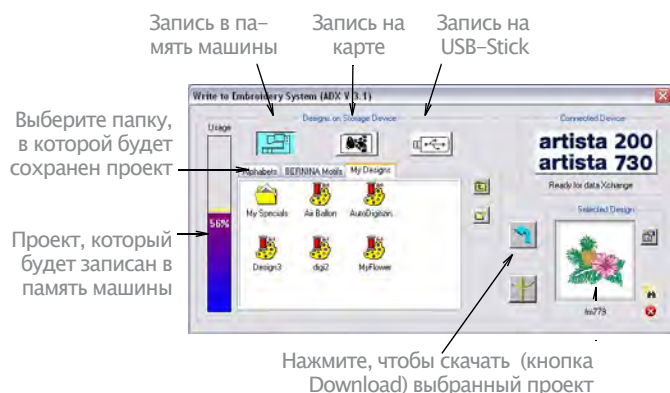
2 Если вы намерены сохранить проект на карте памяти или на накопителе USB, вставьте запоминающее устройство в машину (или модуль считывания и записи карт памяти). Подробнее о подсоединении см. в инструкции, прилагаемой к устройству считывания и записи вышивальных карт памяти.

3 Щелкните по значку Write to Card/Machine (Передать в машину). Если вы загружаете проект в первый раз после включения машины, то появится диалоговое окно Device Selection (Выбор устройства).

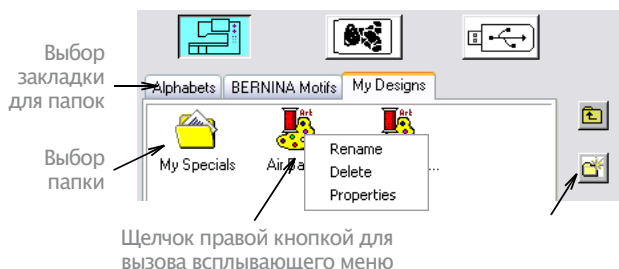


4 Выберите тип вышивальной машины или другое устройство, а при необходимости последовательный порт. См. **Выбор устройства**

5 Нажмите кнопку ОК. Если связь с последовательным портом установлена правильно, то появится диалоговое окно Write to Embroidery System (Передать в вышивальную систему) и имя и картинка вашего проекта.



6 Выберите требуемое запоминающее устройство, щелкнув по соответствующей кнопке – вышивальной машины, карте памяти или USB memory stick. Как только вы выберете кнопку, отобразятся все папки и проекты, сохраняемые в соответствующем устройстве памяти.



7 Щелкните по закладке папки, в которой должен быть сохранен проект.



Подсказка:

Используйте кнопки в правой части панели для создания новых папок или навигации по структуре папок. Щелкните правой кнопкой по значку проекта для вызова всплывающего меню, используемого для переименования, удаления или просмотра свойств проекта.



Внимание:

Убедитесь в том, что во время загрузки проекта в машину стержень игловодителя находится в верхнем положении.

8 Щелкните по кнопке Download, чтобы загрузить проект. Сенсорный дисплей машины во время загрузки проекта остается пустым. Проект теперь сохранен в памяти машины. Вы можете вышить проект в любое время, не подсоединяя компьютер к вашей машине.

Запись проектов непосредственно на USB-Stick



Используйте инструмент Write to Machine (панель General), чтобы записать проект в память вышивальной машины, на карты памяти или на USB-Stick.



Для включения/отключения отображения стежка используется кнопка Show Stitches (главная панель инструментов).

Проекты можно сохранять на специализированных устройствах BERNINA USB memory stick или OESD USB memory stick, подключенных к ПК. Вы можете копировать проекты непосредственно с жесткого диска на USB memory stick через MS Windows® Explorer, но для этого нужно пользоваться программой BERNINA Embroidery Software.

При сохранении проекта ПО BERNINA автоматически конвертирует его в правильный формат для вышивки.



Примечание:

Другие типы устройств USB также могут быть использованы, но они автоматически не распознаются программным обеспечением.

Как записать проект непосредственно на накопитель USB:

1 Откройте проект и выберите Stitch View. Подробнее см. Открытие проектов.



2 Вставьте BERNINA или OESD USB memory stick непосредственно в USB-порт компьютера.

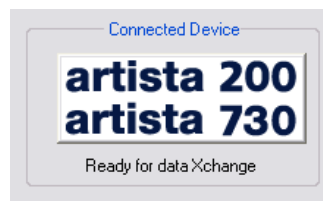
3 Щелкните по значку Write to Machine (Передать в машину). Если вы загружаете проект в первый раз после включения машины или модуля считывания карт, то появится диалоговое окно Bernina Device Selection (Выбор устройства Bernina).



Подсказка:

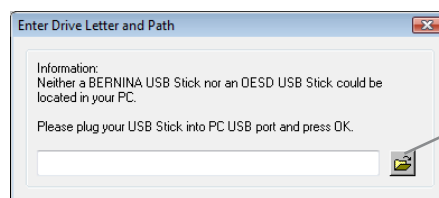
Если вы уже подключили вышивальную систему, щелкните по кнопке Connected Device (Подключенное устройство) в диалоговом окне Write to Embroidery System (Передать в вышивальную систему), чтобы получить доступ к диалоговому окну Bernina Device Selection (Выбор устройства Bernina).

См. также Передача проектов в машину.



Щелкните, чтобы перейти к диалоговому окну Bernina Device Selection

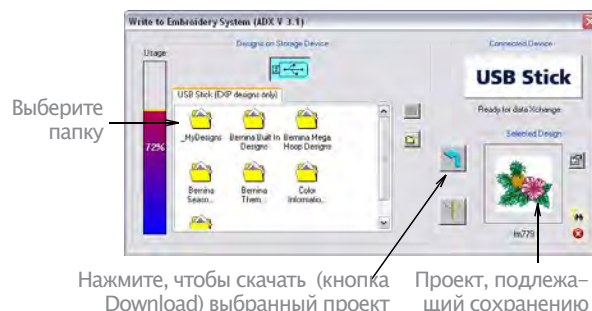
4 Выберите опцию BERNINA USB Stick и щелкните по OK. Если вы вставили устройство USB memory stick, полученное не от BERNINA или OESD, откроется диалоговое окно Enter Drive Letter and Path (Ввод буквы привода и пути), предлагающее определить место устройства.



Щелкните, чтобы выбрать путь к устройству USB

5 Найдите, по какому адресу находится устройство на вашем компьютере.

Если подключение выполнено правильно, откроется диалоговое окно Write to Embroidery System (Передать в вышивальную систему). На экране появятся имя и изображение вашего проекта. Будут отображены также папки и проекты, подлежащие сохранению в устройстве.



Выберите папку

Нажмите, чтобы скачать (кнопка Download) выбранный проект

Проект, подлежащий сохранению

6 Выберите место устройства для сохранения.



Подсказка:

Используйте значки в правой части панели для создания новых папок или перехода по структуре папок. Щелкните правой кнопкой по файлам уже сохраненного проекта для вызова всплывающего меню, используемого для переименования, удаления или просмотра свойств проекта.

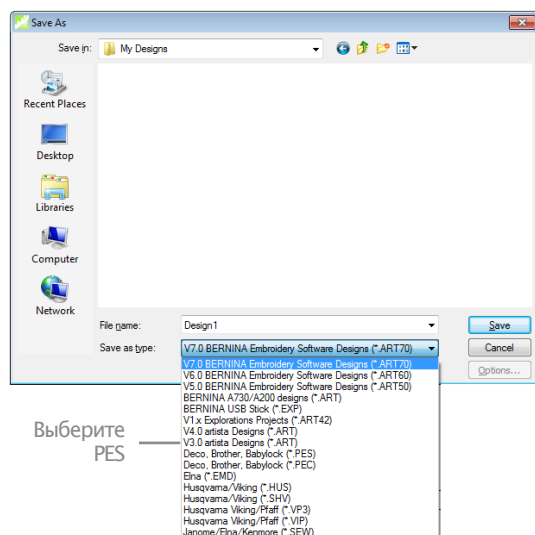
7 Нажмите кнопку со стрелкой Download, чтобы записать проект на накопитель USB. При сохранении проекта ПО BERNINA автоматически конвертирует его в правильный формат для вышивки. См. соответствующую документацию по ПО BERNINA для более подробной информации о вышивании с USB memory stick.

Сохранение проектов в формате PES

Если у вас имеется проект, использующий стандарт PES или Brother hoop, вы можете сохранить его в формате PES вместе с информацией о различных комбинациях размеров пялец и версий файлов

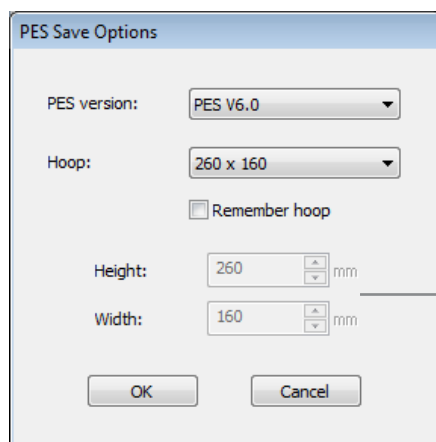
Как сохранить проект в формате PES:

- 1 Выберите File (Файл) > Save As (Сохранить как).



- 2 Выберите PES из списка File Types (Тип файла) и нажмите Save.

- 3 Нажмите кнопку Options (Опции). Откроется диалоговое окно PES Save Options.



Установите
высоту
и ширину для
определяемых
пользователем
пялец



Подсказка:

Если активирована опция Remember hoop (Запомнить пяльцы), в следующий раз автоматически будут выбраны последние из использовавшихся пялец.

- 4 Из открывшегося списка Hoop выберите требуемые пяльцы. Поля Height (Высота) и Width (Ширина) обновляются автоматически в зависимости от выбранного типа пялец. Как вариант, выберите из списка Hoop опцию User Defined (Определяемые пользователем). Поля Height и Width становятся активными, и вы можете установить требуемые значения.



Примечание:

Может появиться предупреждение, что проект не подходит к пяльцам.

Часть VIII

Краткий справочник



BERNINA Embroidery Software

Краткий справочник

Программа BERNINA Embroidery Software интегрируется с программой CorelDRAW® Essentials X6, образуя единое приложение. В этом справочнике перечислены функции и инструменты, имеющиеся в режимах Embroidery Canvas и Hoop Canvas. Не все функции, перечисленные здесь, доступны на некоторых уровнях программного продукта. См. Список функций программного продукта.

Рабочие режимы

BERNINA Embroidery Software имеет общее рабочее пространство ('Design Window'), но работать в этом пространстве можно в разных режимах: Artwork Canvas, Embroidery Canvas, и Hoop Canvas. Переключение осуществляется с помощью панели Canvas.



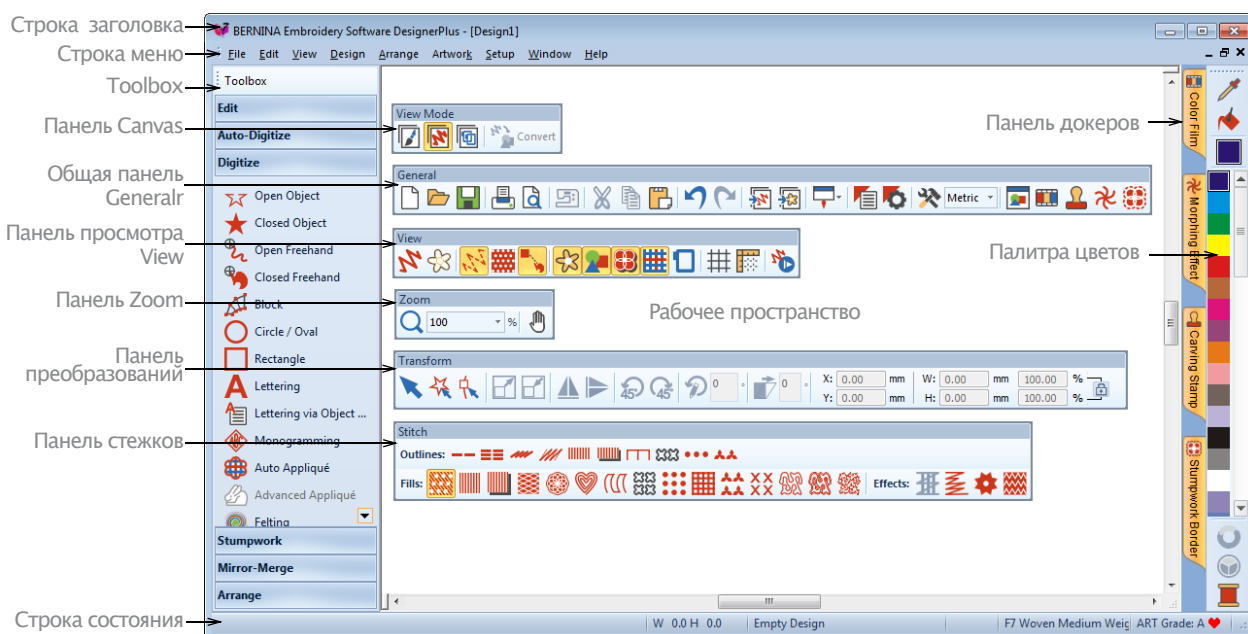
Режим вышивания Embroidery Canvas



Режим Embroidery Canvas используется для оцифровки и изменения вышивок. Можно просматривать вышивки и рисунки, в том числе в режиме 3D

Режим Embroidery Canvas позволяет создавать, менять и выводить на машину вышивальные проекты с помощью имеющегося инструментария.

На показанном внизу экране отображены в развернутом виде все панели инструментов в окне приложения BERNINA DesignerPlus Embroidery Canvas.



Режим Artwork Canvas



Режим Artwork Canvas позволяет импортировать, создавать и изменять векторную графику в качестве основы для оцифровки в ручном и автоматическом режимах.

Режим Artwork Canvas позволяет создавать и редактировать любые рисунки (векторные и побитовые) с помощью инструментария CorelDRAW® Essentials X6. Ниже показан вид экрана с рабочим пространством Artwork Canvas. Туда входят все инструменты рисования CorelDRAW®, позволяющие создавать фигуры и контуры прямо на экране.



Режим Artwork Canvas позволяет конвертировать векторную графику и тексты непосредственно в объекты вышивки. В режиме Artwork Canvas можно вставлять импортированные векторные рисунки в свои вышивальные проекты. Дополнительно можно использовать побитовые рисунки в качестве шаблонов или фона для оцифровки.



Примечание:

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

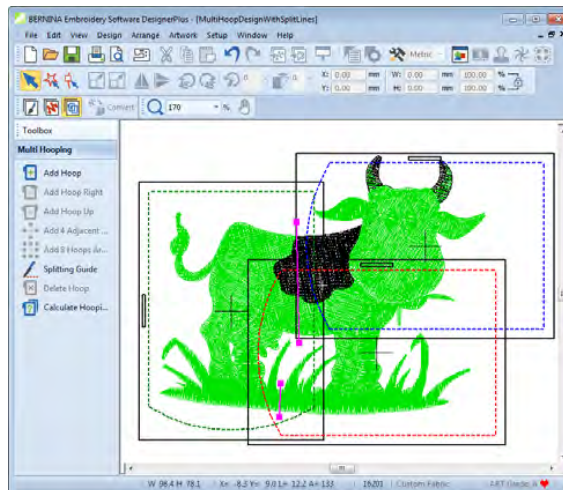
Режим Hoop Canvas



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

Режим Hoop Canvas позволяет установить положение и последовательность использования каждого пялец.

Ниже показан вид рабочего пространства в режиме Hoop Canvas. Если ваша вышивка слишком велика, или содержит много объектов, можно разбить ее на несколько пяльцев. Hoop Canvas позволяет установить положение и последовательность использования каждого пялец. См. раздел **Закрепление в пяльцах крупных проектов**.



Панель меню Embroidery Canvas

Строка меню окна 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 (Создать)	Открыть новый пустой проект
NewfromTemplate (Создать по образцу)	Создать новый проект по шаблону.
Open (открыть)	Открыть проект.
OpenRecent(Открыть недавний)	Выбрать проект из недавно открывавшихся.
Close(закреть)	Закреть текущее окно проекта.
Save(сохранить)	Сохранить текущий проект
SaveAs (сохранить как)	Сохранить текущий проект под другим именем, в другом месте или формате
Print (печать)	Распечатать текущий проект
PrintPreview (Предпросмотр)	Показать рабочий документ проекта. Распечатка рабочего документа из этого окна

ReadfromCard / Machine	Считать (открыть) проект из карты BERNINA DesignCard или вышивальной машины BERNINA
WritetoCard / Machine	Записать (сохранить) проект на карте BERNINA DesignCard или в вышивальной машине BERNINA
Insert Embroidery	Вставить файл с вышивкой в текущий проект.
InsertArtwork	Вставить рисунок в текущий проект как основу для оцифровки
ScanArtwork	Сканировать рисунок в программу BERNINAEmbroiderySoftware
SaveDesign AsBitmap	Сохранить изображение в режиме StitchView или ArtisticView. Изображение точно, как отображается в окне проекта
Exit	Закреть все открытые проекты и выйти из программы BERNINAEmbroiderySoftware.
Меню Edit (редактирование)	
Undo (отменить ввод)	Отменить последнюю команду или серию команд.
Redo (повторить ввод)	Повторить отмененные команды. Удалить выделение с помещением в буфер обмена.
Cut (вырезать)	Вырезать выделенное и поместить в буфер обмена
Copy (копировать)	Копировать выделенное и поместить в буфер обмена
Paste (вставка)	Вставить содержимое буфера обмена в окно проекта
Duplicate	Создать копию выделения, поместив ее в буфер обмена
Delete (удалить)	Удалить выделенное, не помещая в буфер обмена
SelectAll (выбрать все)	Выбрать (выделить) все объекты проекта
DeselectAll	Отменить выделение всех выбранных объектов
Close Curve with Straight Line	Замкнуть контур прямой линией
Close Curve with Curve Line	Замкнуть контур кривой линией
Smooth Curves	Сгладить кривые выбранного объекта
Elastic Lettering	Применение специальных эффектов к текстовым объектам (изогнуть, растянуть, сжать)

Меню просмотра (View)	
ArtisticView	Показать или скрыть имитацию готовой вышивки.
DimArtwork	Сделать фон бледнее, для более четкого просмотра стежков при оцифровке
Show>	Доступ к тем-же функциям просмотра проектов, что и в панели просмотра View
ShowGrid	Показать или скрыть сетку рабочего пространства.
ShowRulers & Guides	Показать или скрыть линейки и направляющие рабочего пространства
Zoom>Zoom	Приблизить/удалитьрабочеепространствопроекта. Раздвинуть отдельные области на весь экран. Можно использовать горячую клавишу «B»
Zoom >Zoom 1:1	Показать проект в натуральную величину. Можно использовать горячую клавишу «1»
Zoom>Zoom Factor	Показатьпроектвмасштабе, измеряемомпроцентахотнатуральнойвеличины. Можно использовать горячие клавиши <F>и<F3>
Zoom>Zoom In 2X	Показатьпроектсувеличениемв 2 раза. Можно использовать горячую клавишу «Z»
Zoom>Zoom Out 2X	Показатьпроектсуменьшениемв 2 раза. Можно использовать горячую клавишу «Shift+Z»или «F10»
Zoom>Zoom toFit	Показатьпроект, уместиввокно. Можно использовать горячую клавишу «0»
Zoom > Zoom toSelected	Уместитьвыбранныйобъект. . Можно использовать горячую клавишу «Shift+0»
Zoom>Zoom toArticle	Показать весь продукт в окне проекта
Zoom>Zoom toHoop	Показать все пальцы в окне проекта
Pan	Панаромированиепопроектуприбольшомувеличении. . Можно использовать горячую клавишу «P»
PreviousView	Вернутьсякпрежнемувиду. . Можно использовать горячую клавишу «V»или «F5»
Center Current Stitch	Отцентровать выбранный стежок в центре проекта.Можно использовать горячую клавишу «C»или «F6»
Measure	Измерить расстояния на экране. Можно использовать горячую клавишу «M»
Slow Redraw	Медленно перерисовать проект, проверяя последовательность стежков . Можно использовать горячую клавишу «Shift+R»
Viewby Color	Показать на проекте только указанные оттенки
Viewall Colors	Показать все оттенки на проекте
Refresh Screen	Обновитьэкран. Есть еще горячая клавиша – «R»

Меню проекта (Design)	
Design Properties	Свойства проекта: например, размер и число стежков. Можно добавить комментарий для распечатки
Thread Colors	Подобрать оттенки ниток из разных таблиц и выбрать
AutoStart&End	Задать начальную и конечную точки проекта
Fabric Settings	Выбрать типы тканей и настройки
Background	Выбрать фоновую ткань и ее оттенок
Stitch Sequence	Автоматически сформировать последовательность стежков, минимизируя число заправов в пальцы, замен оттенков ниток и обрезков.
Меню выравнивания (Arrange)	
Group	Группирование нескольких объектов в один. Можно использовать горячую клавишу «G»
Ungroup	Разгруппирование группы на отдельные объекты. Можно использовать горячую клавишу «U»
Lock/Unlock All	Защитить выбранные объекты. При цифровке и редактировании. Снять защиту. Можно использовать горячие клавиши <K> и <Shift+K>
Sequence>	Те же команды построения последовательности объектов, что на панели ColorFilm
Align>	Те же команды выравнивания объектов, что и в наборе инструментов выравнивания Arrange
SpaceEvenly	Те же функции, что и в наборе инструментов выравнивания Arrange
Меню настроек (Settings)	
ObjectProperties (свойства объекта)	То же, что и на общей панели инструментов (General)
Effects (эффекты)	То же, что и на общей панели инструментов (General)
Options (опции)	Настройка окна отображения
CalibrateSetup	Калибровка экрана
ScannerSetup	Настройка сканера

SecuritySetup (безопасность)	Ввод кодов при обновлении ПО или добавлении новых функций
CreatePattern	Сохранить свой образец стежка или штампа для дальнейшего использования
CreateBorder	Сохранить свой образец границы для дальнейшего использования в монограммах
Меню Window	
Cascade	Отображать все открытые окна каскадом или лесенкой
Tile Horizontally	Отображать все открытые окна, выстроенными по горизонтали (без перекрытий)
Tile Vertically	Отображать все открытые окна, выстроенными по вертикали (без перекрытий)
Dockers	Докеры. Показывать или скрывать для оптимизации рабочего пространства. См. Общая панель инструментов (General toolbar.)
(Title of Open Window)	Выбрать из списка открытых окон их названия в порядке их расположения
Меню системы помощи (Help)	
HelpTopics	Список тем экранной помощи
Reference Manual (справочник) ReleaseNotes	Документы в формате Adobe Acrobat PDF. В зависимости от уровня вашего программного продукта комплектация документов может различаться
About (О программе)	Информация о версии ПО BERNINA Embroidery Software
Show Design Warning	Предупреждение при открытии проекта, не подлежащего масштабированию.
Bernina of America Home Page	Открыть сайт BERNINA® of America.
Embroidery Online	Открыть сайт Embroidery Online.
Activate Upgrade (обновления)	Приобретение обновлений ПО через internet.
InstallUpgrade	Загрузка кода доступа к загрузке безопасности после извещения по e-mail об успешном приобретении обновления в режиме он-лайн.

Панель инструментов Embroidery Canvas

Рабочее пространство Embroidery Canvas содержит панели инструментов, описанные ниже. Не все инструменты доступны на разных уровнях продукта.

Панель инструментов Canvas toolbar

В ПО BERNINA Embroidery Software имеются три режима работы, в которые можно войти через Canvas toolbar.

	Artwork Canvas	Загружайте, редактируйте, сохраняйте в качестве фона для оцифровки вышивок любую графику – в ручном режиме или автоматически.
	Embroidery Canvas	Режим позволяет оцифровывать и редактировать образцы вышивки. Показывает как образцы вышивки, так и графические заготовки. Дает возможность просматривать образцы реалистичски в трехмерной графике 3D
	Hoop Canvas	Позволяет просматривать и редактировать проекты, не помещающиеся в пальцах. Если ваша вышивка слишком велика, или содержит много образцов, расположенных на пространстве, разбитом для вышивки на многих пальцах
	Show Embroidery	Show Embroidery для включения/выключения дисплея вышивок.
	Convert	Преобразовать вышивку в рисунок: Преобразовать выбранные объекты вышивки в векторный рисунок.
	Convert	Преобразовать рисунок в вышивку. Преобразовать выбранные векторные или побитовые рисунки в стежки контуров и заполнений



Внимание:

Полное описание инструментария программы CorelDRAW® Essentials X6 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.

Общая панель инструментов (General)

Эта панель содержит инструменты, позволяющие открывать и выводить проекты, получать доступ к свойствам проекта, открывать и закрывать окна докеров.

	New	Открыть новый пустой проект
	Open	Открыть проект.
	Save	Сохранить текущий проект
	Print	Печать проекта с текущими настройками печати
	Print Preview	Просмотр проекта с возможностью распечатки.
	Write to Card / Machine	Сохранить проект на карту BERNINA design card или на вышивальную машину BERNINA
	Cut	То же, что Edit > Cut.
	Copy	То же, что Edit > Copy.
	Paste	То же, что Edit > Paste.
	Undo	То же, что Edit > Undo.
	Redo	То же, что Edit > Redo
	Insert Embroidery	То же, что File > Insert Embroidery.
	Insert Artwork	То же, что File > Insert Artwork
	Application Launcher	Доступ к вспомогательным программам – Portfolio, Cross Stitch, и Quilter.
	Object Properties	Доступ к свойствам выбранного объекта, или предварительная настройка свойств без выбора объекта
	Effects	Применение эффектов к выбранному объекту, или предварительная настройка эффектов без выбора объекта.
	Options	Доступ к опциям рабочего пространства (сетка, пальцы, настройка скроллинга).
	Metric Metric U.S.	Изменение единиц измерения в программе, а не в настройках ОС
	Overview Window	Показать или скрыть окно обзора. Можно увеличить иконку текущего проекта

	Color Film	Показать или скрыть докер Color Film. Можно изменить последовательность объектов и цветовых блоков в проекте.
	Carving Stamp	Показать или скрыть докер Carving Stamp. Можно использовать образцы для создания примера прокола иглы.
	Morphing Effect	Показать или скрыть докер Morphing Effect. Можно изменять форму объектов, контуров и заполнений.
	Stump Work Border	Показать или скрыть докер StumpWork Border. Используется вместе с инструментами

Панель инструментов просмотра View

Эта панель содержит разные инструменты визуализации проекта. См. раздел Просмотр проектов в Справочнике.

	Show Artistic View	Показать или скрыть имитацию готовой вышивки
	Dim Artwork	Сделать фон бледнее, для более четкого просмотра стежков при оцифровке
	Show Stitches	Показать или скрыть стежки
	Show Needle Points	Показать или скрыть точки проколов иглы на вышивке
	Show Connectors	Показать или скрыть соединительные стежки между объектами вышивки.
	Show Bitmap Artwork	Показать или скрыть любые побитовые рисунки в составе проекта.
	Show Vector Artwork	Показать или скрыть любые векторные рисунки в составе проекта, например CorelDRAW® clipart
	Show StumpWork	Показать или скрыть любые подпроекты stumpwork в составе проекта
	Show Appliqué Fabric	Показать или скрыть фоновые ткани/цвета любого объекта аппликации в проекте
	Show Hoop	Показать или скрыть пяльцы. Правой клавишей мыши – доступ к свойствам.
	Show Grid	Показать или скрыть сетку рабочего пространства. Правой клавишей мыши – доступ к свойствам.
	Show Rulers & Guides	Показать или скрыть линейки рабочего пространства. Правой клавишей мыши – доступ к свойствам.
	Slow Redraw	Имитация процесса вышивки на экране в режиме просмотра стежков или в художественном режиме.

Палитра оттенков

Эта панель отображает палитру оттенков ниток, а также инструменты для выбора, применения и циклического просмотра оттенков. См. Оттенки и таблицы ниток в Справочнике.

	Color Picker	Скопировать оттенок существующего объекта для использования.
	Apply Current Color	Применить выбранный оттенок к объектам вышивки
	Current Color	Показать текущий выбранный оттенок палитры
	Cycle Used Colors	Просмотр комбинаций выбранных оттенков, щелчками слева и справа.
	Color Wheel	Функция Color Wheel для просмотра разных комбинаций оттенков.
	Thread Colors	Поиск и подбор оттенков ниток из разных наборов. Выбор ниток для использования.

Панель стежков (Stitch toolbar)

Эта панель содержит наборы контурных и заполняющих стежков, а также художественные и декоративные стежки. Там же есть доступ к разным эффектам, которые можно дополнительно применить к стежкам. Тип стежка можно выбрать, щелкнув по иконке левой клавишей мыши. Правая клавиша дает доступ к свойствам стежков. См. раздел Контурные и заполняющие стежки в Справочнике.

Контурные стежки

	Single Outline	Создать одиночный ряд стежков вдоль оцифрованного контура – используется для границ или деталей.
	Triple Outline	Утолщенный контур с повторением стежков по три раза. Используется для утолщенных границ и деталей
	Backstitch Outline	Классический контур обратными стежками – старый тип стежка, применяемый для деликатных контуров
	Stemstitch Outline	Создать границу или деталь с помощью стежков типа stemstitch
	Satin Outline	Гладьевый контур – для утолщенных контуров или ровных столбцов
	Raised Satin Outline	Рельефный гладьевый контур – используется для эффектов типа квилтинга
	Blanket Outline	Создание длинных узких границ с эффектом 'comb'

	Blackwork Outline	Контур из художественных орнаментных стежков. Название происходит от традиционной техники вышивания черным шелком.
	Candlewicking Outline	Контур из художественных орнаментных стежков.. Можно указать точные размеры образца и интервалы.
	Pattern Run Outline	Контур из художественных орнаментных стежков. Можно выбрать из библиотеки образцов

Заполнения

	Step Fill	Стежки заполнения для крупных, нерегулярных фигур.
	Satin Fill	Гладьевые стежки заполнения для узких фигур.
	Raised Satin Fill	Рельефное заполнение гладью – можно использовать для букв или для создания эффекта квилтинга..
	Fancy Fill	Художественное заполнение, выглядящее как солидные стежки .
	Sculptured Fancy Fill	Эффект 3D с возвратными стежками заполнения.
	Ripple Fill	Спиральные стежки от середины любого объекта.
	Contour Fill	Стежки, следующие вдоль контура, создавая искривленный эффект сета и тени.
	Blackwork Fill	Заполнение для проектов, выполняемых черными нитками. Название происходит от традиционной техники вышивания черным шелком
	Candlewicking Fill	Заполнение «свечками» – для традиционной вышивки толстыми белыми хлопковыми нитками по белому льну.
	Lacework Fill	Заполнение с эффектом глянца.
	Pattern Fill	Декоративные стежки заполнения.. Выбор из библиотеки образцов.
	Cross Stitch Fill	Открытое заполнение крестиками, генерируемыми так, чтобы соответствовать стандартной сетке для всего проекта
	Stipple Run Fill	Заполнение строчными стежками, сгущающимися у границы.
	Stipple Stemstitch Fill	Уплотненное заполнение строчными стежками
	Stipple Backstitch Fill	Уплотненное заполнение строчными стежками и контур обратными стежками

Эффекты (Effects)

	Auto Underlay	Стабилизировать объект подлежащими стежками.
	Textured Edge	Создать грубые края, эффект тени. Имитировать грубую текстуру.
	Star Fill	Создать стежки имеющегося типа, поворачивающиеся по кругу. Стежки создаются от периферии к центру. Центр можно сдвинуть.
	Wave Fill	Создать контурные стежки вдоль оцифрованной направляющей линии. Поддерживается равномерная плотность стежков.

Панель инструментов преобразований

Эта панель, содержит инструменты, нужные для выбора, преобразования, масштабирования и отражения объектов вышивки в режиме Embroidery Canvas. См. раздел Организация и преобразование объектов в Справочнике.

	Select Object	Кликнуть для выбора объекта
	Polygon Select	Выбор фигур или объектов – с помощью контрольных точек можно установить границу.
	Reshape Object	Переформировать выбранный объект или вышивку.
	Scale Up	Увеличить/уменьшить размер выделенного объекта шагами по 20%. Автоматически пересчитываются стежки.
	Scale Down	
	Mirror Horizontal	Отразить объект относительно горизонтали или вертикали.
	Mirror Vertical	
	Rotate Left	Повернуть выделенные объекты шагами по 45° влево или вправо.
	Rotate Right	
		Повернуть выбранный объект на указанный угол в градусах – положительный или отрицательный.
		Наклонить выбранный объект на указанный угол в градусах – положительный или отрицательный.

X: -1.17 mm	Точные настройки положения выбранного объекта. Используется вместе линейками и направляющими линиями.
Y: 0.01 mm	
W: 92.33 mm 100.00 %	Масштабирование объекта или всего проекта с указанием точных размеров по вертикали и горизонтали, либо с указанием процента увеличения/уменьшения. Для сохранения пропорций можно использовать функцию Aspect Ratio..
H: 91.42 mm 100.00 %	

Панель Zoom

Панель содержит инструменты изменения масштаба просмотра объектов. Аналогичные функции имеются в меню View. См. Раздел Zooming & panning (масштаб просмотра) в Справочнике.

 Zoom	Левый щелчок – приближение (zoom in), правый – удаление (zoom out), или потянуть 'zoom box'. Можно также использовать «горячую клавишу» .
136 % To Fit To Selected 50 75 100 136 150 200 500 1000 2000	Zoom Factor: выбор точной степени приближения/удаления в процентах из выпадающего списка. Нажав клавишу <F> можно указать любой процент. См. Также раздел Панель Zoom.
 Pan	Потяните для панорамирования проекта при высоких значениях zoom factor. Можно также использовать «горячую клавишу» <P>.

Панель инструментов Embroidery Canvas

Рабочее пространство Embroidery Canvas имеет панель инструментов, перманентно закрепленную в левой части экрана. Панель содержит набор выпадающих списков, содержащих наборы инструментов, организованных следующим образом.

Инструменты редактирования (Edit)

Этот набор содержит все инструменты, нужные для редактирования вышивок в режиме Embroidery Canvas.

 Add Holes	Добавить глазки в заполненных объектах.
 Remove Holes	Удалить глазки с выбранных объектов
 Add Stitch Angles	Добавить углы шитья для замкнутых объектов с петлями и без. Правый щелчок мышью – настройки.

 Remove Stitch Angles	Удалить углы для замкнутых объектов.
 Double Run	Усилить контур, прошив его в обратном направлении.
 Blackwork Run	Автоматический выбор наиболее эффективного контура.
 Color Blending	Стежки смешанными цветами в замкнутых объектах
 Fill Holes	Заполнение глазков в выбранном объекте текущим типом стежков.
 Outline Design	Автоматически окружить контуром выбранный объект тройной или гладевой линией.
 Create Trapunto Outlines	Вместе с рельефной гладью создает эффект квилтинга.
 Break Apart	Разбиение монограм, аппликаций, текстов и «серных вышивок» на составляющие объекты для редактирования.
 Remove Overlaps	Удаление ненужных нижних слоев и текстов.
 Remove Appliqué Overlaps	Удаление ненужных стежков из нижних слоев аппликаций.
 Stitch Edit	Помещение курсора в нужную позицию

Инструментарий автоматической оцифровки

Имеются все инструменты, необходимые для автоматической оцифровки рисунков в режиме Embroidery Canvas. См. раздел Автоматическая оцифровка в Справочнике.

 Auto Digitizer	Автоматическая оцифровка подготовленного побитового рисунка.
 Magic Wand	Автоматическая оцифровка зоны хапполнений в векторных или побитовых рисунках.
 PhotoSnap	Преобразование черно-белых и цветных фотографий в вышивки.

Инструментарий оцифровки

Этот набор содержит все инструменты, нужные для ручной оцифровки проектов вышивок в режиме Embroidery Canvas. Правый щелчок мыши – доступ к свойствам. См. раздел Методы оцифровки в Справочнике.

 Open Object	Оцифровать незамкнутые объекты вышивки.
 Closed Object	Оцифровать замкнутые объекты вышивки.
 Open Freehand	Нарисовать контур прямо на экране для текущего типа стежков.

	Closed Freehand	Нарисовать замкнутый объект прямо на экране для текущего типа стежков.- контурных и заливонок.
	Block	Оцифровка колонок с поворачивающимися стежками.
	Ellipse	Оцифровка круговых и эллиптических объектов..
	Rectangle	Оцифровка квадратных и прямоугольных объектов. Для сжатия нажмите <Ctrl>.
	Lettering	Создание текстовых вышивок прямо на экране.
	Mono-gramming	Создание своих монограмм с возможностью выбрать стиль, форму границы и орнаменты..
	Appliqué	Оцифровка замкнутых объектов аппликаций со стежками..
	Advanced Appliqué	Создание незамкнутых аппликаций из одного или нескольких исходных объектов
	Buttonhole	Оцифровка одной пуговичной петли со всеми нужными стежками.
	Buttonholes	Оцифровка ряда пуговичных петель со всеми нужными стежками.
	PunchWork	Оцифровка проектов PunchWork для работы с инструментом BERNINA Rotary Hook Punch tool.
	Pattern Stamp	Вставка отдельных образцов в проект. Выбор из библиотеки проектов.

Панель настройки «ручного» вышивания (Freehand Setting)

Когда включаются инструменты свободного вышивания Freehand, появляется панель Freehand Settings.

Smoothing:  75		Функция Show Guide (указать направляющие). Для работы с курсором оцифровки свободной вышивки. Это удобнее, чем обычный курсор.
		Управление контролем внутреннего радиуса. Определяет размер центрального круга направляющей оцифровки свободной вышивки.
1.00 	mm	Число направляющих кругов для курсора свободной вышивки. Если внутренний круг имеет радиус 2мм, каждый следующий будет иметь отступ в 2мм.
1 		Используйте управление сглаживанием. Определите в процентах, как близко сглаженный контур следует за оригинальным.

Набор инструментов StumpWork

Набор инструментов StumpWork содержится в Toolbox. Он содержит все инструменты, нужные для оцифровки проектов stumpwork «с нуля», или для создания проекта stumpwork из имеющихся объектов. См. также Stumpwork – вышивки embroidery в Справочнике.I.

	Create StumpWork Border	Создание границы stumpwork из выбранных объектов.
	DigitizeOpen StumpWork Border	Оцифровка незамкнутой границы stumpwork, используя оцифрованный контур и текущие настройки.
	Digitize Closed StumpWork Border	Оцифровка замкнутой границы stumpwork, используя оцифрованный контур и текущие настройки.
	CCut Closed StumpWork Border	Вырезать по замкнутой границе stumpwork. Оставить отверстие – например, для концов проволоки.
	Digitize Wireline	Создать линию проволоки (wireline), используя оцифрованный контур и текущие настройки.
	Create Stumpwork Sub-design	Создать под-проект stumpwork из выбранных объектов, включающих вышивку внутри границ stumpwork.
	Open StumpWork Sub-design	Просмотр и редактирование выбранного под-проекта stumpwork
	SaveStump-work Sub-designAs	Сохранить под-проект stumpwork отдельным файлом.

Инструменты отражения и слияния

Этот набор содержит все инструменты, нужные для копирования и преобразования выбранных объектов вышивки в вертикальной и горизонтальной плоскостях. См. также Отражение объектов в Справочнике.

	Mirror-Merge Horizontal	Копировать и отразить горизонтально. Опция – слить перекрывающиеся объекты.
	Mirror-Merge Vertical	Копировать и отразить вертикально. Опция – слить перекрывающиеся объекты
	Mirror-Merge Horizontal/Vertical	Копировать и отразить выбранные объекты вокруг центральной точки.
	Wreath	Копировать выбранные объекты вокруг центральной оси. Укажите дубликаты в настройках панели отражения и слияния.
	Kaleidoscope	Копировать и отразить выбранные объекты вокруг центральной оси. Укажите дубликаты в настройках панели отражения и слияния.
8 		Указать число точек копирования. Для калейдоскопа – число должно быть четным.

Инструментарий выравнивания

Этот набор содержит все инструменты, нужные для точного выравнивания, распределения и отражения объектов в режиме Embroidery Canvas. См. также Выравнивание и преобразование объектов в Справочнике.

	Group	Группирование нескольких объектов в один
	Ungroup	Разгруппирование группы на отдельные объекты.
	Lock	Защитить выбранные объекты
	Unlock All	Снять защиту всех объектов.
	Align Left	Выравнивание выбранных объектов по левому краю.
	Align Vertical Centers	Вертикальное выравнивание центров выбранных объектов.
	Align Right	Выравнивание выбранных объектов по правому краю.
	Align Top	Выравнивание выбранных объектов по верхнему краю.
	Align Horizontal Centers	Горизонтальное выравнивание центров выбранных объектов.
	Align Bottom	Выравнивание выбранных объектов по нижнему краю.
	Align Centers	Выравнивание центров выбранных объектов.
	Space Evenly Across	Равномерно разместить три и более объектов по горизонтали.
	Space Evenly Down	Равномерно разместить три и более объектов по вертикали.

Панель инструментов Color Film

Эта панель доступна в режиме Embroidery Canvas.

	Show Objects	Показать отдельные объекты в порядке вышивания. Изменить порядок можно перетаскивая иконки объектов.
	Back/Forward 1 Object	Сдвинуть выбор объекта на соседний (вперед/назад).

	Back / Forward 1 Color	Сдвинуть выбор цвета на соседний в последовательности (вперед/назад).
	Move to Start/End	Сдвинуть выбор на начальный/конечный объект.
	Sequence by Selects	Изменить последовательность объектов в порядке выбора
	Sequence by Color	Изменить последовательность цветовых блоков. (для работы с отдельными блоками используйте Color Film)

Панель инструментов пялец (Multi-Hooping toolbar)

Эта панель появляется в режиме Hoop Canvas. См. Заправка проектов в пяльцы в Справочнике.

	Add Hoop	Добавить еще одни пяльцы к проекту с многими заправками.
	Add Hoop Right	Поместить новые пяльцы справа от выбранных. Позволяется перекрытие в 10 мм между полями шитья
	Add Hoop Up	Поместить новые пяльцы сверху от выбранных. Позволяется перекрытие в 10 мм между полями шитья.
	Add 4 Hoops Around	Добавляются 4/8 пялец по периметру выбранных. Позволяется перекрытие в 10 мм между полями шитья.
	Add 8 Hoops Around	
	Splitting Guide	Оцифровать одну или более направляющих для разделения объектов между пяльцами.
	Delete Hoop	Удалить выбранные пяльцы из проекта
	Calculate Hoopings	Рассчитать число заливок в пяльцы, исходя из данного проекта.

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.

Комбинации клавиш

Для использования комбинации клавиш, нажмите функциональную клавишу + . Например, Ctrl + C делает копию в буфер любого выбранного объекта.

Разница между системами Windows и Mac

Комбинации клавиш немного разные в системах Mac и PC. Если Вы привыкли к Windows, придется немного переучиться. В основном, вместо Control + Key в Windows надо использовать Command + Key в системе Mac OS. В Таблице ниже приведены основные различия:

Windows	Mac
Control (Ctrl)	Command (чаще всего); Control
Alt	Option
Windows / Start	Command / Apple
Backspace	Backspace
Delete	Delete
Shift	Shift
Enter	Enter
Return	Return



Примечание: Клавиша, применяемая в MS Windows® Alt работает и в Mac. Для прекращения операции нажмите дважды Esc.

Общие функции

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

Выбор объектов

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

Просмотр проектов

Чтобы ...	следует нажать	или
увеличить в 2 раза	Z	
уменьшить в 2 раза	Shift + Z	F10
увеличить до размера выделенной зоны	B then ↓	F8
установить масштаб 1:1 (100 %)	1	
задать коэффициент масштабирования	F	F3
показать проект целиком	0 zero	F2
Показать предыдущий вид просмотра	V	F5
задать коэффициент масштабирования	F	F3
выровнять по центру текущий стежок	C	F6
вернуться к предыдущему экрану просмотра	V	F5
перерисовать экран	R	F4
показать / скрыть изображение	D	
показать / скрыть векторы	Shift + D	
Включить / выключить просмотр вышивки	T	
показать точки прокола иглой	□ (period or full stop)	
показать только выделенные объекты	Shift + S	
измерить	M	
показать контуры(только для BERNINAQuilter)	Shift + L	

Просмотр последовательности вышивания

Чтобы ...	следует нажать	
	на основной клавиатуре	на цифровой панели
к началу проекта		
к концу проекта		
к следующему цвету		
к предыдущему цвету		
к следующему объекту	+	
к следующему выбранному объекту		
к предыдущему объекту	+	
к предыдущему выбранному объекту	+	
на 1 стежок вперед		
на 1 стежок назад		
на 10 стежков вперед		
на 10 стежков назад		
на 100 стежков вперед		
на 100 стежков назад		
на 1 сегмент вперед	+	
на 1 сегмент назад	+	
активировать замедленное перерисовывание	+	
* Клавиша Num Lock отключена		
† Функция инструмента Select Object отключена		

Вырезание и вставка объектов

Чтобы ...	следует нажать
вырезать объект	+
скопировать объект	+
вставить объект	+
дублировать объект	+
клонировать объект	+
усилить контур	+
удалить выделенный объект / объекты или последний объект	

Оцифровка и создание текстов

Чтобы ...	следует нажать
Запустить двойной прогон	+
Удалить последнюю введенную точку	Bksp
завершить оцифровку объекта	or
включить/выключить стабилизирующие стежки	
отобразить диалоговое окно текста	
* Только для BERNINA DesignerPlus	

Работа с объектами и стежками

Чтобы ...	следует нажать
перемещать выделенные объекты отдельными шагами	   
переместить объект по горизонтали и вертикали	 + Ctrl Drag the object
сохранить пропорции объекта во время изменения размеров	Shift +  Drag corner handle
изменить тип контрольной точки изменения формы	H  + Space Select reshape node and press spacebar
объединить в группу выделенные объекты	Ctrl + G
разгруппировать выделенные объекты	Ctrl + U
перегруппировать разгруппированные объекты	Ctrl + R
Заблокировать выделенный объект	K
Разблокировать выделенный объект	Shift + K
перевести объект на передн. план	Shift + Page Up
перевести объект на один слой вперед	Page Up
перевести объект на задний план	Shift + PageDown
перевести объект на 1 слой вперед	PageDown
активировать редактирование стежка	E
†Используйте Alt+Drag с BERNINA Quilter * Только для BERNINA Quilter	

Часть IX

Список функций вышивального ПО

Возможность	Название функции	Editor Plus	Designer Plus	Соответствующие темы в экранном руководстве
Основы				"Основные процедуры"
Открытие проектов из ПК		☐	☐	"Открытие проектов"
Открытие составных проектов		☐	☐	"Открытие проектов"
Создание проектов (шаблонов)		☐	☐	"Запуск новых проектов"
Сохранение проектов		☐	☐	"Сохранение проектов"
Отображение пялец и сетки		☐	☐	"Пяльцы и сетки"
Измерение расстояний на экране		☐	☐	"Измерение расстояний на экране"
Отмена команды и восстановление действия отмененной команды	Undo/Redo	☐	☐	"Отмена и повторение отмененных команд"
Перемещение/Размещение панелей инструментов		☐	☐	"Перемещение и установка панелей инструментов"
Доступ к свойствам объекта		☐	☐	"Доступ к свойствам объекта"
Просмотр проектов				"Просмотр проектов"
Просмотр проектов в режиме Art Canvas	Art Canvas	☐	☐	"Режим дизайна Art Canvas"
Просмотр проектов в режиме Embroidery Canvas	Embroidery Canvas	☐	☐	"Режим вышивания Embroidery Canvas"
Просмотр проектов в режиме Hoop Layout	Hoop Layout		☐	"Режим Hoop Layout"
Просмотр вида вышивки	Artistic View	☐	☐	Просмотр вида вышивки
Просмотр стежков вышивки	Stitch View	☐	☐	Просмотр вида вышивки
Просмотр точек прокола иглой		☐	☐	"Просмотр точек прокола иглой"
Просмотр стежков и контуров		☐	☐	"Просмотр стежков и контуров"
Просмотр объектов проекта в цвете		☐	☐	"Просмотр объектов в цвете"
Просмотр проектов в обзорном окне	Overview Window	☐	☐	"Просмотр проектов в обзорном окне"
Увеличение и уменьшение изображения		☐	☐	"Увеличение и уменьшение изображения"
Просмотр последовательности вышивания отдельных фрагментов		☐	☐	Просмотр последовательности вышивания отдельных фрагментов
Обход по стежкам		☐	☐	Обход по стежкам
Моделирование образцов вышивки	Slow Redraw	☐	☐	Моделирование образцов вышивки
Отображение или скрытие оригинала		☐	☐	Отображение или скрытие оригинала
Изменение цветов фона или ткани		☐	☐	"Изменение фона"
Просмотр информации о проекте		☐	☐	"Просмотр свойств проекта"
Предварительный просмотр проектов		☐	☐	"Предварительный просмотр проектов"
Выбор объектов				"Выбор объектов"
Выбор объектов методом «указать и щелкнуть»	Select Object	☐	☐	"Выбор объектов методом указать и щелкнуть"
Выбор объектов ограничивающим прямоугольником		☐	☐	"Выбор объектов ограничивающим прямоугольником"
Выбор объектов ограничивающим многоугольником	Polygon Select	☐	☐	"Выбор объектов инструментом Polygon Select"

☐ Стандартная функция

☐ Новая/улучшенная функция

Возможность	Название функции	Editor Plus	Designer Plus	Соответствующие темы в экранном руководстве
Выбор объектов клавишей Tab		☐	☐	"Выбор объектов клавишей Tab"
Выбор всех объектов в проекте		☐	☐	"Выбор всех объектов в проекте"
Отмена выделения объектов		☐	☐	"Отмена выделения объектов"
Выбор цветных блоков и манипуляция с ними	Color Film	☐	☐	"Просмотр и выделение цветных блоков"
Работа с пальцами				"Закрепление проектов в пальцах"
Отображение палец		☐	☐	"Выбор палец"
Создание проектов не помещающихся в пальцах	Hoop Layout		△	"Закрепление в пальцах крупных проектов"
Разбиение объектов по разным позициям палец	Splitting Guide		△	Разбиение объектов по разным позициям палец
Создание собственных палец		☐	☐	"Определение пользовательских палец"
Настройка собственных палец		☐	☐	"Настройка собственных палец"
Система setup				"Настройка аппаратных и программных средств"
Калибровка монитора		☐	☐	"Калибровка монитора"
Настройка опций сетки		☐	☐	"Настройка опций сетки"
Настройка опций автоматической прокрутки		△	△	Настройка опций автоматической прокрутки
Настройка опций палец		☐	☐	"Настройка опций палец"
Настройка опций замкнутого объекта аппликации	Auto Appliqué		☐	"Настройка опций автоаппликации"
Настройка опций удаления перекрытий	Remove Overlaps	☐	☐	Настройка опций удаления перекрытий
Установка функции автоматического сохранения		☐	☐	"Установка функции автоматического сохранения"
Настройка опций отображения указателя мыши		☐	☐	"Настройка опций отображения положения указателя мыши"
Установка других общих опций		☐	☐	"Настройка других общих опций"
Методы оцифровки				"Методы оцифровки"
Переключение между методами оцифровки заполнения и контура		☐	☐	"Переключение между методами оцифровки заполнения и контура"
Оцифровка открытых фигур	Open Object		☐	"Оцифровка открытых фигур"
Оцифровка замкнутых фигур	Closed Object		☐	"Оцифровка замкнутых фигур"
Оцифровка колонок с изменяющейся шириной	Block Digitizing		☐	"Оцифровка колонок с изменяющейся шириной"
Оцифровка окружностей и овалов	Circle/Oval		☐	"Оцифровка окружностей и овалов"
Оцифровка квадратов и прямоугольников	Rectangle		☐	"Оцифровка квадратов и прямоугольников"
Оконтуривающие и заполняющие стежки				"Оконтуривающие и заполняющие стежки"
Выбор оконтуривающих стежков		☐	☐	"Выбор оконтуривающих стежков"
Выбор заполняющих стежков		☐	☐	"Выбор заполняющих стежков"

☐ Стандартная функция

△ Новая/улучшенная функция

Возможность	Название функции	Editor Plus	Designer Plus	Соответствующие темы в экранном руководстве
Создание контуров одинарным/тройным стежком	Single/Triple	☐	☐	"Создание контуров одинарным и тройным оконтуривающим стежком"
Создание контуров гладьевым валиком	Satin	☐	☐	"Создание контуров стежком гладьевого валика"
Создание контуров краеобметочным стежком	Blanket	☐	☐	"Создание контуров краеобметочным стежком"
Создание заполнения гладьевыми стежками	Satin Fill	☐	☐	"Создание заполнения гладьевыми стежками"
Создание заполнения простегивающими стежками	Step Fill	☐	☐	"Создание заполнения простегивающими стежками"
Изменение узоров простегивающих стежков	Step Pattern	☐	☐	"Применение узоров простегивающих стежков"
Цвета ниток и таблицы ниток				Цвета ниток и таблицы ниток
Изменение цвета ниток		☐	☐	"Изменение цвета ниток"
Изменение цвета выбранных объектов		☐	☐	Изменение цвета выбранных объектов
Поиск и выбор ниток		☐	☐	"Поиск и выбор ниток"
Подбор и выбор ниток		☐	☐	"Подбор и выбор ниток"
Изменение цветов всего проекта		△	△	Изменение цветов всего проекта
Изменение таблиц ниток		☐	☐	"Изменение таблиц ниток"
Создание пользовательской таблицы ниток		☐	☐	"Создание пользовательской таблицы ниток"
Свойства объекта и шаблоны				Свойства объекта и шаблоны
Настройка текущих свойств объекта		☐	☐	"Настройка текущих свойств объекта"
Изменение свойств объекта		☐	☐	"Изменение свойств выбранных объектов"
Изменение стандартных свойств объекта		☐	☐	"Изменение стандартных свойств объекта"
Создание шаблонов проекта		☐	☐	"Создание шаблонов проекта"
Изменение шаблонов проекта		☐	☐	"Изменение шаблонов проекта"
Сохранение текущих свойств в шаблоне		☐	☐	"Сохранение текущих свойств в шаблоне"
Возвращение к шаблону NORMAL		☐	☐	"Возвращение к шаблону NORMAL"
Повышение качества вышивания				Повышение качества вышивания
Регулировка настроек ткани		☐	☐	"Регулировка настроек ткани"
Применение автоматической стабилизации ткани		☐	☐	"Стабилизация ткани стежками"
Применение автоматической компенсации стягивания ткани		☐	☐	"Компенсация стягивания ткани"
Сохранение длинных стежков	Auto Jump	☐	☐	"Сохранение длинных стежков"
Настройка закрепляющих стежков		☐	☐	"Настройка опции закрепляющих стежков"
Настройка автоматических начальных и конечных точек	Auto Start/End	☐	☐	"Настройка автоматических начальных и конечных точек"

☐ Стандартная функция

△ Новая/улучшенная функция

Возможность	Название функции	Editor Plus	Designer Plus	Соответствующие темы в экранном руководстве
Оцифровка с оригиналом				"Оцифровка с оригиналом"
Сканирование растровых изображений		△	△	"Сканирование растровых изображений"
Загрузка растровых и векторных рисунков		△	△	"Загрузка изображений"
Кадрирование изображений для оцифровки		□	□	"Кадрирование изображений для оцифровки"
Изменение формы кадрированных изображений	Reshape Object	□	□	"Изменение формы кадрированных изображений"
Редактирование изображений в пакете графических программ	Touch Up Picture	△	△	"Редактирование изображений в пакете графических программ"
Сохранение оригиналов в отдельных файлах		□	□	"Сохранение оригиналов в отдельных файлах"
Подготовка не оконтуренных изображений	Image Preparation	△	△	"Подготовка не оконтуренных изображений"
"Подготовка оконтуренных изображений"	Outlined Image Preparation	△	△	"Подготовка оконтуренных изображений"
Автоматическая оцифровка				"Автоматическая оцифровка"
Преобразование векторных рисунков в вышивки	Convert to Embroidery	△	△	"Преобразование векторных рисунков в вышивки"
Преобразование образца вышивки в векторный рисунок	Convert Selected Embroidery to Art Vectors		△	"Преобразование образца вышивки в векторный рисунок"
Автоматическая оцифровка заполненных форм	Magic Wand	□	□	"Автоматическая оцифровка заполнения"
Автоматическая оцифровка контуров	Magic Wand	□	□	"Автоматическая оцифровка контуров"
Автоматическая оцифровка всего изображения	Auto Digitizer	□	□	"Автоматическая оцифровка всего изображения"
Автоматическое создание контуров и границ	Auto Digitizer	△	△	"Автоматическое создание контуров и границ"
Создание проектов вышивки по фотографиям	PhotoSnap	□	□	"Создание проектов функцией PhotoSnap"
Комбинирование и последовательность объектов				"Комбинирование и последовательность объектов"
Вставка объектов		□	□	"Вставка объектов"
Копирование и вставка объектов		□	□	"Копирование и вставка объектов"
Дублирование объектов	Sin	□	□	"Дублирование объектов"
Клонирование объектов	Quick Clone	□	□	"Клонирование объектов"
Группировка/разгруппировка объектов	Group/Ungroup	□	□	"Группировка и разгруппировка объектов"
Отделение части объекта	Break Apart	□	□	"Разбивка объектов на компоненты"
Изменение последовательности объектов		□	□	"Установка последовательности объектов"
Манипулирование цветными блоками и объектами	Color Film	△	△	"Установка последовательности объектов функцией Color Film"
Автоматическое установление последовательности всего проекта	Stitch Sequence	□	□	"Автоматическое установление всего проекта"

□ Стандартная функция △ Новая/улучшенная функция

Возможность	Название функции	Editor Plus	Designer Plus	Соответствующие темы в экранном руководстве
Расположение и трансформация объектов				"Расположение и трансформация объектов"
Позиционирование объектов		☐	☐	"Позиционирование объектов"
Выравнивание объектов		☐	☐	"Выравнивание объектов"
Изменение размеров объектов		☐	☐	"Изменение размеров объектов"
Вращение объектов		☐	☐	"Вращение объектов"
Перекос объектов		☐	☐	"Перекос объектов"
Перевод объектов в зеркальное отображение		☐	☐	"Перевод объектов в зеркальное отображение"
Зеркальное переворачивание с дублированием объектов		☐	☐	"Зеркальное переворачивание с дублированием объектов"
Создание венков		☐	☐	"Создание венков"
Изменение формы и правка объектов				"Изменение формы и правка объектов"
Изменение формы объектов	Reshape Object	☐	☐	"Изменение формы объектов"
Подгонка углов наклона стежков		☐	☐	"Подгонка углов наклона стежков"
Изменение точек входа и выхода		☐	☐	"Изменение точек входа и выхода"
Изменение формы объектов	Reshape Object	☐	☐	"Изменение формы объектов"
Подгонка углов наклона стежков		☐	☐	"Подгонка углов наклона стежков"
Редактирование стежка		☐	☐	"Редактирование стежков"
Выбор стежков		☐	☐	"Выбор стежков"
Вставка стежков		☐	☐	"Вставка стежков"
Перемещение стежков		☐	☐	"Перемещение стежков"
Удаление стежков		☐	☐	"Удаление стежков"
Специальная техника оцифровки				"Специальная техника оцифровки"
Создание "ручных" вышивок			☐	Создание "ручных" вышивок
Упрочнение контуров			☐	"Упрочнение контуров"
Вырезание отверстий в объектах	Add Holes		☐	"Вырезание отверстий в объектах"
Удаление подстилающих стежков	Remove overlaps	☐	☐	"Удаление подстилающих стежков"
Заполнение отверстий в объектах	Fill Holes		☐	"Заполнение отверстий в объектах"
Создание контуров и границ	Outline Design		☐	Создание контуров и границ
Создание пуговичных петель	Add Buttonhole	☐	☐	"Создание пуговичных петель"
Эффекты художественного вышивания				"Эффекты художественного вышивания"
Создание контурного заполнения	Contour		☐	Создание контурного заполнения
Создание заполнения орнаментными стежками	Fancy Fill	☐	☐	"Создание заполнения орнаментными стежками"
Создание заполнений перекрестными стежками	Cross Stitch		☐	«Создание заполнений перекрестными стежками»
Создание текстурированных краев	Textured Edge	☐	☐	"Создание текстурированных краев"
Создание эффекта волнистости	Wave Effect	☐	☐	"Создание эффекта волнистости"
Создание эффекта заполнения звездочками			☐	Создание эффекта заполнения звездочками
Создание заполнения с плавным тоновым переходом	Gradient Fill		☐	"Создание заполнения с плавным тоновым переходом"
Создание открытых заполнений	Travel onEdges	☐	☐	"Создание открытых заполнений"
Создание эффекта смешивания цветов	Color Blending		☐	"Создание эффекта смешивания цветов"
Создание эффектов плавного преобразования	Morphing	☐	☐	«Создание эффектов плавного преобразования»

Возможность	Название функции	Editor Plus	Designer Plus	Соответствующие темы в экранном руководстве
Оконтуривание и заполнение узорами				Узорные штампы, контуры и заполнения
Добавление узорных штампов	Pattern Stamp		□	"Добавление узорных штампов"
Создание цепочки узоров	Pattern Run	□	□	"Создание узорных контуров"
Создание узорных заполнений	Pattern Fill	□	□	"Создание узорных заполнений"
Создание собственных комплектов узоров			□	"Создание собственных комплектов узоров"
Создание узоров функцией "резной штамп"	Carving Stamp		△	Создание узоров функцией "резной штамп"
Оконтуривание и заполнение рукодельными стежками				"Оконтуривание и заполнение рукодельными стежками"
Создание контуров в технике "черной вышивки" ("блэкуорк")	Blackwork Border		□	"Создание контуров в технике "черной вышивки" ("блэкуорк")"
Создание контуров стежками "назад в иголку" ("бэкстич")	Backstitch		□	"Создание контуров стежками "назад в иголку" ("бэкстич")"
Создание контуров стебельчатыми стежками	Stemstitch		□	"Создание контуров стебельчатыми стежками"
Создание контуров узелковым швом	Candlewicking Border		□	"Создание контуров узелковым швом"
Создание заполнений в технике "черной вышивки" ("блэкуорк")	Blackwork Fill		□	"Создание заполнений в технике "черной вышивки" ("блэкуорк")"
Создание заполнений узелковыми строчками	Candlewicking Fill		□	"Создание заполнений узелковыми строчками"
Создание заполнения стежками кружевного переплетения	Lacework		□	"Создание заполнения стежками кружевного переплетения"
Создание спиральных заполнений	Ripple		△	«Создание спиральных заполнений»
Создание пунктирного заполнения	Stipple		△	"Создание пунктирного заполнения"
Аппликации				"Оцифровка для аппликаций"
Создание аппликаций	Auto Applique		□	"Создание замкнутого объекта аппликации"
Создание частичного покрытия объектов аппликации	Partial Applique		□	"Создание частичного покрытия объектов аппликации"
Создание открытого объекта аппликации	Open-Curve Applique		□	"Создание открытого объекта аппликации"
Вышивание текстов				"Вышивание текстов"
Добавление текста к проектам вышивки		□	□	"Добавление текста к проектам вышивки"
Создание горизонтальных базовых линий		□	□	"Создание горизонтальных базовых линий"
Создание вертикальных базовых линий		□	□	"Создание вертикальных базовых линий"
Создание базовых линий по окружности		□	□	"Создание базовых линий по окружности"
Создание сложных базовых линий		□	□	"Создание сложных базовых линий"
Создание пользовательских базовых линий		□	□	"Создание пользовательских базовых линий"
Формат текста		□	□	"Форматирование текста(курсив, полужирный, выравнив.)"
Настройка интервалов между буквами		□	□	"Настройка интервалов"
Правка текста		□	□	Правка текста
Изменение размеров текста		□	□	"Изменение размеров текста"
Отмена стабилизации для небольших букв		□	□	"Отмена стабилизации для небольших букв"
Преобразование текстовых объектов		□	□	"Преобразование текстовых объектов"
Установка положения отдельных букв		△	△	Установка положения отдельных букв
Добавление угла наклона стежков к буквам		□	□	"Добавление угла наклона стежков к буквам"
Изменение цвета букв		□	□	"Изменение цвета букв"
Текстовые эффекты				Текстовые эффекты
Преобразование текста в вышивку		△	△	Преобразование текста в вышивку
Конвертирование шрифтов TrueType в вышивальные шрифты			□	"Конвертирование шрифтов TrueType в вышивальные шрифты"

Возможность	Название функции	Editor Plus	Designer Plus	Соответствующие темы в экранном руководстве
Добавление специальных шрифтовых знаков и символов		☐	☐	"Добавление специальных символов"
Специальные алфавиты		☐	☐	"Использование специальных алфавитов"
Создание специальных эффектов функцией Elastic Lettering	Elastic Lettering	☐	☐	"Создание специальных эффектов функцией Elastic Lettering"
Создание монограмм				"Создание монограмм"
Создание текста монограммы с инициалами	Monogramming	☐	☐	"Создание текста монограммы с инициалами"
Создание текста монограммы с именами		☐	☐	"Создание текста монограммы с именами"
Добавление орнаментов к монограммам		☐	☐	"Добавление орнаментов к монограммам"
Компоновка элементов орнамента		☐	☐	Компоновка элементов сложного орнамента
Добавление бордюров к монограммам		☐	☐	"Добавление бордюров к монограммам"
Создание собственных бордюров			☐	"Создание пользовательских базовых линий"
Обработка проекта				"Обработка и вывод проекта"
Распечатка проектов		☐	☐	"Предварительный просмотр и распечатка проектов"
Настройка опций распечатки проектов		☐	☐	"Настройка опций распечатки проектов"
Распечатка выкроек аппликации		☐	☐	"Распечатка выкроек аппликации"
Распечатка таблицы Color Film		☐	☐	"Распечатка таблицы Color Film"
Распечатка проектов, не помещающихся в пальцах		☐	☐	Распечатка проектов, не помещающихся в пальцах
Распечатка таблиц ниток		☐	☐	"Распечатка таблиц ниток"
Сохранение проектов как изображений"		☐	☐	"Сохранение проектов как изображений"
Вышивание проектов		☐	☐	"Вышивание проектов"
Вывод проектов, не помещающихся в пальцах			☐	"Вывод проектов, не помещающихся в пальцах"
Открытие стежковых файлов с конвертированием объекта		☐	☐	"Открытие файлов с конвертированием"
Открытие стежковых файлов без конвертирования объекта		☐	☐	"Открытие файлов без конвертирования"
Открытие проектов из машины		☐	☐	"Считывание проектов из машины"
Запись проектов в машину		☐	☐	"Запись проектов в машину"
Запись проектов на USB stick		☐	☐	Запись проектов непосредственно на USB stick
Сохранение проектов функцией Magic Box		☐	☐	"Сохранение проектов функцией Magic Box"
Сохранение проектов в формате PES		☐	☐	"Сохранение проектов в формате PES"
Управление проектом				"Управление проектом"
Обзор проектов в папках		☐	☐	"Обзор проектов в папках"
Просм. архивированных проектов в папках		☐	☐	"Просмотр архивированных проектов"
Определение местоположения отсутствующих файлов		☐	☐	"Определение местоположения отсутствующих файлов"
Изменение региональных установок		☐	☐	"Изменение региональных установок"
Открытие проектов в BERNINA Embroidery Software		☐	☐	"Открытие проектов в BERNINA Embroidery Software"
Создание новых проектов с шаблонами пользователя		☐	☐	"Создание новых проектов с шаблонами пользователя"
Запуск простой и сложной сортировки		☐	☐	"Сортировка файлов в папках"
Распечатка проектов		☐	☐	"Распечатка проектов из приложения BERNINA Portfolio"
Распечатка каталогов проектов		☐	☐	"Распечатка каталогов проектов"
Вышивание проектов		☐	☐	"Вышивание проектов"
Конвертирование файлов проектов		☐	☐	"Конвертирование файлов проектов"
Архивирование файлов проектов		☐	☐	"Архивирование файлов проектов"
Систематизация проектов в папках		☐	☐	"Систематизация проектов в папках"

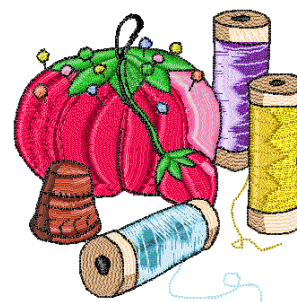
Часть X

Приложения и Глоссарий

Приложение А

Устранение возможных неполадок

Это приложение должно помочь вам при разрешении проблем, связанных с BERNINA Embroidery Software. Здесь рассматриваются процедуры проверки системных требований вашего ПК и настроек, возвращения к стандартным параметрам, проверки дисков и присоединений. Кроме того, описан порядок протоколирования ошибок и перечислены причины появления общих сообщений об ошибках и проблемах.



Устранение проблем в BERNINA Embroidery Software

При возникновении проблемы обратитесь за помощью к следующей справочной документации:

- Руководству пользователя по BERNINA Embroidery Software – выберите Help > Reference Manual (или печатной версии)
- Онлайновой справке BERNINA Embroidery Software – выберите Help > Help Topics
- Онлайновой справке системы Windows – выберите Start > Help
- Руководству пользователя по системе Windows
- Документации, поставленной вместе с вашими аппаратными средствами.

Получение помощи

Если вы не можете сами устранить проблему, вам нужно обратиться к вашему дилеру.

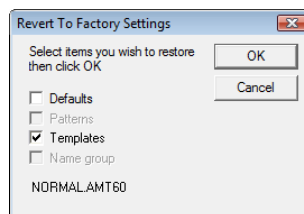
Перед тем, как обращаться за помощью, проверьте, соответствует ли ваш компьютер системным требованиям и проведите проверки согласно разделам Сообщения об аппаратном ключе и Общие проблемы в этом приложении.

Возврат к заводским настройкам

Если вы произвели изменения в стандартных установках программного обеспечения и вы хотите вернуться к заводским настройкам, используйте программу Revert.

Как возвратиться к заводским настройкам:

- 1 Закройте BERNINA Embroidery Software.
- 2 Нажмите на панели задач Windows кнопку Пуск (Start) и выберите Программы (Programs) > BERNINA Embroidery Software 7 > BERNINA Embroidery Software 7 Tools > Revert. Откроется диалоговое окно Revert to Factory Template (Возврат к заводским настройкам).



- 3 Выберите опции, которые вы хотите вернуть к заводским настройкам.



Примечание:

Учтите, что возврат к стандартным установкам удалит любые изменения, которые вы внесли в настройки стилей, шаблонов и аппаратных средств. Новые настройки стилей, шаблонов и аппаратных средств останутся действующими, если они были сохранены отдельно.

- 4 Нажмите кнопку ОК. Выбранные опции будут возвращены к заводским настройкам.



Примечание:

В этом случае сообщение о подтверждении не появляется.

Характеристики компьютера

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

В таблице приведены минимальные системные требования.

Аппаратные средства	Минимальные требования
Центральный процессор	Intel® Pentium® 4, AMD Athlon™ 64 или AMD Opteron™ *
Операционная система	Windows XP® SP3 (32 bit)
Подключение к Интернету	Нужно для инсталляции, для регистрации продукта и для обновления версии
Web-браузер	Internet Explorer 7.0 или более
Память	1 Гб (32 bit) или 2 Гб (64-bit)
Свободное пространство на жестком диске	40 Гб перед инсталляцией
Свободное дисковое пространство	20 Гб **
Графическая карта	Поддержка High Color (32-bit) и высокая разрешающая способность – по меньшей мере 1280 x 1024
Монитор	17" и разрешающая способность 1280 x 1024 ***
Порт USB	Выделенный порт USB для защитного ключа USB
Сканер, принтер, плоттер	Совместимый с MS Windows® XP
Дисковод	DVD-ROM для инсталляции ПО
Звуковая карта	Требуется для мультимедиа-тренинг

Поддержка операционной системы

* Хотя Windows XP (32 bit) поддерживается, BERNINA рекомендует проводить апдейт до Windows 7 или Windows 8

Свободное пространство на жестком диске

** ПО BERNINA Embroidery Software занимает до 1 Гб на жестком диске в зависимости от установленных опций.

Разрешение экрана ***

Если вы работаете с низким разрешением, некоторые управляющие элементы могут не отображаться на пользовательском интерфейсе. На вашем мониторе должны быть указаны оптимальные параметры разрешения, соответствующие его физическим размерам. Использование крупных шрифтов осложняет ситуацию. Если вы столкнулись с проблемой отображения элементов на экране, попробуйте исправить ситуацию изменив разрешение экрана и размер шрифтов. Например, разрешение экрана 1280 x 720 с размером шрифта в 100% или 125% должно работать нормально.

Проверка характеристик центрального процессора и оперативной памяти

Проверьте характеристики центрального процессора и оперативной памяти и версию системы Windows,

чтобы убедиться, что они соответствуют требованиям программного пакета BERNINA Embroidery Software. Подробнее см. в разделе Рекомендуемые характеристики компьютера.

Как проверить характеристики центрального процессора и оперативной памяти:

1 На рабочем столе Windows щелкните правой кнопкой мыши по значку My Computer (Мой компьютер) и выберите Properties (Свойства). Откроется диалоговое окно System Properties (Свойства системы) на закладке General (Общие).

2 Проверьте версию Windows, тип процессора и объем оперативной памяти.

Проверка свободного пространства на жестком диске

Проверьте, имеется ли на жестком диске свободное пространство, достаточное для эффективной работы BERNINA Embroidery Software. Подробнее см. в разделе Рекомендуемые характеристики компьютера.

Как проверить свободное пространство на жестком диске

1 Щелкните дважды на значку My Computer на рабочем столе Windows. Откроется диалоговое окно My Computer.

2 Щелкните правой кнопкой мыши по значку жесткого диска (обычно это диск C:) и выберите Properties. Откроется диалоговое окно Properties (Свойства) на закладке General (Общие). На этой закладке указывается общий объем жесткого диска и его свободное пространство. Оно должно быть больше 100 Мб или 10 % общего объема жесткого диска, при этом нужно принимать в расчет большее значение.

Восстановление соединения BERNINA Portfolio с ПО BERNINA Embroidery Software

Иногда между программой BERNINA Portfolio и BERNINA Embroidery Software отсутствует связь. Для выяснения причины проблемы поступайте следующим образом.

Как восстановить соединение BERNINA Portfolio с BERNINA Embroidery Software:

1 Проверьте, подсоединен ли ваш аппаратный ключ (dongle).

2 Закройте BERNINA Embroidery Software.

3 Если проблема не будет устранена, переустановите BERNINA Embroidery Software. снова запустите ПО и откройте BERNINA Portfolio.

Восстановление файлов после сбоя аппаратных средств или программного обеспечения

После сбоя программного обеспечения или аппаратных средств обычно создаются файлы восстановления.

При перезапуске BERNINA Embroidery Software после такого сбоя проект, над которым вы работали автоматически открывается или, если включена функция автосохранения, открывается резервная копия файла. Если открывается резервная копия, то файл следует сохранить с новым именем с расширением ART.

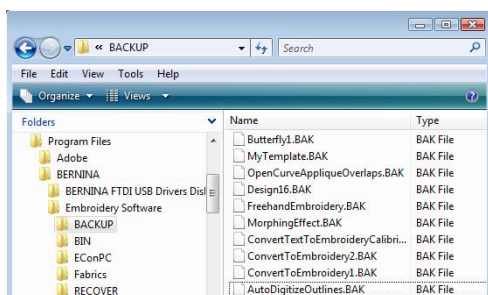


Примечание:

Не сохраняйте копию в папке Backup, в противном случае она будет удалена. Как только файл восстановления будет сохранен и переименован с расширением .ART, сотрите из памяти файлы восстановления.

Как восстанавливать файлы после сбоев аппаратных средств или программного обеспечения:

- 1 Запустите программу Windows Explorer (Проводник Windows).
- 2 Откройте папку ..\Program Files\BERNINA\Embroidery Software
- 3 Откройте папку Backup.



- 4 Выберите BAK-файл и щелкните по нему правой кнопкой мыши.
- 5 Выберите Rename (Переименовать) из всплывающего меню.
- 6 Замените расширение BAK на ART.
- 7 Запустите BERNINA Embroidery Software.
- 8 Откройте новый файл в BERNINA Embroidery Software.
- 9 Командой Save As сохраните файл в другом месте, но не в папке Backup.

Неисправимые ошибки

Проблема	Сбой системы с сообщением о неисправимой ('unrecoverable') ошибке.
Причина	Проект, который вы пытаетесь открыть, испорчен.
Рекомендация	Удалите любые файлы в папке C:\Program Files\BERNINA\Embroidery Software 6\Recover, используя служебную программу Purge Recovery, или вручную через Windows Explorer, затем перезапустите BERNINA Embroidery Software. Вы можете также удалять файлы через Windows Explorer. Подробнее см. в разделе Удаление файлов программой Delete Recovery.

Удаление файлов программой Delete Recovery

Вы можете удалять испорченные файлы, пользуясь служебной программой Delete Recovery (Удаление файлов восстановления). Эта программа удаляет файлы в папках C:\Program Files\BERNINA\Embroidery Software 6\Recover и C:\Program Files\BERNINA\Embroidery Software 6\Backup. Кроме того, необходимо периодически удалять файлы резервных копий, созданные программой Auto Save (Автосохранение).

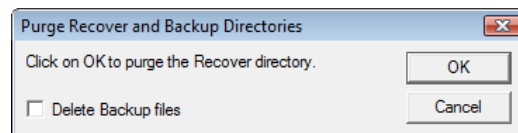


Примечание:

Некоторые файлы, такие как MLG- и DMP-файлы, могут со временем накапливаться и занимать много места на жестком диске. Вы можете удалять их вручную из Windows Explorer.

Как удалять файлы программой Delete Recovery:

- 1 Закройте BERNINA Embroidery Software. BERNINA Embroidery Software должна быть закрыта перед удалением резервных копий или файлов восстановления, в противном случае вы НЕ сможете удалить эти файлы.
- 2 Нажмите на панели задач Windows кнопку Пуск (Start) и выберите Программы (Programs) > BERNINA Embroidery Software 7 > BERNINA Embroidery Software 7 Tools > Purge Recovery. Откроется диалоговое окно Purge Recover and Backup Directories.
- 3 Выберите Delete Backup Files, если вы хотите удалить резервные файлы.



- 4 Нажмите кнопку OK.

Если некоторые файлы не могут быть удалены, то появится соответствующее сообщение. Удалите эти файлы из папок C:\Program Files\BERNINA\Embroidery Software 7\Recover и C:\Program Files\BERNINA\Embroidery Software 7\Backup вручную, выбрав их в Проводнике Windows (Windows Explorer).



Подсказка:

Если ошибки не будут устранены, попытайтесь вернуться к заводским настройкам. Подробнее см. в разделе Возврат к заводским настройкам.

Сообщения об аппаратном ключе

В этом разделе описываются сообщения, относящиеся к аппаратному ключу. Большинство сообщений об аппаратном ключе вызваны неправильным соединением, неправильно введенными кодами доступа или взаимными помехами или конфликтами с другими аппаратными устройствами компьютера. Для предупреждения ошибок, связанных с аппаратным ключом, введите коды доступа сразу же после их получения. Если вы пропустите любой из кодов доступа, функции могут быть недоступными или же BERNINA Embroidery Software полностью перестанет работать.

Неправильный код доступа

Сообщение	Invalid Access Code Неправильный код доступа
Причина	- Коды доступа, которые вы пытаетесь ввести, не соответствуют вашему аппаратному ключу - Вы допустили ошибку при вводе кодов
Рекомендация	Проверьте ID-код по таблице кодов доступа, чтобы увидеть, соответствует ли он ID-коду в диалоговом окне Security Dialog. При несоответствии запишите серийный номер вашего аппаратного ключа и текущий ID-код и свяжитесь с вашим дистрибьютором

Поврежденный продукт

Сообщение	Invalid product Поврежденный продукт
Причина	Аппаратный ключ не может быть обнаружен или он поврежден.
Рекомендация	Проверьте установку аппаратного ключа, чтобы удостовериться, что он правильно вставлен. Свяжитесь со своим дистрибьютором, сообщив серийный номер аппаратного ключа

Несовместимые результаты вывода

Сообщение	Проблемы при передаче проектов в вышивальные машины для вышивания. Несовместимость считывания и записи.
Причина	Проблемы с последовательным или USB портом. Несовместимость процессов считывания и записи может быть вызвана неправильной настройкой порта в операционной системе. Другими возможными причинами может быть несовместимость машины с версией программного обеспечения. В этом случае свяжитесь с вашим дилером
Рекомендация	Измените настройки порта

Отсутствие кнопок на панели инструментов

Сообщение	Отсутствие кнопок на панели инструментов
Причина	Слишком низкое разрешение экрана. Вирус в компьютере
Рекомендация	Измените разрешение экрана до 800x600 или выше. Запустите антивирусную программу

Ошибки типа Exception Access Violation

Сообщение об ошибке 'Exception Access Violation' может появляться при масштабировании, использовании текста, при печати или сканировании, сохранении проектов или просмотре таблицы Color Film. Эта проблема в общем случае относится к драйверу видеоадаптера и/или к самому видеоадаптеру. Попробуйте последовательно использовать следующие способы решения проблемы.

Сообщение Exception access violation при запуске

Сообщение	Сообщение об ошибке 'Exception Access Violation' появляется при запуске BERNINA Embroidery Software.
Причина	Испорченный файл проекта в папке RECOVER или испорченный файл ..\Program Files\BERNINA\Embroidery Software 6\RES\defaults.dfl.
Рекомендация	Удалите любые файлы в папке ..\Program Files\BERNINA\Embroidery Software 6\RECOVER. Если BERNINA Embroidery Software все еще не запускается, используйте MS Windows® Explorer, чтобы скопировать стандартный файл ...BIN\defaults.dfl и вставить его в папку ...RES folder для замены испорченного файла defaults.dfl. Это потребует перезапуска BERNINA Embroidery Software для 'новой установки'.

Другие случаи появления сообщения Exception Setting Violations

Сообщение	Сообщение об ошибке 'Exception Access Violation' появляется при масштабировании, использовании текста, при печати или сканировании, сохранении проектов или просмотре таблицы Color Film.
Причина	Эта проблема в общем случае относится к драйверу видеоадаптера и/или к самому видеоадаптеру.
Рекомендация	Попытайтесь последовательно использовать перечисленные способы решения проблемы. Подробнее см. в разделе Проверка дисплейного адаптера. См. также раздел Ошибки типа Exception Access Violation

Приложение В

Советы и рекомендации

В этом приложении собраны советы и подсказки, которые позволят вам извлечь максимум пользы от работы с программой BERNINA Embroidery Software и от вашей домашней вышивальной машины BERNINA. Сюда вошли советы по стабилизации проектов, заправке их в пяльцы, рекомендации по использованию ниток и игл, по вышиванию букв и аппликаций, по качеству стежков, разработке проектов и по многим другим вопросам.



- Добавляйте ткани в проекты аппликаций, созданных с помощью программы.
- Добавляйте пяльцы в программу, указав их опции и сохранив для последующего использования.
- На образцах аппликаций можно настраивать ширину строчки и интервалы между декоративными стежками.
- Не забывайте сохранять изменения. Открыв проект, сразу выполните операцию «Сохранить как..» ('Save As'), чтобы по ошибке не пересохранить оригинал.
- Обязательно выполните пробную вышивку вашего проекта, прежде чем вышивать ее окончательно. Для пробной вышивки используйте тот же тип ткани, стабилизатора и ниток.
- Распечатывайте проекты, используя пяльцы с направляющими по осям x-y. Это обеспечит фиксацию контрольных точек – начальной и центральной – для уточнения положения проекта на машине.
- Аппликацию можно выполнить, вырезав заранее или обрезав уже на месте.
- Иглы с закругленным острием нужны для работы с трикотажем. Скругленное острие иглы проходит между волокнами трикотажа, не оставляя повреждений.
- Машины серий Bernina artista и 830 позволяют наматывать дополнительные шпульки во время вышивания.
- Для выбора объекта надо щелкнуть по нему мышью. Для того, чтобы циклически выделять объекты разных уровней, удерживайте нажатой клавишу #2.
- Создавайте продвинутые аппликации с помощью функции незамкнутых аппликаций Advanced Applique.
- Оцифровывайте контрольные линии, чтобы лучше разместить проект.
- Используйте линии, сохраненные от шаблона, для точного размещения рисунков в проекте.
- Не растягивайте ткань при заправке ее в пяльцы.
- Не забывайте про клеящий слой на ваших проектах. Он соединяет ткань со стабилизатором и поможет еще больше стабилизировать проект. ПО BERNINA Embroidery Software V7.0 автоматически добавляет подлежащий клеящий слой к проектам, оцифрованным как автоматически, так и вручную.
- Перед оцифровкой можно настроить параметры подлежащего слоя.
- С помощью инструментов File/Card Machine Write или Write to Machine можно быстро отправить ваш проект на вышивальную машину Bernina.
- Если вы хотите сделать вышивку на груди слева – положите сперва предмет одежды на плоскую поверхность. Проведите воображаемые линии вниз от середины плеча и поперек от середины рукава. Центр вышивки должен располагаться на пересечении этих линий.
- Файлы с рисунками категории 'A' сохраняют целостность при изменении масштаба, предоставляя больше возможностей редактирования.
- Если стартовая точка совпадает с центром проекта, сдвиньте ее с помощью функции Arrange>Start and End, чтобы вторая контрольная точка послужила точному размещению проекта на машине..
- Если вы позиционируете рисунок вручную, оцифруйте линию внутренней границы пялец. При автоматической центровке на вышивальной машине, эта линия поможет удерживать рисунок в нужном положении. При вышивании просто пропускайте эту линию.
- Чтобы увидеть все точки прокола иглы на проекте, нажмите клавишу (.).
- Гладьевые аппликации легко преобразуются в декоративные стежки.
- На более плотных тканях лучше делать более крупные буквы, на менее плотных – более мелкие.

- Буквы необязательно вышивать гладью. Если вы вышиваете на рюкзаке или подобных интенсивно используемых объектах, попробуйте, например, шаговые стежки.
- Следите, чтобы внутренний обруч пялец был полностью заправлен во внешний. Поверхность ткани, заправленной в пяльцы, должна быть плоской, чтобы стежки формировались правильно.
- Важно наносить маркировочные линии на ткань и проект. Проследите, чтобы проект был заправлен в пяльцы правильно.
- Когда вы закончили работу над аппликацией (аппликациями), программа автоматически создаст линию ее размещения, точки закрепления и покрывающие стежки с цветными позициями остановок.
- Полиэстровые вышивальные нитки прочнее вискозных, лучше сохраняют цвет, устойчивы к хлорным отбеливателям, к ультрафиолетовому излучению. Они не окрасят ткань и сами не окрасятся.
- Функция Portfolio позволяет организовать ваши образцы в разных форматах.
- Функция Portfolio позволяет просматривать образцы в разных режимах: только рисунки, рисунки с комментариями, списком.
- Функция Portfolio позволяет сортировать файлы образцов по именам, размерам и дате.
- Функция Portfolio позволяет распечатать каталог образцов, отображая их на вашем PC.
- Функция Portfolio позволяет архивировать и разархивировать файлы с образцами.
- Функция Portfolio позволяет пакетно конвертировать ваши проекты.
- С помощью функции Portfolio вы можете отправить на вышивальную машину сразу несколько проектов.
- Вы можете вставить несколько рисунков сразу с помощью функции Portfolio.
- Для вырезания форм аппликаций с помощью инструментов artista, можно распечатать образец аппликации.
- Сохраняйте отсканированные рисунки в программе с дополнительными вышивками вокруг рисунка.
- Снять выделение любого выбранного объекта можно с помощью клавиши Escape.
- Функция Slow redraw позволяет увидеть на экране, как будет выполняться вышивка. С помощью ПО BERNINA Embroidery Software V7.0, можно задать номер стежка, с которого начинать работу.
- Стабилизация очень важна при вышивании. Информация о том, сколько и какого типа стабилизатора надо использовать, имеется у вашего дилера.
- В системе помощи есть список “горячих клавиш”, помогающих быстрее обращаться к функциям программ.
- Функция Blackwork Run позволяет легко начертить контур проекта. Она автоматически исключает прыжки стежков, подстраивая последовательность стежков.
- ПО BERNINA Embroidery Software V7.0 автоматически оцифровывает шрифты типа TrueType.
- Инструмент Remove Applique Overlaps удаляет перекрывающиеся стежки в аппликациях.
- Функция polygon select позволяет легко выделить нужную часть проекта.
- Инструмент Remove Overlaps удаляет лишние стежки под объектами и буквами.
- Функция Stitch Resequenece позволяет выстроить оптимальную последовательность вышивки, с меньшим числом перемен оттенков и замен пялец.
- В программе имеются 30 типов шаговых стежков.
- В программе EditorPlus имеются 55 шрифтов, а в программе DesignerPlus – 70 шрифтов.
- Есть несколько способов перенести ваш проект с компьютера на машину: с помощью накопителя BERNINA USB stick, или с помощью карты Personal Design Card.
- Поверьте иглу, проткните ей ткань. Она должна легко протыкать ткань, не оставляя дырок. Для плотных тканей лучше использовать тонкие иглы.
- Содержите вышивальную машину в чистоте, чтобы она работала ровно. Следуйте инструкциям изготовителя по чистке и смазке машины. Если надо – покажите машину специалисту. Если вы позаботитесь о вашей машине – она позаботится о вас.
- Если вы хотите сделать вышивку на одежде посередине груди – центр ее должен располагаться на пересечении вертикальной центральной линии и поперечной линии от середины рукава..
- Для выбора цвета проекта, выберите соответствующую иконку в диалоге Color Film. Чтобы просмотреть этот цвет – выберите View > By Color.
- Попробуйте новые оттенки, чтобы освежить старый проект. Подготовьте проект в одном цвете, или сократите число оттенков в многоцветном проекте до 2–3. Вид проекта кардинально изменится. С помощью нового инструмента Color Wheel можно проверить новые оттенки. Новые оттенки ниток автоматически будут присвоены проекту.
- Отключите пяльцы при позиционировании большого проекта, чтобы не отвлекаться на движения пялец при добавлении объектов к композиции. Когда проект будет собран как надо, включите отображение пялец, чтобы проверить, как проект ложится в поле вышивки.
- Функция Undo – ваш помощник. Вы можете отменять изменения до 256 раз перед последним сохранением.
- Функция ‘hoop relocater’ поможет проще заправить нитку в машину.
- Инструменты выравнивания Alignment tools для выравнивания объектов по левому, правому, нижнему, верхнему краям или по центру последнего выбранного объекта.

- Для оптимального сочетания разных типов ниток используйте многокатушечный катушкодержатель Multiple Spool Holder. Multiple Spool Holder позволяет видеть цвета ниток, задействованных в проекте..
- С помощью инструмента wreath tool можно объединять перекрывающиеся объекты в один.
- Инструменте Wreath tool поможет сделать веселый проект с буквами и цифрами.
- Не забудьте сгруппировать проект при его копировании и вставке. Чтобы проверить, нет ли дополнительных слоев в проекте, используйте функцию color film и клавишу «удалить»..
- При вышивании на эластичных тканях обязательно используйте отрезаемый стабилизатор.
- При вышивании на полотенцевой или другой ворсистой ткани используйте стабилизирующее покрытие ткани растворимым в воде веществом. Это позволит избежать “неопрятных” стежков и удержит стежки на лицевой стороне ткани.
- При вышивании маленьких букв используйте самые маленькие иглы. Края получатся более гладкими и читать их будет легче. .
- По завершении вышивки отрежьте или оторвите излишки стабилизатора, придерживая ткань на коленях перед собой. Это позволит избежать V-образных порезов ткани при отрезании излишков.
- Удаляя излишки стабилизатора, тяните наружу от вышивки, а не в направлении стежков. .
- Шпульную нитку не следует обрезать слишком коротко. Оставьте небольшой хвостик. Он поможет избежать ослабления передних стежков. Если стежки легли рядом, не трогайте их и не обрезайте.
- По возможности всегда заправляйте в пальцы как ткань, так и стабилизатор.
- С помощью Color Film можно поменять последовательность стежков в проекте.
- С помощью Color Film можно легко менять оттенки ниток в проекте.
- С помощью Color Film можно просматривать проект цвет за цветом
- С помощью функции Elastic Lettering можно создавать уникальные стили букв.
- С помощью функции Arc Baselines можно построить базовую дугу надписи любого радиуса. .
- Можно менять расстояния между основаниями букв. Особенно полезная функция, когда надпись располагается по дуге.
- К объектам можно применить компенсацию от растяжения.
- В режиме редактирования Reshape tool можно перемещать начальную и конечную точку объекта с помощью активных элементов – ромбика (начальная) и крестика (конечная).
- Можно быстро сделать квилт-ярлык с помощью инструмента Rectangle too, выбрав подходящий из множества образцов контуров. Ярлыки удобно делать и с помощью программы вышивки монограмм.
- Ширину строчки и интервалы между декоративными краеобметочными стежками можно установить вручную через меню Object Properties.
- Вы можете задавать и менять углы заполняющих стежков в меню Object Properties.
- В системе помощи есть изображения всех шрифтов с указанием рекомендуемых максимальных и минимальных размеров. Рекомендуем их распечатать для справки.
- Экранное руководство пользователя Onscreen Manual можно найти в меню системы помощи ‘Help’.
- В нижнем правом углу экрана всегда отображается счетчик стежков, высота и ширина проекта.

Приложение С

Образцы алфавитов

Образцы алфавитов для вышивания, приводимые в этом приложении, являются составной частью вашей программы BERNINA EmbroiderySoftware, но не все виды входят в состав каждого уровня.

Для получения самых лучших результатов при вышивании не выходите за пределы рекомендуемых максимальных и минимальных размеров, указанные для шрифта каждого алфавита. Имейте в виду, что рекомендуемые максимальные высоты относятся к буквам ЗАГЛАВНЫМ (ВЕРХНЕГО РЕГИСТРА). Большинство вышивальных алфавитов оцифрованы на основе некоторого шрифта типа TrueTypeFont (TTF), некоторые из которых имеют прописные буквы (нижнего регистра, например, а или с) составляющие по высоте примерно 70% от высоты заглавных букв. В результате такие буквы могут оказаться слишком маленькими для вышивания при минимальных размерах. Может потребоваться несколько увеличить размер прописных букв, чтобы они хорошо вписались в вышивку. Указания по применению вышиваемых алфавитов см. в разделе **Добавление текста к проектам вышивки**.

Для получения самых лучших результатов всегда проверяйте правильность выбора типа стабилизирующих стежков. Кроме стабилизации, стабилизирующий слой стежков помогает как-бы "приподнять" буквы над тканью. Требуемый тип стабилизирующего слоя определяется размером вышиваемых букв. Для мелких, узких букв стабилизирующие стежки могут не потребоваться, в зависимости от размеров букв и вида материала, на которых они будут вышиты. Если используются автоматические стабилизирующие стежки, они будут видны за пределами колонок вышивки. Для букв с размерами менее 5 мм применять стабилизирующие стежки не следует. Для букв с размерами от 6 мм до 10 мм можно использовать центрованные стабилизирующие стежки. Для букв с размерами более 10 мм можно использовать краевые стабилизирующие стежки. См. также **Стабилизация ткани стежками**. Отключение функции автоматической стабилизации ткани для мелких букв.



Подсказка:

Вы можете создавать специальные символы из любого алфавита, удерживая нажатой клавишу Alt на клавиатуре и набирая 0 (ноль) и код символа на цифровой клавиатуре. Например, чтобы выбрать è с кодом 232, наберите Alt + 0232. Символ появится, как только вы отпустите клавишу Alt. В таблице символов вы найдете коды для всех символов. См. также **Добавление специальных шрифтовых знаков**.

Abby Script

Abby Script– это традиционный одноцветный шрифт. Им хорошо вышивать имена.
При малых размерах букв используйте компенсацию от растяжения.



Алфавит содержит	Знаки А – Z, а – z, 0 – 9, знаки препинания и символы, Европейские и специальные знаки
Цвета	1 цвет
Стежки	Гладь
Рекомендуемая высота букв	Минимум 0.50 дюймов 13 mm
	Максимум 2.8 дюймов 70 mm

Alice

Alice– это традиционный декоративный стиль, подходящий для инициалов и монограмм.



Алфавит содержит	Знаки А – Z, а – z, 0 – 9, знаки препинания и символы, Европейские и специальные знаки
Цвета	1 цвет
Стежки	Гладь
Рекомендуемая высота букв	Минимум 0.32 дюймов 8 mm
	Максимум 2.0 дюймов 50 mm

Anniversary

Anniversary – это стильный шрифт с красивыми кривыми и украшениями. Часто используют для персонализации одежды. Используйте компенсацию от растяжения при малых размерах.



Алфавит содержит	Знаки А – Z, а – z, 0 – 9, знаки препинания и символы, Европейские и специальные знаки
Цвета	1 цвет
Стежки	Гладь
Рекомендуемая высота букв	Минимум 0.50 дюймов 13 mm
	Максимум 3.0 дюймов 75 mm

Bamboo

Bamboo– это алфавит восточного стиля. Его используют рестораны или клубы боевых искусств, чтобы подчеркнуть азиатский дух.



Алфавит содержит	Знаки А – Z, а – z, 0 – 9, знаки препинания и символы, Европейские и специальные знаки
Цвета	1 цвет
Стежки	Гладь
Рекомендуемая высота букв	Минимум 0.32 дюймов 8 mm
	Максимум 1.6 дюймов 40 mm

Blackboard

Blackboard- классический шрифт в стиле «шериф». Давно популярен, обычно используется в учебных и познавательных проектах

Blackboard
 ABCDEFGHIJKLM
 NOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 1234567890,./?!@#\$%&*()-'";:¡
 ÀÁÂÃÄÅÆÇÈÉÊËÌÍÎ
 ÑÒÓÔÕÖØÙÚÛÜÝß
 àáâãäåæçèéêëìíî
 ñòóôõöøùúûüý

Алфавит содержит	Знаки А – Z, а – z, 0 – 9, знаки препинания и символы, Европейские и специальные знаки
Цвета	1 цвет
Стежки	Гладь
Рекомендуемая высота букв	Минимум 0.32 дюймов 8 mm
	Максимум 2 дюймов 50 mm

Bodoni

Bodoni – классический высококонтрастный шрифт,
подходит для больших размеров или очень прочных тканей

Bodoni
A B C D E F G H I J K L M
N O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 , . / ? ! @ # \$ % & * ()
- = + ' " ; : ¡ ¢ £ ¥ € © ® ™ “ ”
À Á Â Ã Ä Å Æ Ç È É Ê Ë Ì Í Î Ï
Ð Ñ Ò Ó Ô Õ Ö Ø Ù Ú Û Ü Ý Þ ß à á â ã ä å æ ç è é ê ë ì í î ï
ð ñ ò ó ô õ ö ø ù ú û ü ý þ ÿ œ

Алфавит содержит	Знаки А – Z, а – z, 0 – 9, знаки препинания и символы, Европейские и специальные знаки
Цвета	1 цвет
Стежки	Гладь
Рекомендуемая высота букв	Минимум 0.3 дюймов 7 mm
	Максимум 2.0 дюймов 50 mm

Border-CAPS

Border-CAPS– двуцветный блоковый алфавит.
Используется на школьной и спортивной одежде.



Алфавит содержит	Знаки А – Z, а – z, 0 – 9, знаки препинания и символы, Европейские и специальные знаки
Цвета	2 цвета
Стежки	Гладь
Рекомендуемая высота букв	Минимум 0.5 дюймов 13 mm
	Максимум 1.5 дюймов 38 mm

Broadsheet

Broadsheet имеет гладьевый контур по внешнему краю букв.
Выглядят буквы весьма солидно с эффектом «шериф».
Хорошо использовать для крупных размеров.



Алфавит содержит	Знаки А – Z, а – z, 0 – 9, знаки препинания и символы, Европейские и специальные знаки
Цвета	1 цвет
Стежки	Гладь
Рекомендуемая высота букв	Минимум 1.2 дюймов 30 mm
	Максимум 3.0 дюймов 75 mm

Castle

Castle– классический романтический шрифт. Подходит для монограмм. Передает дух– средневековья и «старого мира». Используется в рекламе и в ресторанах.

Castle
 ABCDEFGHIJKLMNOP
 NOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 1234567890 .,/?!@#\$%^&*()
 _=+””:;¡¢£¥€©®™“””
 ÀÁÂÃÄÅÆÇÈÉÊËÌÍÎ
 ÑÒÓÔÕÖØÙÚÛÜÝÞ
 àáâãäåæçèéêëìíî
 ñòóôõöøùúûüýÿ

Алфавит содержит	Знаки А – Z, а – z, 0 – 9, знаки препинания и символы, Европейские и специальные знаки
Цвета	1 цвет
Стежки	Гладь
Рекомендуемая высота букв	Минимум 0.75 дюймов 10 mm
	Максимум 1.6 дюймов 40 mm

Centurion

Centurion– компактный шрифт, со своеобразными закруглениями.
Подходит для средних и крупных букв.

Centurion
ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 ,./?!@#\$%&*()
- = + " ' , ;

Алфавит содержит	Знаки А – Z, а – z, 0 – 9, знаки препинания и символы, Европейские и специальные знаки
Цвета	1 цвет
Стежки	Гладь
Рекомендуемая высота букв	Минимум 0.5 дюймов 13 mm
	Максимум 2.4 дюймов 60 mm

Chicago

Chicago –современный атлетического стиля шрифт. Благодаря своей солидности, он хорошо подходит для крупных букв и тяжелых тканей, например, для атлетической одежды и джинсовой ткани.

Chicago
ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 ,./?!@#\$%&*()
**- = + " ' ; : ! ¢ £ ¥ € @ ¢ ™ \ / **
À Á Â Ã Ä Å Æ Ç È É Ê Ë Ì Í Î
Ð Ñ Ò Ó Ô Õ Ö Ø Ù Ú Û Ü Ý Þ ß à á â ã ä å æ ç è é ê ë ì í î
ñ ò ó ô õ ö ø ù ú û ü ý þ ÿ œ

Алфавит содержит	Знаки А – Z, а – z, 0 – 9, знаки препинания и символы, Европейские и специальные знаки
Цвета	1 цвет
Стежки	Гладь
Рекомендуемая высота букв	Минимум 0.25 дюймов 6 mm
	Максимум 3.0 дюймов 75mm

Childs Play

Childs Play– забавный шрифт, напоминающий почерк ребенка

Chicago
 ABCDEFGHIJKLM
 NOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 1234567890 ,./? !@#\$%&*()
 -=+''' ;:¡¢£¥€@™'"/
 À Á Â Ã Ä Å Æ Ç È É Ê Ë Ì Í Î Ï
 Ñ Ò Ó Ô Õ Ö Ø Ù Ú Û Ü Ý Þ ß à á â ã ä å æ ç è é ê ë ì í î ï
 ð ñ ò ó ô õ ö ø ù ú û ü ý þ ÿ œ

Алфавит содержит	Знаки А – Z, а – z, 0 – 9, знаки препинания и символы, Европейские и специальные знаки		
Цвета	1 цвет		
Стежки	Гладь		
Рекомендуемая высота букв	Минимум	0.5 дюймов	13 mm
	Максимум	1.2 дюймов	30 mm

Christopher

Christopher – очень «закругленный» стиль. Подходит для детской, спортивной одежды и для современных проектов.

Christopher
 ABCDEFGHIJKLM
 NOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 1234567890
 . / ? ! @ # \$ % & * () - = + ' " : ; | ^ _
 À Á Â Ã Ä Å Æ Ç È É Ê Ë Ì Í Î Ï
 Ñ Ò Ó Ô Õ Ö Ø Ù Ú Û Ü Ý Þ ß
 à á â ã ä å æ ç è é ê ë ì í î ï
 ð ñ ò ó ô õ ö ø ù ú û ü ý þ

Алфавит содержит	Знаки А – Z, а – z, 0 – 9, знаки препинания и символы, Европейские и специальные знаки
Цвета	1 цвет
Стежки	Гладь
Рекомендуемая высота букв	Минимум 0.32 дюймов 8 mm
	Максимум 1.2 дюймов 30 mm

Craft

Craft- современный прямой шрифт. Подходит особенно для прочных тканей

Craft
 ABCDEFGHIJKLM
 NOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 1234567890
 ,./?!\@#\$%&*()-'";:¡£¥
 ÀÁÂÃÄÅÆÇÈÉÊËÌÍÎ
 ÑÒÓÔÕÖØÙÚÛÜÝÞß
 àáâãäåæçèéêëìíî
 ñòóôõöøùúûüýþÿ

Алфавит содержит	Знаки А – Z, а – z, 0 – 9, знаки препинания и символы, Европейские и специальные знаки
Цвета	1 цвет
Стежки	Гладь
Рекомендуемая высота букв	Минимум 0.4 дюймов 10 mm
	Максимум 2.0 дюймов 50 mm

Creative Cross

Creative Cross– декоративный шрифт, подходящий для украшения детской одежды.
Заглавные буквы – дизайнерские. Строчные – простые.



Алфавит содержит	Буквы А – Z дизайнерские, а – z – простые. Дизайнерскими являются также знаки ! " # \$ % & ' () * + , - . / 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0
Цвета	Многоцветный
Стежки	Ручные стежки, стежки крестиком
Рекомендуемая высота букв	Минимум 1.2 дюймов 30 mm
	Максимум 4.0 дюймов 100 mm

Croissant

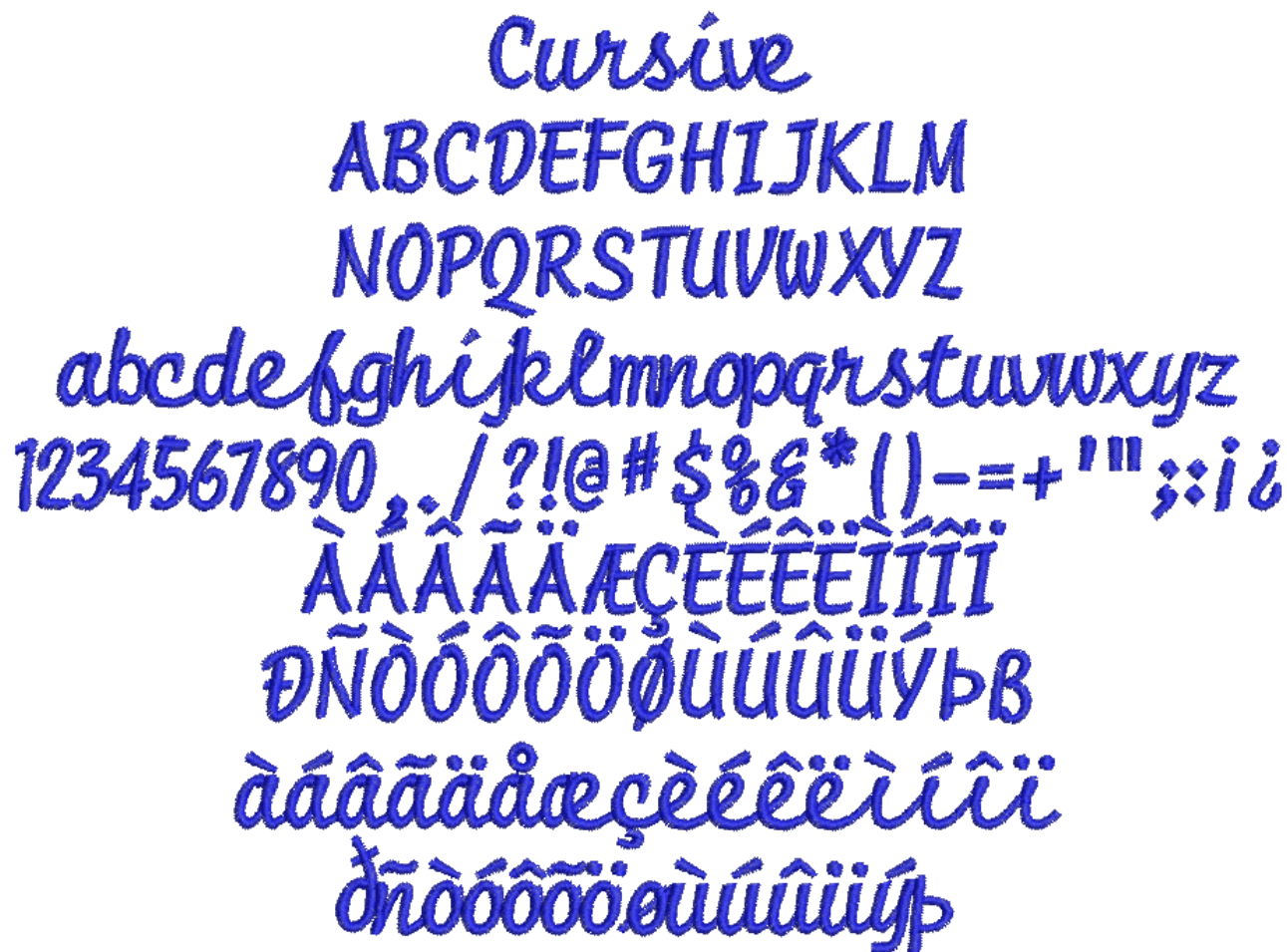
Croissant– особый модный стиль, сильно отличающийся от большинства других шрифтов. Используется ресторанами, в домашней одежде и других проектах, ориентированных на людей.

Croissant
A B C D E F G H I J K L M
N O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 , . / ? ! @ # \$ % & * ()
. = + " ' ; : & £ ¥ € © ® ™ “ ”
À Á Â Ã Ä Å Æ Ç È É Ê Ë Ì Í Î Ï
Ð Ñ Ò Ó Ô Õ Ö Ø Ù Ú Û Ü Ý Þ ß à á â ã ä å æ ç è é ê ë ì í î ï
đ ñ ò ó ô õ ö ø ù ú û ü ý þ ÿ œ

Алфавит содержит	Знаки А – Z, а – z, 0 – 9, знаки препинания и символы, Европейские и специальные знаки
Цвета	1 цвет
Стежки	Гладь
Рекомендуемая высота букв	Минимум 0.25 дюймов 6 mm
	Максимум 2.0 дюймов 50 mm

Cursive

Cursive – простой шрифт с простыми заглавными буквами. Плотность стежков выровнена, что позволяет использовать этот шрифт в широком диапазоне размеров.



Алфавит содержит	Знаки А – Z, а – z, 0 – 9, знаки препинания и символы, Европейские и специальные знаки
Цвета	1 цвет
Стежки	Гладь
Рекомендуемая высота букв	Минимум 0.28 дюймов 7 mm
	Максимум 2.4 дюймов 60 mm

Detex Normal

Detex Normal – особый стиль. Имеет широкие заглавные буквы, как-бы открытые слева. Можно сделать красивую монограмму.

DEXTOR NORMAL
 ABCDEFGHIJKLM
 NOPQRSTUVWXYZ
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 1234567890 ,./!@#\$%&*()
 - = + " ' ° ¨

Алфавит содержит	Знаки А – Z, а – z, 0 – 9, знаки препинания и символы, Европейские и специальные знаки
Цвета	1 цвет
Стежки	CAPS – Гладь
Рекомендуемая высота букв	Минимум 0.35 дюймов 9 mm
	Максимум 2 дюймов 50 mm

Diamond 2

Diamond 2 – особый шрифт. Имеет по две версии каждой буквы, для левого и правого положения, плюс границу и украшения для проектов из 2 букв.

A B C D E F G H I

J K L M N O P Q

R S T U V W X Y Z

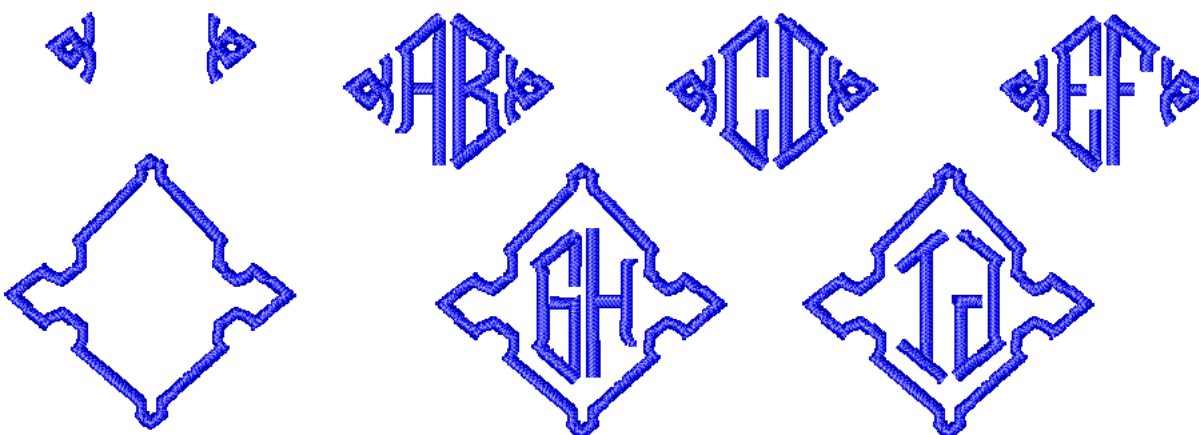
For left-hand letters, type uppercase

A B C D E F G H I

J K L M N O P Q

R S T U V W X Y Z

For right-hand letters, type lowercase



Алфавит содержит	
Цвета	1 цвет
Стежки	Гладь
Рекомендуемая высота букв	Минимум 0.7 дюймов 18 mm
	Максимум 4.0 дюймов 100 mm

Diamond 3

Diamond3 – особый шрифт. Имеет по три версии каждой буквы, для левого, среднего и правого положения, плюс границу и украшения для проектов из 3 букв.

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

A B C D E F G H I J K L M

! " # \$ % & ' () * + , -

N O P Q R S T U V W X Y Z

. / 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 :

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

For right-hand letters, type lowercase



Алфавит содержит	
Цвета	1 цвет
Стежки	Гладь
Рекомендуемая высота букв	Минимум 0.7 дюймов 18 mm
	Максимум 4.0 дюймов 100 mm

Drifter

Drifter– жирный, свободный стиль, с многими искривлениями. Напоминает стильArtDeco. Можно использовать в большинстве случаев.

Drifter
A B C D E F G H I J K L M
N O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0
,./?!@#\$%&*()-'":;:i¿
À Á Â Ã Ä Å Æ Ç È É Ê Ë Ì Í Î Ï
Ð Ñ Ò Ó Ô Õ Ö Ø Ù Ú Û Ü Ý Þ
à á â ã ä å æ ç è é ê ë ì í î ï
ð ñ ò ó ô õ ö ø ù ú û ü ý

Алфавит содержит	Знаки А – Z, а – z, 0 – 9, знаки препинания и символы, Европейские и специальные знаки
Цвета	1 цвет
Стежки	Гладь
Рекомендуемая высота букв	Минимум 0.25 дюймов 6 mm
	Максимум 1.6 дюймов 40 mm

Easy Appliqué

Easy Appliqué – предназначен для аппликаций. Имеет неровную ширину букв и закругления. Каждая буква включает три слоя стежков – сперва линия основания, затем зигзаговая основа и покрывающие стежки гладью.



Алфавит содержит	Знаки А – Z(только заглавные), а – z, 0 – 9, знаки препинания и символы, Европейские и специальные знаки
Цвета	1 цвет (покрывающие стежки)
Стежки	Гладь
Рекомендуемая высота букв	Минимум 1.2 дюймов 30 mm
	Максимум 2.8 дюймов 70 mm

Eliza

Eliza- это одноцветный шрифт разработанный для монограмм.



Алфавит содержит	Знаки А – Z, а – z, 0 – 9, знаки препинания и символы, Европейские и специальные знаки
Цвета	1 цвет
Стежки	Гладь
Рекомендуемая высота букв	Минимум 0.8 дюймов 20 mm
	Максимум 3.2 дюймов 80 mm

Empress

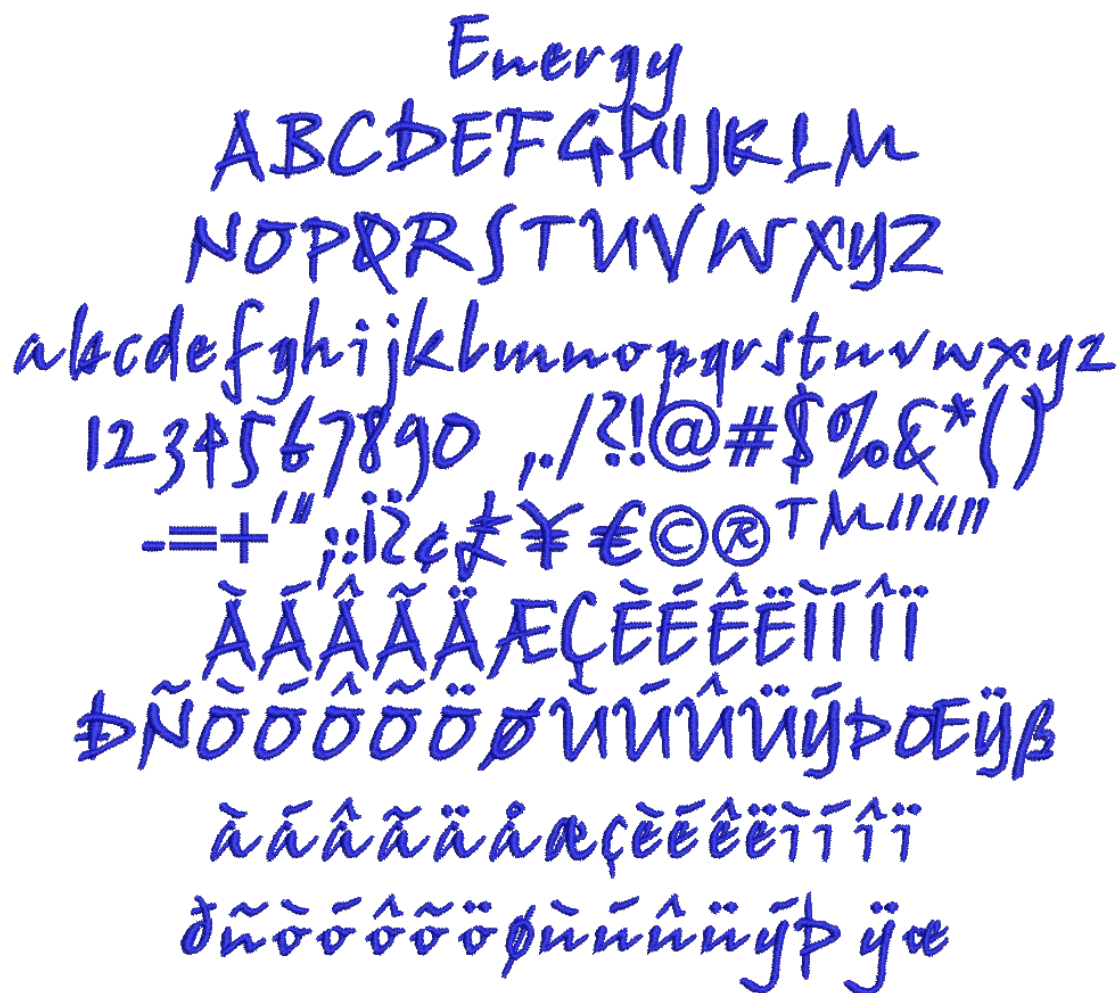
Empress– элегантный каллиграфический шрифт, классического богатого стиля. Прописные буквы – небольшие. Подходит для приглашений (на свадьбу и тому подобное), а также для подарков и других особых случаев.



Алфавит содержит	Знаки А – Z, а – z, 0 – 9, знаки препинания и символы, Европейские и специальные знаки
Цвета	1 цвет
Стежки	Гладь
Рекомендуемая высота букв	Минимум 0.5 дюймов 13 mm
	Максимум 2.4 дюймов 60 mm

Energy

Energy – забавный, быстрый стиль. Напоминает скоропись, рукописные заметки. Хорошо использовать с крупными буквами в проектах, ориентированных на молодежь



Алфавит содержит	Знаки А – Z, а – z, 0 – 9, знаки препинания и символы, Европейские и специальные знаки
Цвета	1 цвет
Стежки	Гладь
Рекомендуемая высота букв	Минимум 0.3 дюймов 8 mm
	Максимум 2.4 дюймов 60 mm

Felt Tip

FeltTip – готический алфавит в английском стиле.
Используется для подарков и личных предметов

Felt Tip
 A B C D E F G H I J K L M
 N O P Q R S T U V W X Y Z
 a b c d e f g h i j k l m
 n o p q r s t u v w x y z
 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 ! " # \$ % & ' ()
 * + , - . / : ; = ? @ [\] ^ _ ` { | } ~
 ¡ ¢ £ ¤ ¥ ¦ § ¨ © ª « ¬ ® ¯ ° ± ² ³ ´ µ ¶ · ¸ ¹ º » ¼ ½ ¾
 À Á Â Ã Ä Å Æ Ç È É Ê Ë Ì Í Î Ï Ñ Ò Ó Ô Õ Ö Ø Ù Ú Û Ü Ý Þ ß
 à á â ã ä å æ ç è é ê ë ì í î ï ð ñ
 ò ó ô õ ö ø ù ú û ü ß
 Œ œ Š š Ÿ Ž ˆ ˇ ˘ ˙ ˚ ˛ ˜ ˝

Алфавит содержит	Знаки А – Z, а – z, 0 – 9, знаки препинания и символы, Европейские и специальные знаки
Цвета	1 цвет
Стежки	Normal – Гладь
Рекомендуемая высота букв	Минимум 0.4 дюймов 10 mm
	Максимум 2 дюймов 50 mm

Flair Script

Flair Script –элегантный шрифт с добавочными хвостиками снизу. Хвостики либо плотно поджаты под буквами, либо опущены вниз. Знаки, к которым приделываются хвосты, показаны на рисунке. «Хвосты» могут быть и у букв. Для первого опыта попробуйте напечатать этим шрифтом abc[. См. раздел Справочника Добавление букв с «хвостами».



Алфавит содержит	Знаки А – Z, а – z, 0 – 9, пунктуация и символы, Знаки с «хвостами»
Цвета	1 цвет
Стежки	Гладь
Рекомендуемая высота букв	Минимум 0.75 дюймов 10 mm
	Максимум 3.2 дюймов 80 mm

Fortress

Fortress– солидный шрифт в блочном стиле, с простыми ясными линиями. Подходит для более плотных тканей

Fortress
A B C D E F G H I J K L M
N O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 , . / ? ! @ # \$ % & * () - = + " ' ; : , i ð
À Á Â Ã Ä Å Æ Ç È É Ê Ë Ì Í Î Ï
Ð Ñ Ò Ó Ô Õ Ö Ø Ù Ú Û Ü Ý Þ ß
à á â ã ä å æ ç è é ê ë ì í î ï
ð ñ ò ó ô õ ö ø ù ú û ü ý þ

Алфавит содержит	Знаки А – Z, а – z, 0 – 9, знаки препинания и символы, Европейские и специальные знаки
Цвета	1 цвет
Стежки	Гладь
Рекомендуемая высота букв	Минимум 0.25 дюймов 6 mm
	Максимум 1.6 дюймов 40 mm

Greek

Greek – классический шрифт стиля «шери́ф». Подходит для образовательных проектов, а также для ресторанов и торжественных случаев (свадьба, крестины) в греческих общинах.

Грек
 ΑΒΧΔΕΦΓΗΙΩΚΛΜ
 ΝΟΠΘΡΣΤΥηΩΞΨΖ
 αβχδεφγηιςκλμν
 οπθρστυαωξψζ
 1234567890
 ,./?!\$%&*()-’”;

Алфавит содержит	Греческие буквы, цифры 0 – 9, некоторые знаки пунктуации и символы
Цвета	1 цвет
Стежки	Гладь
Рекомендуемая высота букв	Минимум 0.3 дюймов 8 mm
	Максимум 2.0 дюймов 50 mm

Greeklonic

Greeklonic– шрифт стиля «шери́ф». Легко читаемый, он подходит для широкого применения в греческих общинах.

Ησσελ Ιοξιγ
 ΑΒΓ ΔΕΖΗΘΙΚΛΜΝ
 ΞΟΠΡΣΤΥΦΧΨΩ
 αβγδεζηθικλμνξ
 οπρστυφχψω
 1234567890
 ,./?!@#\$%&*()-=+'";:ıš

Алфавит содержит	Греческие буквы, цифры 0 – 9, некоторые знаки пунктуации и символы
Цвета	1 цвет
Стежки	Гладь
Рекомендуемая высота букв	Минимум 0.4 дюймов 10 mm
	Максимум 2.0 дюймов 50 mm

Guinevere

Guinevere – основан на старом письменном стиле валлийских и ирландских рукописей. Декоративный шрифт, подходящий для самых разных случаев (сувениры, постельное белье, рестораны, этнические украшения и т.п.).

Guinevere
 ABCDEFGHIJKLMNOP
 nopqrstuvwxyz
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 1234567890 ,./?!@#\$%^&*()
 - = + ' " ; : ! ¢ £ ¥ € © ® ™ « »
 À Á Â Ã Ä Å Æ Ç È É Ê Ë Ì Í Î
 Ñ Ò Ó Ô Õ Ö Ø Ù Ú Û Ü Ý Þ ß
 à á â ã ä å æ ç è é ê ë ì í î
 ñ ò ó ô õ ö ø ù ú û ü ý þ ÿ

Алфавит содержит	Знаки А – Z, а – z, 0 – 9, знаки препинания и символы, Европейские и специальные знаки
Цвета	1 цвет
Стежки	Гладь
Рекомендуемая высота букв	Минимум 0.5 дюймов 13 mm
	Максимум 2.0 дюймов 50 mm

Hebrew 2

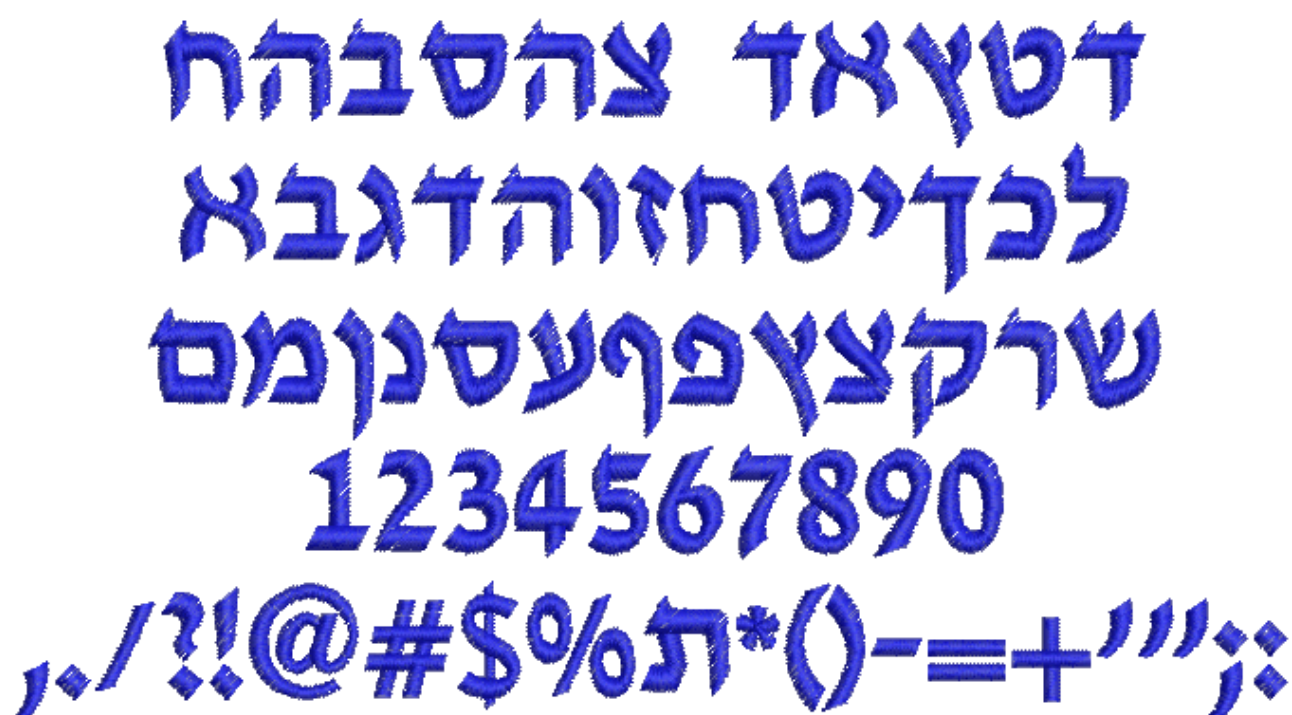
Hebrew 2 – современный квадратный еврейский алфавит. Компактный шрифт, который подходит для широкого применения в еврейских общинах.

צהסבהח 2
 לכריטחזהדגבא
 שרקציפיעסנמם
 1234567890
 ,./?!@\$%Π*()-=+"";:£

Алфавит содержит	Еврейские буквы, цифры 0 – 9, некоторые знаки пунктуации и символы
Цвета	1 цвет
Стежки	Гладь
Рекомендуемая высота букв	Минимум 0.3 дюймов 8 mm
	Максимум 1.6 дюймов 40 mm

Hebrew David

Hebrew David – современный еврейский алфавит с округлыми буквами. Легко читаемый, он подходит для широкого применения в еврейских общинах.



Алфавит содержит	Еврейские буквы, цифры 0 – 9, некоторые знаки пунктуации и символы
Цвета	1 цвет
Стежки	Гладь
Рекомендуемая высота букв	Минимум 0.28 дюймов 7 mm
	Максимум 1.6 дюймов 40 mm

Helvetica Small

Вариант шрифта Helvetica, разработанный специально для букв небольшого размера.

Helvetica Small
 ABCDEFGHIJKLM
 NOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 1234567890 ,./?!@#\$%&*()
 -=+'''::i¿ £¥€©®™“”
 ÀÁÂÃÄÅÆÇÈÉÊËÌÍÎ
 ÑÒÓÔÕÖØÙÚÛÜÝÞŒÿ
 àáâãäåæçèéêëìíî
 ñòóôõöøùúûüýþœ

Алфавит содержит	Знаки А – Z, а – z, 0 – 9, знаки препинания и символы, Европейские и специальные знаки
Цвета	1 цвет
Стежки	Гладь
Рекомендуемая высота букв	Минимум 0.2 дюймов 4 mm
	Максимум 0.3 дюймов 7 mm

Hiragana

Специальный алфавит с буквами японского алфавита Hiragana, соответствующих разным клавишам клавиатуры.

ひらがな
 あいうえお
 かきくけこ さしすせそ たちつてと
 なにぬねの はひふへほ まみむめも
 やゆよ らりるれろ わをん
 がぎぐげご ざじずぜぞ だぢづでど
 ばびぶべぼ ぱぴぷぺぽ
 あいうえお つやゆよ
 ` ° 「 」 ー ! ?

Алфавит содержит	Знаки японского алфавита Hiragana. См. распечатку Справочника по алфавитам. Там же – подробности и коды ввода.
Цвета	1 цвет
Стежки	Гладь
Рекомендуемая высота букв	Минимум 0.5 дюймов 13 mm
	Максимум 2.0 дюймов 50 mm

Impact 3D

Impact 3D– это объемный 3D шрифт, вышивать который надо только с 3 мм пористой подкладкой. Он хорошо смотрится, если вы держивать рекомендуемые размеры букв. Следует применять не предметах, не требующих частой стирки, чтобы не повредить подкладку.

Impact 3D
A B C D E F G H I J K L M
N O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m
n o p q r s t u v w x y z
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Алфавит содержит	Знаки А – Z, 0 – 9
Цвета	1 цвет
Стежки	Обычно – Гладь, доп. нижний слой не требуется
Рекомендуемая высота букв	Минимум 0.8 дюймов 20 mm
	Максимум 1.4 дюймов 35 mm
Особенности	Высота 3 mm
	Натяжение нитки -2

Katakana

Специальный алфавит с буквами японского алфавита Katakana ,
соответствующих разным клавишам клавиатуры.

カタカナ
アイウエオ
カキクケコ サシスセソ タチツテト
ナニヌルノ ハヒフヘホ マミムメモ
ヤユヨ ラリルレロ ワラン
ガギグゲゴ ザジズゼゾ ダヂヅデド
バビブベボ バビブベボ
アイウエオ ヤユヨ ！？

Алфавит содержит	Знаки японского алфавита Katakana. См. распечатку Справочника по алфавитам. Там-же – подробности и коды ввода.
Цвета	1 цвет
Стежки	Гладь
Рекомендуемая высота букв	Минимум 0.5 дюймов 13 mm
	Максимум 2.0 дюймов 50 mm

Ketchikan

Ketchikan– шрифт с одними заглавными буквами. Обычно используется в ресторанах, для маркировки одежды и товарных знаков, для которых важны стиль и мода.

KETCHIKAN
 ABCDEFGHIJKLM
 NOPQRSTUVWXYZ
 1234567890 ,./?!@#\$%&*0
 -=+";:~¢£¥€©®™“”
 À Á Â Ã Ä Å Æ Ç È É Ê Ë Ì Í Î Ï
 Ð Ñ Ò Ó Ô Õ Ö Ø Ù Ú Û Ü Ý Þ ß à á â ã

Алфавит содержит	Знаки А – Z (только заглавные), 0 – 9, знаки препинания и символы, Европейские и специальные знаки
Цвета	1 цвет
Стежки	Гладь
Рекомендуемая высота букв	Минимум 0.3 дюймов 8 mm
	Максимум 1.2 дюймов 30 mm

Kindergarten Block

Kindergarten Block – забавный шрифт для детской одежды.

KINDERGARTEN BLOCK
 ABCDEFGHIJKLM
 NOPQRSTUVWXYZ
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
 1234567890

Алфавит содержит	Знаки А – Z, а – z, 0 – 9, знаки препинания и символы, Европейские и специальные знаки
Цвета	1 цвет
Стежки	CAPS – Гладь
Рекомендуемая высота букв	Минимум 0.4 дюймов 10 mm
	Максимум 3.6 дюймов 90 mm

KingCharles

KingCharles– одного стиля шрифт с пропорциональными прописными буквам и идлинными восходящими линиями. Создает элегантное впечатление старины.

King Charles
 ABCDEFGHIJKLM
 NOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 1234567890 ,./!@#\$%&*()
 - = + " ' ; : | { } £ ¥ € © ® ™ / \ / / /
 À Á Â Ã Ä Å Æ Ç È É Ê Ë Ì Í Î Ï
 Ð Ñ Ò Ó Ô Õ Ö Ø Ù Ú Û Ü Ý Þ ß
 à á â ã ä å æ ç è é ê ë ì í î ï
 ð ñ ò ó ô õ ö ø ù ú û ü ý þ ÿ æ

Алфавит содержит	Знаки А – Z, а – z, 0 – 9, знаки препинания и символы, Европейские и специальные знаки
Цвета	1 цвет
Стежки	Гладь
Рекомендуемая высота букв	Минимум 0.32 дюймов 8 mm
	Максимум 2.0 дюймов 50 mm

Lazer

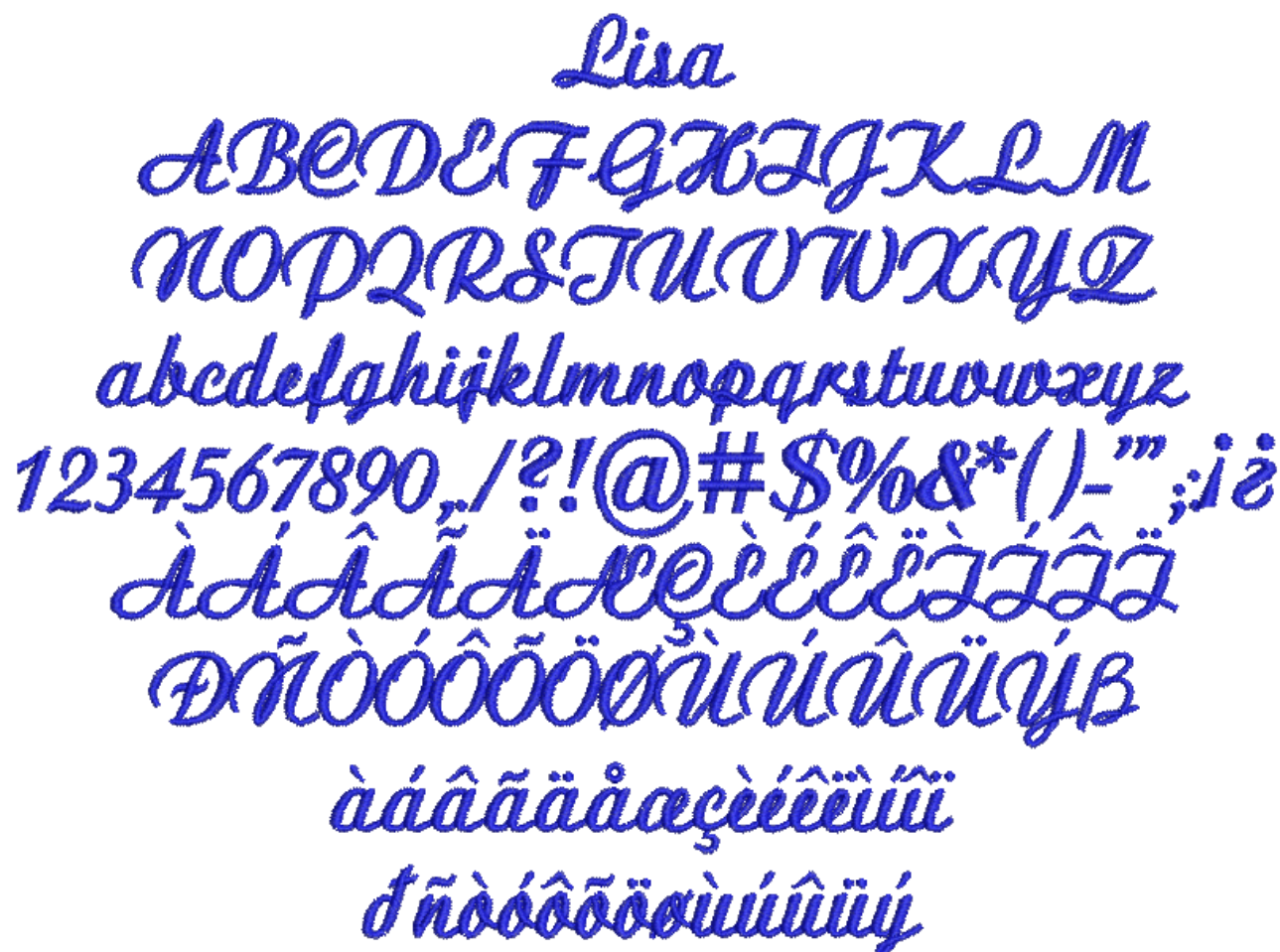
Lazer – современный тип технического стиля с закругленными углами. Содержит только буквы верхнего регистра, большие и маленькие. Хорошо выглядит в современных проектах, особенно на техническую тему.

LAZER
 ABCDEFGHIJKLM
 NOPQRSTUVWXYZ
 ABCDEFGHIJKLM
 NOPQRSTUVWXYZ
 0123456789!"#\$%&'()
 *,.-./:;=?@iç€¥©®
 ÀÁÂÃÄÅÆÇÈÉÊËÌÍÎ
 ÑÒÓÔÕÖØÙÚÛÜÝÞ
 àáâãäåæçèéêëìíî
 ñòóôõöøùúûüýþ
 Œœÿ“”€™ _ \

Алфавит содержит	Знаки А – Z, а – z, 0 – 9, знаки препинания и символы, Европейские и специальные знаки
Цвета	1 цвет
Стежки	Нормально – Гладь
Рекомендуемая высота букв	Минимум 0.24 дюймов 6 mm
	Максимум 2.0 дюймов 50 mm

Lisa

Lisa- рукописный стиль с соединенными буквами нижнего регистра. Применяется для монограмм, но для большого количества прописных букв подряд не очень подходит.



Алфавит содержит	Знаки А – Z, а – z, 0 – 9, знаки препинания и символы, Европейские и специальные знаки
Цвета	1 цвет
Стежки	Гладь
Рекомендуемая высота букв	Минимум 0.50 дюймов 13 mm
	Максимум 3.0 дюймов 75 mm

London

London– легко читаемый шрифт в стиле sans-serif с крупными буквами нижнего регистра. Стильный вид подходит как для корпоративных, так и для личных проектов.

London
 ABCDEFGHIJKLM
 NOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 1234567890 ,./?!@#\$%&*()
 -=+''''::;:£¥€©®™''''''
 ÀÁÂÃÄÅÆÇÈÉÊËÌÍÎ
 ÑÒÓÔÕÖØÙÚÛÜÝÞŒÿß
 àáâãäåæçèéêëìíî
 ñòóôõöøùúûüýþÿœ

Алфавит содержит	Знаки А – Z, а – z, 0 – 9, знаки препинания и символы, Европейские и специальные знаки
Цвета	1 цвет
Стежки	Гладь
Рекомендуемая высота букв	Минимум 0.32 дюймов 8 mm
	Максимум 2.0 дюймов 50 mm

Mandarin

Mandarin– шрифт, содержащий буквы верхнего регистра с восточным колоритом. Используют его азиатские рестораны, клубы боевых искусств и т.п.

MANDARIN
 ABCDEFGHIJKLM
 NOPQRSTUVWXYZ
 1234567890
 ,./?!@#\$%&*()!-+=+""";:¡ð£¥€
 àáâãäåæçèéêëìíî
 ðñòóôõöøùúûüýþÿ

Алфавит содержит	Знаки А – Z, а – z, 0 – 9, знаки препинания и символы, Европейские и специальные знаки
Цвета	1 цвет
Стежки	Гладь
Рекомендуемая высота букв	Минимум 0.3 дюймов 8 mm
	Максимум 2.0 дюймов 50 mm

Medley

Medley – напоминает «шериф» из-за завитков на вертикальных линиях. Очень стильный. Подходит для мужественных монограмм.

Medley
 ABCDEFGHIJKLM
 NOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 1234567890
 ,. / ? ! @ # \$ % & * () - ' " ; : < > .
 Á Â Ã Ä Å Æ Ç È É Ê Ë Ì Í Î Ï
 Ð Ñ Ò Ó Ô Õ Ö Ø Ù Ú Û Ü Ý Þ
 à á â ã ä å æ ç è é ê ë ì í î ï
 ð ñ ò ó ô õ ö ø ù ú û ü ý

Алфавит содержит	Знаки А – Z, а – z, 0 – 9, знаки препинания и символы, Европейские и специальные знаки
Цвета	1 цвет
Стежки	Гладь
Рекомендуемая высота букв	Минимум 0.28 дюймов 7 mm
	Максимум 1.6 дюймов 40 mm

Meegan

Meegan– это одноцветный шрифт, разработанный для монограмм.



Алфавит содержит	Знаки А – Z, а – z, 0 – 9, знаки препинания и символы, Европейские и специальные знаки		
Цвета	1 цвет		
Стежки	Гладь		
Рекомендуемая высота букв	Минимум	0.6 дюймов	15 mm
	Максимум	2.2 дюймов	55 mm

Micro Block

Micro Block – разработан для случаев, когда нужны маленькие четкие буквы.

MICRO BLOCK
ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
1234567890 ,./?!@#%&*()
- = + ' " ; : ¡ ¢ £ ¥ € © ® ™ " " " "
À Á Â Ã Ä Å Æ Ç È É Ê Ë Ì Í Î Ï
Ð Ñ Ò Ó Ô Õ Ö Ø Ù Ú Û Ü Ý Þ ß

Алфавит содержит	Знаки А – Z, а – z, 0 – 9, знаки препинания и символы, Европейские и специальные знаки
Цвета	1 цвет
Стежки	Гладь
Рекомендуемая высота букв	Минимум 0.2 дюймов 4 mm
	Максимум 0.3 дюймов 8 mm

Microgramma

Microgramma – немного «кубический» шрифт в стилесans-serif.

Microgramma
 ABCDEFGHIJKLM
 NOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 1234567890+

Алфавит содержит	Знаки А – Z, а – z, 0 – 9, знаки препинания и символы, Европейские и специальные знаки
Цвета	1 цвет
Стежки	Гладь
DefaultLetterSpacing	10%
Рекомендуемая высота букв	Минимум 0.25 дюймов 6 mm
	Максимум 2.4 дюймов 60 mm

Nightowl

Nightowl– современный шрифт типа sans-serif, похожий на курсив со скругленным иконцами. Используется в рекламе и проектах «беззаботного» характера.

Nightowl
ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890
./? !@#\$%& () - = + ' " ; : , ¸*
À Á Â Ã Ä Å Æ Ç È É Ê Ë Ì Í Î Ï
Ð Ñ Ò Ó Ô Õ Ö Ø Ù Ú Û Ü Ý Þ ß
à á â ã ä å æ ç è é ê ë ì í î ï
ð ñ ò ó ô õ ö ø ù ú û ü ý þ

Алфавит содержит	Знаки А – Z, а – z, 0 – 9, знаки препинания и символы, Европейские и специальные знаки
Цвета	1 цвет
Стежки	Гладь
Рекомендуемая высота букв	Минимум 0.25 дюймов 6 mm
	Максимум 2.0 дюймов 50 mm

Olde English

OldeEnglish– шрифт на основе старой английской каллиграфии. Используется для специальных надписей, особенно в школах, колледжах и университетах.



Алфавит содержит	Знаки А – Z, а – z, 0 – 9, знаки препинания и символы, Европейские и специальные знаки
Цвета	1 цвет
Стежки	Гладь
Рекомендуемая высота букв	Минимум 0.5 дюймов 13 mm
	Максимум 2.0 дюймов 50 mm

Phoebe Curls

Phoebe Curls– орнаментальный шрифт с флористическим фоном.
Разработан для монограмм.



Алфавит содержит	Знаки А – Z (только заглавные)
Цвета	1 цвет
Стежки	Гладь
Рекомендуемая высота букв	Минимум 0.6 дюймов 15 mm
	Максимум 1.4 дюймов 35 mm

Prestige

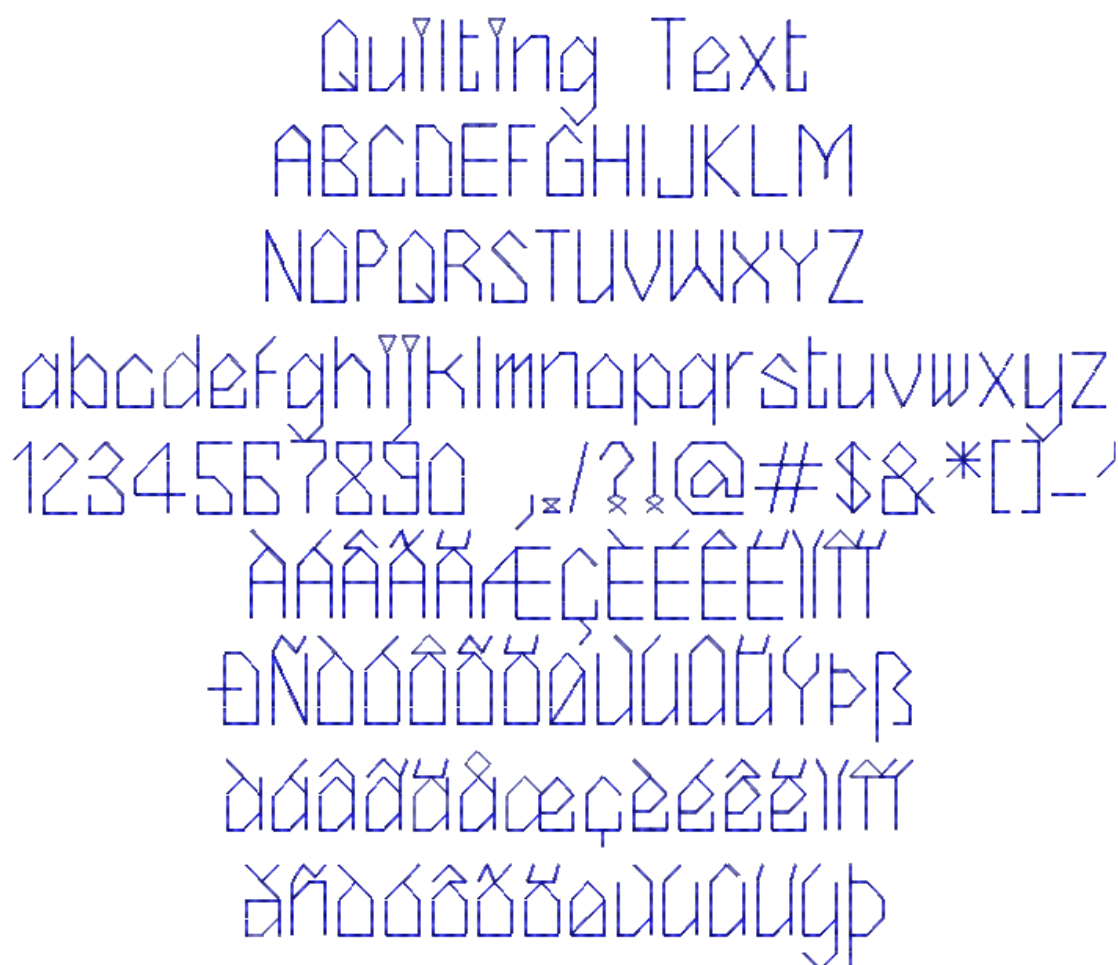
Prestige– это традиционный шрифт, применяемый при разработке корпоративных логотипов. Он достаточно плотный и не требует дополнительной компенсации от растяжения. Хорошо работает с эффектами ElasticLettering. См. раздел Справочника Создание эффекта ‘elasticlettering’.

Prestige
A B C D E F G H I J K L M
N O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0
, . / ? ! @ # \$ % & * () - ' " ; : | { } © ®
À Á Â Ã Ä Å Æ Ç È É Ê Ë Ì Í Î Ï
Ð Ñ Ò Ó Ô Õ Ö Ø Ù Ú Û Ü Ý Þ
à á â ã ä å æ ç è é ê ë ì í î ï
đ ñ ò ó ô õ ö ø ù ú û ü ý

Алфавит содержит	Знаки А – Z, а – z, 0 – 9, знаки препинания и символы, Европейские и специальные знаки
Цвета	1 цвет
Стежки	Гладь
Рекомендуемая высота букв	Минимум 0.2 дюймов 5 mm
	Максимум 2.0 дюймов 50 mm

Quilting Text

QuiltingText –напоминает ручные стежки. Используется для личных надписей на блоках квилтов. Очень мелкие буквы бегущими стежками, чтобы сочетаться с квилтами.



Алфавит содержит	Знаки А – Z, а – z, 0 – 9, знаки препинания – символы, Европейские и специальные знаки
Цвета	1 цвет
Стежки	Бегущие стежки
Рекомендуемая высота букв	Минимум 0.16 дюймов 4 mm
	Максимум 0.25 дюймов 6 mm

Racer

Racer – шрифт с заметными закруглениями на концах букв. Напоминает хромированные буквы, использовавшиеся на промышленных изделиях (холодильниках, авто-грузовиках) в 30-ые – 40-ые годы. Хорошо выглядит на спортивной и гоночной форме.



Алфавит содержит	Знаки А – Z, а – z, 0 – 9, знаки препинания и символы, Европейские и специальные знаки
Цвета	1 цвет
Стежки	Нормально – Гладь
Рекомендуемая высота букв	Минимум 0.3 дюймов 8 mm
	Максимум 1.4 дюймов 35 mm

Roman–Small

Roman–Small– вариант шрифта Times Roman, разработанный для букв небольшого размера.

Roman–Small
 ABCDEFGHIJKLM
 NOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 1234567890 ,./?!@#\$%&*()
 –=+’””;ıç£¥€©®™“”
 ÀÁÂÃÄÅÆÈÉÊËÌÍÎ
 ĐÑÒÓÔÕÖØÙÚÛÜÝÞŒÿß
 àáâãäåæçèéêëìíî
 ñòóôõöøùúûüýþÿœ

Алфавит содержит	Знаки А – Z, а – z, 0 – 9, знаки препинания и символы, Европейские и специальные знаки
Цвета	1 цвет
Стежки	Гладь
Рекомендуемая высота букв	Минимум 0.2 дюймов 4 mm
	Максимум 0.25 дюймов 6 mm

Rounded Block

Arial Rounded- шрифт на основе широко распространенного в 20-м веке реалистического шрифта sans-serif.

Rounded Block
A B C D E F G H I J K L M
N O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0
, . / ? ! @ # \$ % & * () - = + " ' : ; , & £ ¥
À Á Â Ã Ä Å Æ Ç È É Ê Ë Ì Í Î Ï
Ð Ñ Ò Ó Ô Õ Ö Ø Ù Ú Û Ü Ý Þ ß
à á â ã ä å æ ç è é ê ë ì í î ï
ð ñ ò ó ô õ ö ø ù ú û ü ý þ ÿ

Алфавит содержит	Знаки А – Z, а – z, 0 – 9, знаки препинания и символы, Европейские и специальные знаки		
Цвета	1 цвет		
Стежки	Гладь		
Рекомендуемая высота букв	Минимум	0.32 дюймов	8 mm
	Максимум	1.8 дюймов	45 mm

Run Cardigan

Run Cardigan – контурный шрифт на основе шрифта Cardigan True Type. Создает впечатление ручных стежков. Используется для личных надписей на квилтах, а также для маркировки или других мелких надписей. См. Тексты для квилтинга.



Алфавит содержит	Знаки А – Z, а – z, 0 – 9, знаки препинания и символы, Европейские и специальные знаки
Цвета	1 цвет
Стежки	Гладь
Рекомендуемая высота букв	Минимум 0.2 дюймов 5 mm
	Максимум 0.5 дюймов 12 mm

Run Freehand

Run Freehand – контурный шрифт на основе шрифта Freehand 591 TrueType. Создает впечатление ручных стежков. Используется для личных надписей на квилтах, а также для маркировки или других мелких надписей. См. Тексты для квилтинга.

Run Freehand
 ABCDEFGHIJLM
 NOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 1234567890 ,./? !@#\$%&*()
 -=+^{III} ¡ ¢ £ ¥ € © ® ™ 1 1 1 1 1
 Ä Å Æ Ç È É Ê Ë Ì Í Î Ï
 Ð Ñ Ò Ó Ô Õ Ö Ø Ù Ú Û Ü Ý Þ ß
 à á â ã ä å æ ç è é ê ë ì í î ï
 ð ñ ò ó ô õ ö ø ù ú û ü þ æ

Алфавит содержит	Знаки А – Z, а – z, 0 – 9, знаки препинания и символы, Европейские и специальные знаки
Цвета	1 цвет
Стежки	Гладь
Рекомендуемая высота букв	Минимум 0.2 дюймов 5 mm
	Максимум 0.5 дюймов 12 mm

Run Liberty

Run Liberty – контурный шрифт на основе шрифта Liberty BT Regular TrueType. Создает впечатление ручных стежков. Используется для личных надписей на квилтах, а также для маркировки или других мелких надписей. См. Тексты для квилтинга.



Алфавит содержит	Знаки А – Z, а – z, 0 – 9, знаки препинания и символы, Европейские специальные знаки
Цвета	1 цвет
Стежки	Гладь
Рекомендуемая высота букв	Минимум 0.2 дюймов 5 mm
	Максимум 0.5 дюймов 12 mm

Run Murray Hill

Run Murray Hill – контурный шрифт на основе шрифта Murray Hill Regular TrueType. Создает впечатление ручных стежков. Используется для личных надписей на квилтах, а также для маркировки или других мелких надписей. См. Тексты для квилтинга.

Run Murray Hill
 ABCDEFGHIJKLMNOP
 NOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 1234567890 .,/?!@#\$%^&*()
 _=+'''::|/£¥€©®™“”
 À Á Â Ã Ä Å Æ Ç È É Ê Ë Ì Í Î Ï
 Ð Ñ Ò Ó Ô Õ Ö Ø Ù Ú Û Ü Ý Þ ß à á â ã
 ä å æ ç è é ê ë ì í î ï ð ñ ò ó ô õ ö ø ù ú û ü
 ý þ ß à á â ã ä å æ ç è é ê ë ì í î ï ð ñ
 ò ó ô õ ö ø ù ú û ü ý þ ß

Алфавит содержит	Знаки А – Z, а – z, 0 – 9, знаки препинания и символы, Европейские и специальные знаки
Цвета	1 цвет
Стежки	Гладь
Рекомендуемая высота букв	Минимум 0.2 дюймов 5 mm
	Максимум 0.5 дюймов 12 mm

Russian Textbook

Как следует из названия, Russian Textbook – это стандартный шрифт на основе Русско-го / Кириллического алфавита. Подходит для общего использования, для логотипов и др.

Рюссиан Техтбоок
 АБЦДЕФГЧИЙКЛМ
 НОПЯРСТЮВЖХУЗ
 абцдефгчийклмнопярстювжхуз
 1234567890
 ,./?!@#\$%&*()ьъ ЪЫІЁЁ
 ЎЎЄГГЈЛЬЊЌЌЪЌ
 ўўєггѕјльњќќѝѝ

Алфавит содержит	Русские/Кириллические буквы, цифры 0 – 9, некоторые знаки пунктуации и символы
Цвета	1 цвет
Стежки	Гладь
Рекомендуемая высота букв	Минимум 0.3 дюймов 8 mm
	Максимум 1.8 дюймов 45 mm

Scanner

Scanner – современный шрифт в стиле ‘hi-tech’. Подходит в широком наборе случаев

Scanner
 ABCDEFGHIJKLM
 NOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 1234567890
 . / ? ! @ # \$ % & * () - = + ' " ; : , < > |
 À Á Â Ã Ä Å Æ Ç È É Ê Ë Ì Í Î Ï
 Ñ Ò Ó Ô Õ Ö Ø Ù Ú Û Ü Ý Þ ß
 à á â ã ä å æ ç è é ê ë ì í î ï
 ð ñ ò ó ô õ ö ø ù ú û ü ý þ

Алфавит содержит	Знаки А – Z, а – z, 0 – 9, знаки препинания и символы, Европейские и специальные знаки		
Цвета	1 цвет		
Стежки	Гладь		
Рекомендуемая высота букв	Минимум	0.28 дюймов	7 mm
	Максимум	1.6 дюймов	40 mm

Secret Garden–CAPS

Secret Garden–CAPS– флористический шрифт, который можно использовать для украшения различных предметов одежды. Цветами украшены только заглавные буквы. Буквы нижнего регистра – просто sansserif.



Алфавит содержит	Буквы А – Z(только заглавные), тире и скобки
Цвета	Multi–цвет
Стежки	Гладь
Рекомендуемая высота букв	Минимум 1.5 дюймов 38 mm
	Максимум 3.6 дюймов 90 mm

SmHigh Tower

Шрифт Hightower разработан Тобиасом Фрер-Джонсом (Tobias Frere-Jones) для журнала Американского института графических искусств (Journal of the American Institute of Graphic Arts). Отталкиваясь от романского шрифта 1470 Venetian Николаса Дженсона (Nicolas Jenson), Frere-Jones создал собственную версию этого каллиграфического шрифта с самостоятельно разработанным курсивом в 1996 году. Шрифт SmHigh Tower – это вариант курсивного шрифта, специально разработанный для букв небольшого размера.

Sm HighTower
ABCDEFGHIJLM
NOPQ RSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 ,./?!@#\$%&()*
~+=,":;~iç£¥€©®™“”
À Á Â Ã Ä Å Æ Ç È É Ê Ë Ì Í Î Ï
Ð Ñ Ò Ó Ô Õ Ö Ø Ù Ú Û Ü Ý Þ ß
à á â ã ä å æ ç è é ê ë ì í î ï
ð ñ ò ó ô õ ö ø ù ú û ü ý þ ÿ æ

Алфавит содержит	Знаки А – Z, а – z, 0 – 9, знаки препинания и символы, Европейские и специальные знаки
Цвета	1 цвет
Стежки	Гладь
Рекомендуемая высота букв	Минимум 0.2 дюймов 4 mm
	Максимум 0.25 дюймов 6 mm

Speedy

Speedy- жирный, быстрый, современный шрифт.

Speedy
A B C D E F G H I J K L M
N O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Алфавит содержит	Знаки А – Z, 0 – 9
Цвета	1 цвет
Стежки	Гладь
Рекомендуемая высота букв	Минимум 0.3 дюймов 8 mm
	Максимум 1.2 дюймов 30 mm

SwissBlock

Шрифт Swiss Block создан на основе шрифта Helvetica. Отличный шрифт для любых целей. Ясный, простой, подходит для любых тканей.

Swiss Block
 ABCDEFGHIJKLM
 NOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 1234567890 ,./?!@#\$%&*()
 - = + " ' ; : ! ¢ £ ¥ € © ® ™ " " " "
 À Á Â Ã Ä Å Æ Ç È É Ê Ë Ì Í Î Ï
 Ñ Ò Ó Ô Õ Ö Ø Ù Ú Û Ü Ý Þ ß à á â ã ä å æ ç è é ê ë ì í î ï
 ñ ò ó ô õ ö ø ù ú û ü ý þ ÿ œ

Алфавит содержит	Знаки А – Z, а – z, 0 – 9, знаки препинания и символы, Европейские и специальные знаки
Цвета	1 цвет
Стежки	Гладь
Рекомендуемая высота букв	Минимум 0.25 дюймов 6 mm
	Максимум 2.4 дюймов 60 mm

Tabloid

Шрифт Tabloid имеет гладьевый контур по внешнему краю букв. Выглядят буквы весьма солидно с эффектом «шериф». Хорошо использовать для крупных размеров.



Алфавит содержит	Знаки А – Z, а – z, 0 – 9, знаки препинания и символы, Европейские и специальные знаки
Цвета	1 цвет
Стежки	Гладь
Рекомендуемая высота букв	Минимум 1.2 дюймов 30 mm
	Максимум 3.0 дюймов 75 mm

Technical Block

Technical Block– среднего размера шрифт, подходит для текстов в логотипах.
Удобен в широком диапазоне размеров букв

Technical Block
 ABCDEFGHIJKLM
 NOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 1234567890
 „./?!@#\$%&*()-=+”~¡¢£¥
 ÀÁÂÃÄÅÆÇÈÉÊËÌÍ
 ÑÒÓÔÕÖØÙÚÛÜÝÞß
 àáâãäåæçèéêëìíî
 ñòóôõöøùúûüýþÿ

Алфавит содержит	Знаки А – Z, а – z, 0 – 9, знаки препинания и символы, Европейские и специальные знаки
Цвета	1 цвет
Стежки	Гладь
Рекомендуемая высота букв	Минимум 0.32 дюймов 8 mm
	Максимум 2.0 дюймов 50 mm

Tiffany

Tiffany – прямой каллиграфический шрифт рукописного стиля, но буквы не соединяются. Буквы жирные. Хорошо подходит для монограмм, для домашней одежды и др.



Алфавит содержит	Знаки А – Z, а – z, 0 – 9, знаки препинания и символы, Европейские и специальные знаки
Цвета	1 цвет
Стежки	Гладь
Рекомендуемая высота букв	Минимум 0.28 дюймов 7 mm
	Максимум 1.4 дюймов 35 mm

Times Small

Times Small вариант шрифта Times Roman, разработанный специально для букв небольшого размера.

Times Small
 ABCDEFGHIJKLM
 NOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 1234567890 ,./?!@#\$%&*()
 - = + ' " ; : ¡ ¢ £ ¥ € © ® ™ “ ”
 À Á Â Ã Ä Å Æ È É Ê Ë Ì Í Î Ï
 Ð Ñ Ò Ó Ô Õ Ö Ø Ù Ú Û Ü Ý Þ ß
 à á â ã ä å æ ç è é ê ë ì í î ï
 ñ ò ó ô õ ö ø ù ú û ü ý þ ÿ æ

Алфавит содержит	Знаки А – Z, а – z, 0 – 9, знаки препинания и символы, Европейские и специальные знаки		
Цвета	1 цвет		
Стежки	Гладь		
Рекомендуемая высота букв	Минимум	0.2 дюймов	4 mm
	Максимум	0.25 дюймов	6 mm

Varsity Appliqué–CAPS

Varsity Appliqué–CAPS – крупный алфавит для аппликаций на школьной и университетской одежде. Каждая буква содержит три слоя стежков – сперва по линии размещения, затем зигзаговые и наконец покрывающие стежки гладью.



Алфавит содержит	Знаки А – Z, а – z, 0 – 9, знаки препинания и символы, Европейские и специальные знаки
Цвета	1 цвет
Стежки	Аппликации
Рекомендуемая высота букв	Минимум 1.2 дюймов 30 mm
	Максимум 3.0 дюймов 75 mm

Varsity Block–CAPS

Varsity Block–CAPS– жирный шрифт типа «шери́ф». Подходит катлетического стиля надписям на одежде. Можно использовать в логотипах и в других случаях.

VARSIY BLOCK-CAPS
ABCDEFGHIJKLM
NOPQRSTUVWXYZ
1234567890
./?! \$%&*()-'":;|_
ÀÁÂÃÄÅÆÇÈÉÊËÌÍÎ
ÏÑÒÓÔÕÖØÙÚÛÜÝÞ

Алфавит содержит	Знаки А – Z(только заглавные), 0 – 9, знаки препинания и символы, Европейские и специальные знаки
Цвета	1 цвет
Стежки	Гладь
Рекомендуемая высота букв	Минимум 0.25 дюймов 6 mm
	Максимум 1.4 дюймов 35 mm

Verdana

Verdana- современный шрифт типа sans-serif. Активно используется веб-дизайнерами. В вышивании применяется для замены, например, шрифта SwissBlock.

Verdana
 ABCDEFGHIJKLM
 NOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 1234567890 ,./?!@#\$%&*()
 -=+''";:¡¢£¥€©®™ˆˇ˘˙˚˛˜˝
 ÀÁÂÃÄÅÆÇÈÉÊËÌÎÏ
 ÑÒÓÔÕÖØÙÚÛÜÝÞŒÿß
 àáâãäåæçèéêëìíï
 ñòóôõöøùúûüýþÿœ

Алфавит содержит	Знаки А – Z, а – z, 0 – 9, знаки препинания и символы, Европейские и специальные знаки
Цвета	1 цвет
Стежки	Гладь
Рекомендуемая высота букв	Минимум 0.25 дюймов 6 mm
	Максимум 2.4 дюймов 60 mm

Victoria

Victoria– шрифт в стиле конца 19–го века.

Victoria
 ABCDEFGHIJKLM
 NOPQRSTUVWXYZ
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 1234567890
 ,./?!\$%&*()-'";:¡?
 À Á Â Ã Ä Å Æ Ç È É Ê Ë Ì Í Î Ï
 Ð Ñ Ò Ó Ô Õ Ö Ø Ù Ú Û Ü Ý ß
 à á â ã ä å æ ç è é ê ë ì í î ï
 ð ñ ò ó ô õ ö ø ù ú û ü ý

Алфавит содержит	Знаки А – Z, а – z, 0 – 9, знаки препинания и символы, Европейские и специальные знаки
Цвета	1 цвет
Стежки	Гладь
Рекомендуемая высота букв	Минимум 0.4 дюймов 10 mm
	Максимум 2.0 дюймов 50 mm

Приложение D

Образцы заполнения простегивающими стежками

Узоры заполнения простегивающими стежками, показанные в этом приложении, включены в вашу программу BERNINA. Указания об оконтуривании и заполнении узорами и об их использовании см. в разделе Создание заполнения простегивающим стежком.

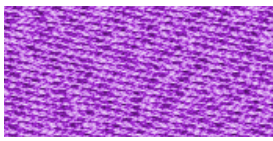
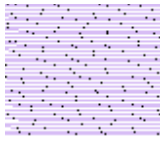
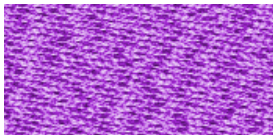
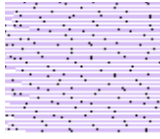
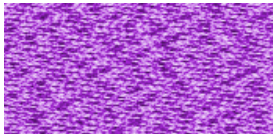
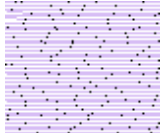
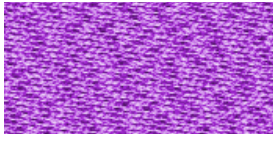
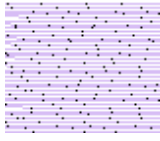
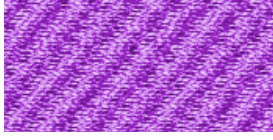
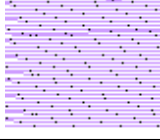
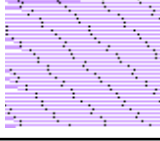
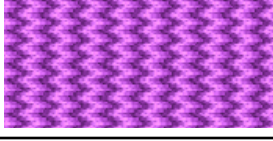
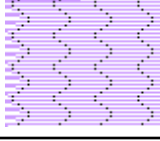
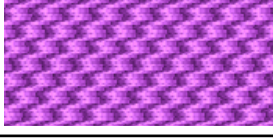
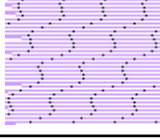
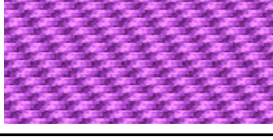
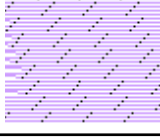


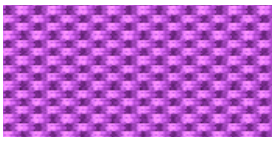
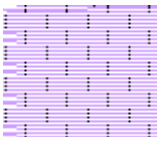
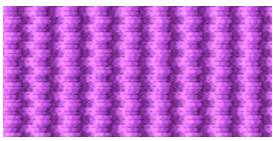
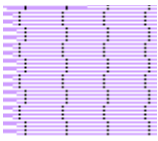
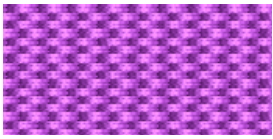
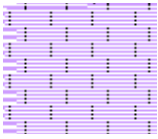
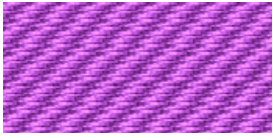
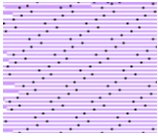
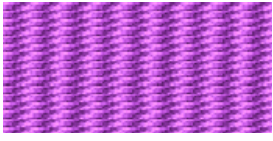
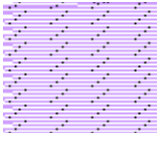
Примечание:

Будьте уверены в том, что вы правильно выбрали угол орнаментных заполняющих стежков. В приводимых ниже образцах при оцифровывании был принят угол наклона стежков 0°. Поэкспериментируйте с разными углами наклона для получения новых эффектов

N	Образец стежка	Просмотр
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		

N	Образец стежка	Просмотр
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		

N	Образец стежка	Просмотр
15		
16		
17		
18		
19		
20		
21		
22		
23		
24		
25		

N	Образец стежка	Просмотр
26		
27		
28		
29		
30		

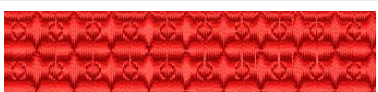
Приложение Е

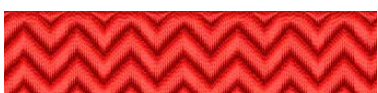
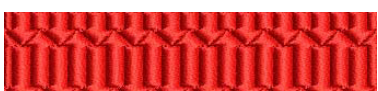
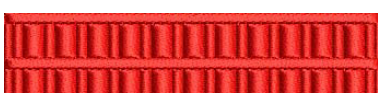
Образцы заполнения орнаментными стежками

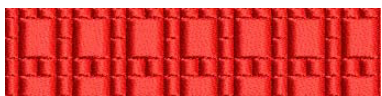
Узоры заполнения орнаментными стежками, показанные в этом приложении, включены в вашу программу BERNINA. О заполнении орнаментными стежками и указания по их использованию см. в разделе Создание заполнения орнаментным стежком.

ID & Угол	Fancy Fill
001 Diamond (90)	
002 Emerald (90)	
003 Ruby (90)	
004 Sapphire (90)	
005 Topaz (90)	
006 Jewel (90)	
007 Brilliant (90)	
008 Square (45)	
009 Squarecut (45)	
010 Brick1 (45)	
011 Brick2 (45)	

ID & Угол	Fancy Fill
012 Brick3 (45)	
013 BabyBlock (120)	
014 3DBlock (0)	
015 Roman (90)	
016 Capri (45)	
017 Frame (45)	
018 Quilt1 (45)	
019 Quilt2 (45)	
020 Quilt3 (45)	
021 Circle (90)	
022 Wattle (90)	

ID & Угол	Fancy Fill
023 Oval (90)	
024 Whirlpool (90)	
025 Dance (90)	
026 Heart (90)	
027 Heart2 (90)	
028 Valentine (90)	
029 Scallop (90)	
030 Shell (90)	
031 Smile (90)	
032 Flower (90)	
033 Ribbon (30)	
034 Sunny (90)	
035 Shine (90)	
036 Star (90)	
037 Stardust (90)	

ID & Угол	Fancy Fill
038 Honeycomb (90)	
039 Beeswax (30)	
040 Wave (90)	
041 Dunes (0)	
042 Chevron (90)	
043 Chevron2 (90)	
044 Chevron3 (90)	
045 Wedge (90)	
046 Crazy (90)	
047 Arrow (20)	
048 Weave (48)	
049 Weave2 (90)	
050 Stream (90)	
051 Bowtie (0)	
052 Chain (90)	

ID & Угол	Fancy Fill
053 Glitter (90)	
054 Cross (45)	
055 Doublecross (90)	
056 Galaxy (90)	
057 Ring (90)	
058 Ramble (90)	
059 Florastar (90)	
060 Stripes (90)	
061 Letter A (90)	
062 Letter B(45)	
063 Letter C (90)	
064 Letter D (45)	
065 Letter E (45)	
066 Letter F (45)	
067 Letter G(45)	

ID & Угол	Fancy Fill
068 Letter H (45)	
069 Letter I (45)	
070 Letter J (45)	
071 Letter K (30)	
072 Letter L (45)	
073 Letter M (45)	
074 Letter N (45)	
075 Letter O (30)	
076 Letter P (45)	
077 Letter Q (30)	
078 Letter R (45)	
079 Letter S (45)	
080 Letter T (45)	
081 Letter U (45)	
082 Letter V (45)	

ID & Угол	Fancy Fill
083 Letter W (45)	
084 Letter X (90)	
085 Letter Y (30)	
086 Letter Z (30)	
087 Paver (90)	
088 Picasso (135)	
089 Ziggy (0)	
090 Spirali (90)	
091 Manchu (45)	
092 Grilles (45)	
093 Wooden Lattice (82)	
094 Han Line (45)	
095 Dart (10)	
096 T-frame (45)	
097 Double-arm (87)	

ID & Угол	Fancy Fill
098 Knuckled frame (45)	
099 Tile (0)	
100 Alarm Tile (83)	
101 Turtle-back (79)	
102 Stepped Wave (45)	
103 Crayon (0)	
104 Diamond Inlay (0)	
105 Corduroy (0)	
106 Diamond Punch (0)	
107 Inlay Print (0)	
108 Snowflake (0)	
109 Inlay Maze (45)	
110 Quilt Diamond 1 (0)	
111 Quilt Diamond 2 (0)	
112 Quilt Diamond 3 (0)	

ID & Угол	Fancy Fill
113 Zig-Zag Inlay (0)	
114 Shell Inlay (0)	
115 Music 1 (0)	
116 Music 2 (0)	
117 Four Square (45)	
118 Symbol 1 (45)	
119 Symbol 2 (50)	
120 Symbol 3 (82)	
121 Wave 2 (0)	
122 Wave 3 (0)	
123 Honeycomb 2 (45)	
124 Rope (0)	
125 Tree (142)	
126 Wings (135)	
127 Leaf (0)	

ID & Угол	Fancy Fill
128 Star (18)	
129 Web (0)	
130 Tear Drop (0)	
131 2-way zig-zag (87)	
132 Quilt Square 1 (45)	
133 Quilt Square 2 (0)	
134 Quilt Square 3 (0)	
135 Quilt Square 4 (0)	
136 Quilt Square 5 (45)	
137 Quilt Square 6 (18)	
138 Cloud Band 1 (25)	
139 Cloud Bands 2 (0)	
140 Cloud Bands 3 (0)	
141 Arrow 2 (0)	
142 Rusty Ice (0)	

ID & Угол	Fancy Fill
143 Ice Rays (0)	
144 Dynasty (0)	
145 Windwheel(0)	
146 Tea Tray(0)	
147 Cash Bars(45)	
148 Chengtu (0)	
149 Chihli (86)	
150 Ming (135)	
151 Arrowhead(89)	
152 Basket2(40)	
153 Bird (90)	
154 Blocks2 (0)	
155 Chain (90)	
157 Circle (0)	
158 Cube (48)	

ID & Угол	Fancy Fill
143 Ice Rays (0)	
144 Dynasty (0)	
145 Windwheel(0)	
146 Tea Tray(0)	
147 Cash Bars(45)	
148 Chengtu (0)	
149 Chihli (86)	
150 Ming (135)	
151 Arrowhead(89)	
152 Basket2(40)	
153 Bird (90)	
154 Blocks2 (0)	
155 Chain (90)	
157 Circle (0)	
158 Cube (48)	

ID & Угол	Fancy Fill
175 Vine (0)	
176 Wave2 (90)	
177 Wave3 (90)	
178 Whirl (90)	
179 Wild (48)	
180 Xmastree (48)	

Приложение F

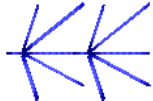
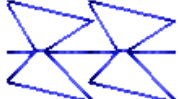
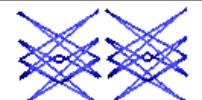
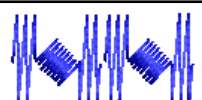
Узорные штампы, оконтуривание и заполнение узорами

Ниже приведены узорные штампы, оконтуривание и заполнение узорами, которые включены в вашу программу BERNINA. См. также в разделе Узорные штампы, оконтуривание и заполнение узорами.

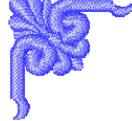
Название	Узор
NP005-01	
NP005-02	
NP005-03	
NP005-04	
NP005-05	
NP005-06	
NP005-07	
NP005-08	
NP005-09	
NP005-10	

Название	Узор
NP005-11	
NP005-12	
NP005-13	
NP005-14	
NP005-15	
NP005-16	
NP005-17	
NP005-18	
NP005-19	

Название	Узор
NP005-20	
NP005-21	
NP005-22	
NP005-23	
NP005-24	
NP005-25	
NP005-26	
NP005-27	
NP005-28	
NP005-29	
NP005-30	
NP005-31	
NP005-32	
NP005-33	
NP005-34	

Название	Узор
NP005-35	
NP005-36	
NP005-37	
NP005-38	
NP005-39	
NP005-40	
NP005-41	
NP005-42	
NP005-43	
NP005-44	
NP005-45	
NP005-46	
NP005-47	
NP005-48	
NP005-49	

Название	Узор
NP005-50	
Pattern set: Children (дети)	
901	
905	
907	
909	
910	
911	
914	
929	
Pattern set: Corners (уголки)	
Cnr001	
Cnr002	
Cnr003	
Cnr004	

Название	Узор
Cnr005	
Cnr006	
Cnr007	
Cnr008	
Cnr009	
Cnr010	
Cnr011	
Cnr012	
Cnr013	
Cnr014	
Cnr015	
Cnr016	
Cnr017	

Название	Узор
Cnr018	
Cnr019	
Cnr020	
Pattern set: Cross(крест)	
301	
302	
303	
305	
309	
311	
313	
b301	
b302	

Название	Узор
b303	
b304	
b305	
b306	
b307	
b308	
b309	
b310	
Pattern set: Embellishment(украшение)	
601	
605	
608	
610	
612	

Название	Узор
614	
618	
623	
629	
637	
641	
644	
648	
653	
Pattern set: Heirloom	
705	
706	

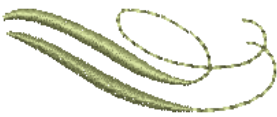
Название	Узор
709	
710	
711	
717	
718	
719	
724	
726	
728	
732	
733	
738	
a701	

Название	Узор
a702	
a703	
a704	
a705	
a706	
Pattern set: Home Dec	
401	
402	
403	
405	
406	
407	
409	

Название	Узор
411	
412	
413	
414	
415	
416	
417	
422	
424	
425	
426	
427	
429	

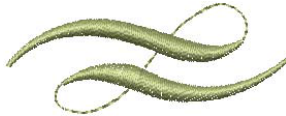
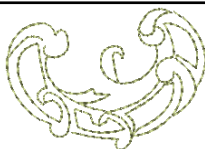
Название	Узор
430	
431	
a401	
a402	
a403	
a404	
a405	
a406	
a407	
a408	
a409	

Название	Узор
Pattern set: Misc(разное)	
10	
11	
12	
13	
21	
29	
Star	
3wave	
Heart	
Wedge	
Blanket	
Feather	
Pinstit	

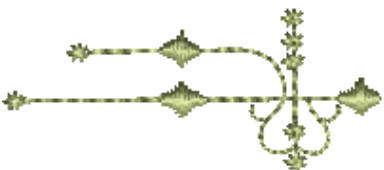
Название	Узор
Pattern set: Monogram Ornaments	
M001a	
M001b	M001a pattern oriented horizontally and mirrored
M002a	
M002b	M002a pattern oriented horizontally
M003a	
M004a	
M004b	M004a pattern oriented horizontally
M005a	
M005b	M005a pattern oriented horizontally and mirrored
M006a	
M006b	M006a pattern oriented horizontally
M007a	
M008a	

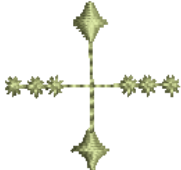
Название	Узор
M008b	M008a pattern oriented vertically
M009a	
M009b	M009a pattern oriented horizontally
M010a	
M010b	M010b M010a pattern oriented horizontally
M011a	
M011b	M011a pattern oriented horizontally
M012a	
M012b	M012a pattern oriented horizontally
M013a	
M013b	M013a pattern oriented horizontally
M014a	
M014b	M014a pattern oriented vertically and mirrored
M015a	

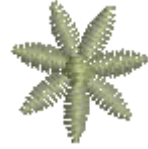
Название	Узор
M015b	M015a pattern oriented horizontally
M016a	
M016b	M016a pattern oriented horizontally
M017a	
M018a	
M018b	M018a pattern oriented vertically
M019a	
M019b	M019a pattern oriented horizontally
M020a	
M020b	M020a pattern oriented horizontally
M021a	
M021b	M021a pattern oriented horizontally
M022a	
M022b	M022a pattern oriented diagonally

Название	Узор
M023a	
M023b	M023a pattern oriented horizontally
M024a	
M024b	M024a pattern oriented diagonally
M024c	M024a pattern oriented horizontally
M025a	
M025b	M025a pattern oriented horizontally
M026a	
M026b	M026a pattern oriented horizontally
M027a	
M027b	M027a pattern oriented vertically
M028a	
M028b	M028a pattern oriented diagonally
M029a	

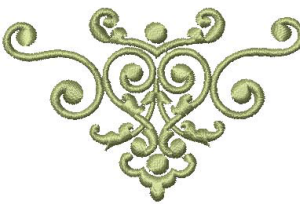
Название	Узор
M029b	M029a pattern oriented horizontally
M030a	
M030b	M030a pattern oriented horizontally
M031a	
M031b	M031a pattern oriented horizontally
M032a	
M032b	M032a pattern oriented horizontally
M033a	
M033b	M033a pattern oriented horizontally
M034a	
M034b	M034a pattern oriented vertically
M035a	
M035b	M035a pattern oriented horizontally

Название	Узор
M036a	
M036b	M036a pattern oriented horizontally
M037a	
M037b	M037a pattern oriented horizontally
M038a	
M038b	M038a pattern oriented horizontally
M039a	
M039b	M039a pattern oriented horizontally
M040a	
M040b	M040a pattern oriented horizontally
M041a	
M041b	M041a pattern oriented horizontally

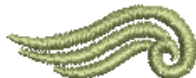
Название	Узор
M042a	
M042b	M042a pattern oriented vertically
M042c	M042a pattern oriented diagonally
M043a	
M043b	
M043c	M043a pattern oriented horizontally
M044a	
M044b	M044a pattern oriented vertically
M045a	
M045b	M045a pattern oriented horizontally
M046a	
M046b	M046a pattern oriented horizontally
M047a	

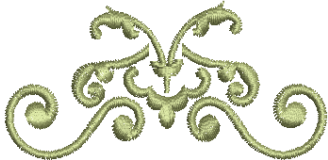
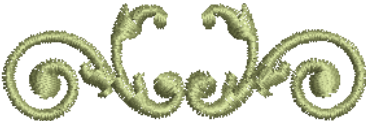
Название	Узор
M047b	M047a pattern oriented horizontally
M048a	
M048b	M048a pattern oriented horizontally
M049a	
M049b	M049a pattern oriented horizontally
M050a	
M050b	M050a pattern oriented horizontally
M051a	
M051b	M051a pattern oriented diagonally
M052a	
M053a	
M054a	
M055a	

Название	Узор
M055b	M055a pattern oriented vertically
M056a	
M057a	
M057b	M057a pattern oriented diagonally and mirrored
M058a	
M059a	
M059b	M059a pattern oriented horizontally
M060a	
M061a	
M061b	M061a pattern oriented horizontally
M062a	
M062b	M062a pattern oriented horizontally
M063a	
M064a	
M064b	M064a pattern oriented horizontally

Название	Узор
M065a	
M066a	
M066b	M066a pattern oriented horizontally
M067a	
M067b	M067a pattern oriented vertically
M068a	
M069a	
M069b	M069a pattern oriented vertically
M070a	
M071a	
M071b	M071a pattern oriented vertically
M072a	

Название	Узор
M072b	M072a pattern oriented horizontally
M072c	M072a pattern oriented diagonally
M073a	
M073b	M073a pattern oriented vertically
M073c	M073a pattern bigger sized
M073d	
M073e	M073d pattern oriented vertically
M073f	
M073g	M073f pattern oriented horizontally
M073h	
M073i	M073h pattern oriented horizontally
M073j	
M073k	M073j pattern oriented diagonally
M073l	M073j pattern oriented vertically
M074a	
M074b	 M074a pattern oriented horizontally

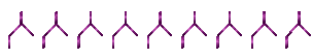
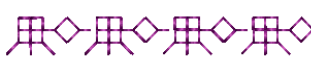
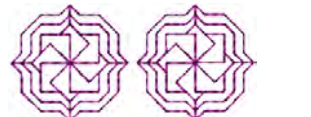
Название	Узор
M074a	 M074a pattern oriented vertically
M074g	
M075a	
M075b	
M075c	M075b pattern mirrored
M075d	M075b pattern oriented vertically
M076a	
M076b	M076a pattern oriented vertically
M077a	
M077b	M077a pattern oriented vertically
M078c	M078b pattern oriented vertically
M079a	
M079b	M079a pattern smaller sized
M079c	M079c M079b pattern oriented vertically
M080a	

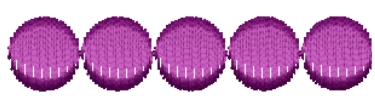
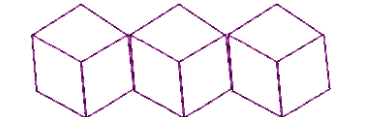
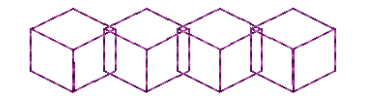
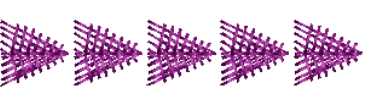
Название	Узор
M080b	M080a pattern smaller sized
M080c	M080b pattern oriented vertically
M081a	
M081b	M081a pattern smaller sized
M081c	M081b pattern oriented vertically
M082a	
M082b	M082a pattern oriented vertically
M083a	
M083b	M083a pattern oriented vertically
M084a	
M084b	M084a pattern oriented vertically
M085a	
M085b	M085a pattern smaller sized
M085c	M085c M085b pattern oriented vertically
M086a	
M086b	M086a pattern oriented vertically

Название	Узор
M087a	
M087b	M087a pattern smaller sized
M087c	M087b pattern oriented vertically
M088a	
M088b	M088a pattern oriented horizontally
M088c	M088a pattern oriented diagonally
M089a	
M089b	M088a pattern oriented vertically
M089c	
M090a	
M090b	M090a pattern oriented horizontally
M090c	M090a pattern oriented diagonally
M090d	
M090e	M090d pattern oriented vertically

Название	Узор
M091a	
M091b	M091a pattern oriented vertically
M091c	M091a pattern oriented diagonally
M092a	
M092b	M092a pattern oriented vertically
M092c	
M092d	M092e pattern mirrored vertically and horizontally
M092e	M092e pattern mirrored horizontally
M093a	
M093b	M093a pattern oriented vertically
M093c	
M093d	M093c pattern oriented diagonally
M093e	M093c pattern oriented vertically
M093f	
M094a	
M094b	M094a pattern oriented vertically
M094c	M094a pattern oriented diagonally
M095a	
M095b	

Название	Узор
M096a	
M096b	M096a pattern oriented vertically
M096c	
M096d	
M097a	
M097b	M097a pattern oriented vertically
M097c	
M097d	M097c pattern oriented horizontally
M097e	M097c pattern oriented diagonally
M098a	
M098b	M098a pattern oriented vertically
M098c	
M098d	M098c pattern oriented vertically
M099a	
M099b	M099a pattern oriented right
M099c	M099a pattern oriented downwards
M099d	M099a pattern oriented left
M099e	M099a pattern oriented diagonally
M0100a	
M0100b	M0100a pattern bigger sized

Название	Узор
K0001a	
K0002a	
K0003a	
K0004a	
K0005a	
K0006a	
K0007a	
K0008a	
K0009a	
K0010a	
K0011a	
K0012a	
K0013a	
K0014a	

Название	Узор
K0015a	
K0016a	
K0017a	
K0018a	
K0019a	
K0020a	
K0021a	
K0022a	
K0023a	
K0024a	
K0025a	
K0026a	
K0027a	
A200026	
A200150	

Название	Узор
A200446	
A200602	
A200606	
A200609	
A200615	
A200749	
Pattern set: NP005a	
151a	
151b	
152a	
437a	
660a	
663a	
701a	
1023a	

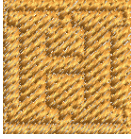
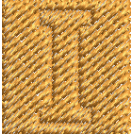
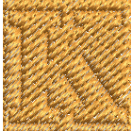
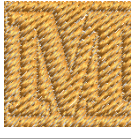
Название	Узор
1024a	
1026a	
1027a	
Pattern set: Nature	
101	
102	
103	
106	
111	
112	
113	
114	
115	
117	
118	
119	
124	

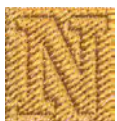
Название	Узор
129	
135	
136	
Pattern set: Quilting	
327	
328	
330	
332	
333	
334	
336	
337	
338	
339	

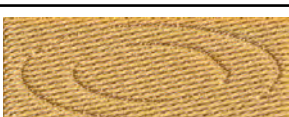
Название	Узор
340	
342	
343	
a301	
a302	
a303	
a304	
a305	
a306	
a307	
a308	
a309	
a310	
a311	
a312	
a313	

Название	Узор
a314	
a315	
a316	
Pattern set: Satin-Quilt	
501	
503	
506	
507	
508	
509	
511	
512	
513	
514	

Название	Узор
515	
Pattern set: Carving Stamps	
0	
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
A	
B	

Название	Узор
C	
D	
E	
F	
G	
H	
I	
J	
K	
L	
M	

Название	Узор
N	
O	
P	
Q	
R	
S	
T	
U	
V	
W	
X	
Y	
Z	

Название	Узор
Cylinder	
Triangle	
Ring_Half	
Trapezoid	
Arrow_3_Way	
Arrow_4_Way	
Arrow_Block	
Ring_Ellipse	
Parallelogram	
Page	
Tear	
Arrow_4_Way_Block	
Arrow_Right_Angle	

Название	Узор
Arrow_Double_Block	
Arrow	
Cross	
Flash	
Flame	
Heart	
Banned	
Smiley	
Arrow_Double_Right_Angle	
Polygon	

Приложение G

Образцы узоров рукодельных стежков

Образцы узоров рукодельных стежка, показанные в этом приложении, включены в вашу программу BERNINA. О применении рукодельных стежков (Craft Stitches) см. раздел Оконтуривание и заполнение рукодельными стежками.

Узоры заполнения «Блэуорк»

Техника Blackwork (дословно «черная работа») получила свое название от черных шелковых ниток, используемых в этом виде вышивания. Узоры Blackwork можно использовать как для оконтуривания, так и для заполнения. В большинстве случаев при таком «черно-белом» заполнении используются простые стежки для создания комплексных геометрических узоров. См. разделы Создание контуров обрамления в технике «черной вышивки» («блэуорк») и Создание заполнений в технике «черной вышивки» («блэуорк»).

ID	Образец
B0001a	
B0002a	
B0003a	
B0004a	
B0005a	

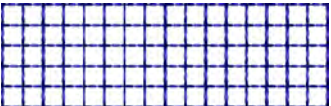
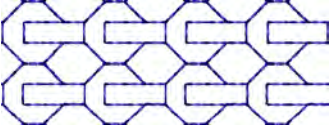
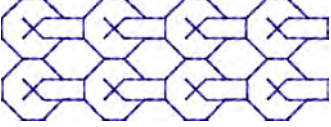
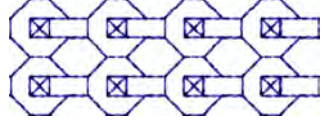
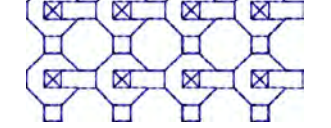
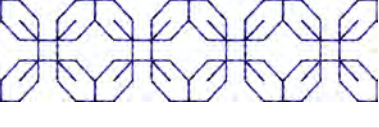
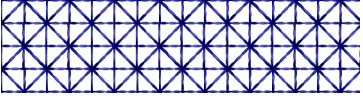
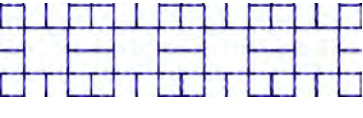
ID	Образец
B0005b	
B0006a	
B0007a	
B0008a	
B0009a	
B0010a	

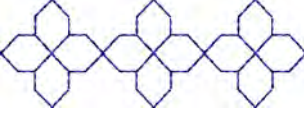
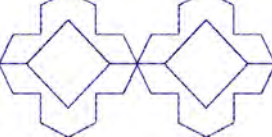
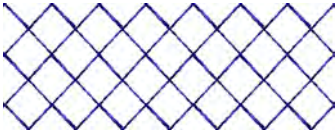
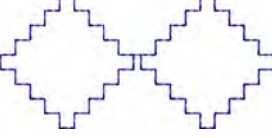
ID	Образец
B0011a	
B0012a	
B0013a	
B0013b	
B0014a	
B0015a	
B0016a	
B0017a	
B0018a	
B0019a	
B0020a	
B0021a	

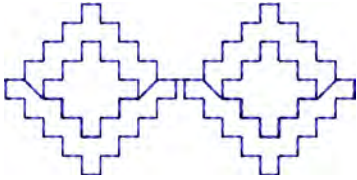
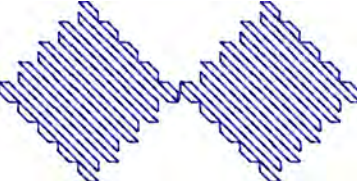
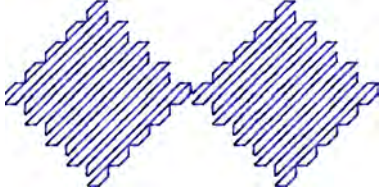
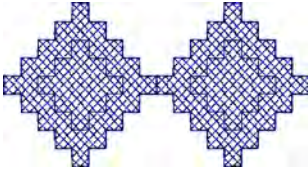
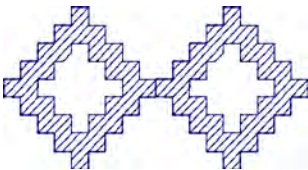
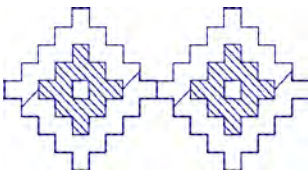
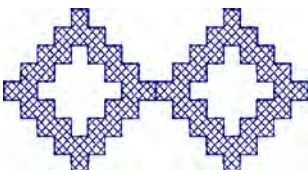
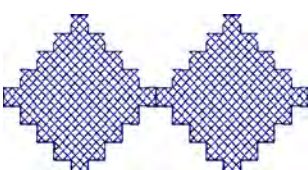
ID	Образец
B0022a	
B0023a	
B0024a	
B0025a	
B0026a	
B0027a	
B0028a	
B0029a	
B0030a	

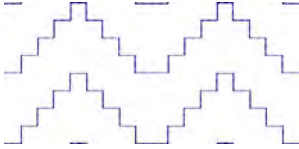
ID	Образец
B0031a	
B0032a	
B0033a	
B0034a	
B0035a	
B0036a	
B0037a	
B0038a	
B0039a	
B0040a	

ID	Образец
B0041a	
B0042a	
B0043a	
B0044a	
B0045a	
B0046a	
B0047a	
B0048a	
B0048b	
B0049a	
B0050a	

ID	Образец
B0051a	
B0052a	
B0053a	
B0054a	
B0055a	
B0056a	
B0057a	
B0058a	
B0059a	
B0060a	
B0061a	

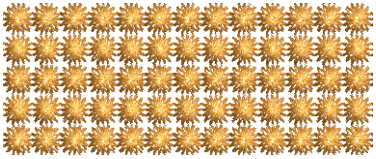
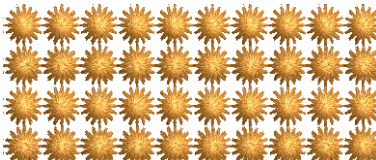
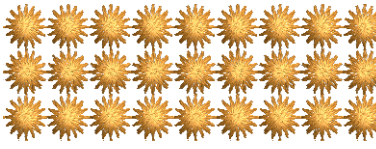
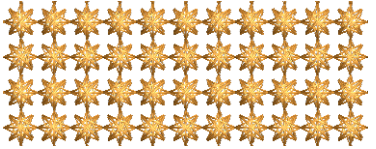
ID	Образец
B0062a	
B0063a	
B0064a	
B0065a	
B0066a	
B0067a	
B0068a	
B0069a	
B0070a	
B0071a	

ID	Образец
B0072a	
B0073a	
B0074a	
B0075a	
B0075a	
B0075a	
B0075a	
B0075a	

ID	Образец
B0075a	

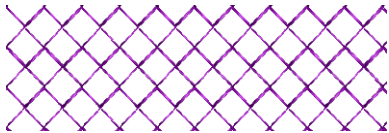
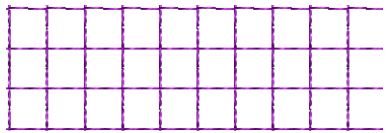
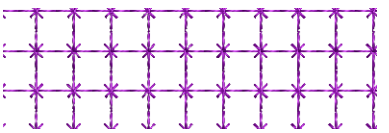
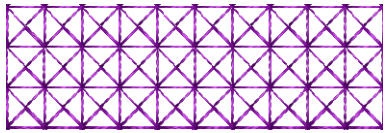
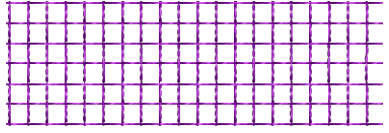
Узоры Candlewicking

Вышивание узелковыми строчками (Candlewicking) является традиционной техникой вышивания «белым-по-белому», выполняемому обычно на белой льняной или хлопчатобумажной ткани толстыми хлопчатобумажными нитками. Узоры Candlewicking можно использовать как для оконтуривания, так и для заполнения. См. разделы Создание контуров оформления стебельчатыми стежками и Создание заполнения строчками в технике candlewicking.

ID	Образец
Knot-3mm	
Colonial-4mm	
Colonial-4.5mm	
Half Knot	

Узоры кружевного переплетения

Стежки кружевного переплетения образуют похожие на сетку узоры, которые придают объекту вид кружева. Этот метод можно применять для объектов в виде замкнутых кривых или прямоугольников, заполняемых стежками с единым углом наклона. Подробнее см. в разделе Создание заполнения стежками кружевного переплетения.

ID	Образец
L0001a	
L0002a	
L0003a	
L0004a	
L0005a	

Глоссарий

Активное окно: то, к которому будет применена следующая команда. Цвет титульной строки активного окна отличается от цвета титульных строк других открытых окон.

Алфавит: Набор знаков одного стиля и дизайна, включающий буквы, цифры и другие типографские символы.

Якорь: закрепленная точка, вокруг которой выполняется вращение, наклон или отражение объекта.

Сглаживание: программная техника, похожа на полутонирование, которое используется для смягчения жестких контуров, где цветовые блоки пересекаются. Это обеспечивает более плавные очертания за счет «размытия» пикселей, где соседствуют цвета.

Аппликация: украшение, вырезанное из одного куска ткани и пришитое к другому, добавляя объемности и новой текстуры. Проекты с аппликациями могут быть экономичнее обычных вышивок, понижая заметно количество требуемых стежков, если аппликация занимает значительное место на проекте.

Вырезатель аппликаций (Appliqué cutter): устройство, позволяющее вырезать фрагмент ткани вдоль запрограммированной линии, напоминая старые чернильные плоттеры. Для него в качестве исходного требуется векторный графический файл. В системе MSWindows он может быть установлен как разновидность принтера.

ARQ: формат в программе BERNINAQuilter.

ART: формат в программе BERNINA Embroidery Software.

ArtisticView: режим реалистичного трех-мерного пред-просмотра проекта вышивки.

Artwork (рисунок): Побитовый или векторный рисунок, используемый в качестве основы для оцифровки. См. разделы Побитовые рисунки и Векторная графика.

Подготовка изображения: См. Раздел Подготовка изображения.

ARX: формат в программе BERNINA Embroidery Software CrossStitch.

Авто-Аппликация: объект вышивки, предполагающий автоматическое пришивание к основе и обшивка краев

Авто-Центровка: функция автоматической центровки начальной и конечной точек проекта.

Автоматическая оцифровка: функция, автоматически преобразующая рисунки (artwork) в объекты вышивки и генерирующая стежки.

Автоматический прыжок (AutoJump): Функция, сохраняющая длинные стежки, разбивая их на серию «прыжков». Предотвращает лишние проколы иглой при превышении максимального шага машины.

Авто-скроллинг (Автоматическая прокрутка): Функция автоматической прокрутки экрана при оцифровке.

Автоматическое построение последовательности стежков (Auto-sequencing): эта функция позволяет оцифровывать объекты (например, пальцы на руке) не заботясь о том, в какой последовательности их вышивать и соединять наиболее эффективно.

AutoSpacing: функция, автоматически подбирающая расстояния между стежками в зависимости от ширины колонки стежков. Работает только для стежков гладью.

Автоматическая замена оттенков ниток: функция, позволяющая многониточным вышивальным машинам автоматически переправлять нитки разных оттенков в указанную иглу.

Автоматическая компенсация растяжения ткани: Вышивальные стежки толкают ткань в направлении прокола. Это может приводить к заминанию ткани и появлению пропусков в вышивке. Функция компенсации противодействует этому эффекту, дополнительно простегивая контуры заполненных форм со стороны, где расположены проколы иглы. Эта функция позволяет оптимизировать проект под разные типы ткани. См. Компенсация растяжения.

Подкладочная аппликация: Кусок ткани, подкладываемая под ткань проекта, в том месте, где на ткани проекта должен быть сделан вырез, открывающий подкладку.

Backdrop (основа вышивки): Электронное изображение, используемое как основа для оцифровки проекта в экранном режиме. Используются побитовые и векторные изображения, взятые из самых разных источников или вставленные через буфер обмена Windows.

Фон: ПО BERNINA Embroidery Software позволяет подобрать цвет фона проекта под цвет планируемой ткани. Можно просто выбрать фоновую ткань. Фон сохраняется в цветовой схеме проекта.

Подкладка (стабилизатор): материал, подкладываемый под ткань, на которой производится вышивка, с целью ее укрепления и стабилизации. Чем больше стежков в проекте, тем плотнее нужен стабилизатор. В продаже имеются стабилизаторы разных плотностей и типов, например отрезаемые, отрываемые и смываемые (растворимые). Профессионалы используют отрываемые стабилизаторы для тканых тканей, и отрезаемые – для трикотажа.

Обратные (поддерживающие) стежки (Backstitch): стежки этого типа используются для сложных контуров. Они хорошо следуют вдоль сложных линий. Этот термин используется для любого повторного ряда стежков при заполнении типа татами. См. Стандартные стежки типа backstitch, Пограничные стежки типа backstitch, и Диагональные стежки типа backstitch.

Страховочное копирование (Backup): копирование файлов на диск или другой носитель, для сохранения запасной копии всех данных. Обычно делают две копии и хранят их на разных носителях.

Линия основы (Baseline): Линия, на которой размещается текст. Только нисходящие части букв могут опускаться под нее. Линия основы базовая линия) определяет форму надписи в проекте. Она может быть горизонтальной, вертикальной, круглой, выгнутой или какой Вы ее оцифруете.

Угол наклона линии основы (BaselineAngle): определяет угол наклона базовой линии к горизонтальной оси. Используется для выравнивания букв по значительной части проекта.

Batting (прокладка): слой материала между лицевой и подкладочной тканями. Добавляющий толщины и плотности.

Bitmap (побитовый рисунок): Электронный рисунок, состоящий из точек (пикселей), в отличие от векторной контурной графики. Обычно файлы с такими рисунками, созданные рисовальными программами, имеют расширения BMP, JPG, GIF, TIF и PCX. При изменении масштаба побитового рисунка могут возникать проблемы с ухудшением качества изображения из-за перерасчета пикселей. Для векторной графики изменение масштаба обычно не приводит к ухудшению качества изображения. См. также Пиксели.

Blackwork («черная» вышивка): термин, происходящий от традиционной техники вышивки черным шелком. Используется для украшения таких предметов, как скатерти, салфетки, куклы и т.п.

Стеганные стежки (Blanket): тип стежка, широко используемый для украшения вдоль границы аппликаций.

Блок(Block): основной элемент верхней части квилта.

BMP: Формат побитовых рисунков Windows. См. Bitmap.

Шпулька (Bobbin): шпулька или катушка, на которую наматывается шпульная (нижняя) нитка, формирующая стежки в нижней части ткани

Шпульная вышивка: проект, вышитый по ткани, заправленной в пальцы лицевой стороной вниз, специальными или резиновыми нитками, намотанными на шпульку. Используется для простых проектов с изображениями листиков или виноградной грозди, или для создания специальных эффектов с толстыми нитками, которые нельзя заправить в иглу.

Склеивание (Bonding): Склеивание двух тканей вместе с помощью некой соединяющей прокладки и, например, проглаживания утюгом.

Граница: Одиночный объект (замкнутая кривая), который можно добавить в монограмму. Также – полоска ткани, добавляемая к внутреннему квилту для его расширения.

Candlewicking: традиционная техника вышивки белым по белому. Обычно – толстыми хлопковыми нитками по льняной или хлопковой ткани.

Каскад: Способ расположения открытых окон Windows на рабочем столе, когда они частично закрывают друг друга, оставляя видимой титульную строку.

Checkbox: Маленький квадратик на экране, в котором щелчком мыши можно поставить (убрать) галочку (крестик), активировав (отключив) соответствующую опцию.

Щелчок (Click): нажать и сразу отпустить клавишу мыши. См. также Правый щелчок.

Click-and-drag (щелкнуть и потянуть): щелчком левой клавиши мыши выбирается объект. Удерживая клавишу нажатой, переместите курсор (и объект вместе с ним) в нужную точку экрана и, освободив клавишу, оставить объект там.

Буферная память (Clipboard): Временное место хранения информации в памяти PC, которая была последней вырезана или скопирована. Картинки из буферной памяти можно вставлять в проект по несколько раз.

Кнопка «Закрыть» (Close): закрывает окно или программу. BMSWindows это кнопка с крестиком, отображаемая в верхнем правом углу титульной строки

Глубина цвета: по другому – «емкость пикселя» – параметр, характеризующий объем информации в каждом пикселе рисунка. Емкость в 1 бит соответствует 2 цветам (черный-белый, например), 16 оттенков – 4 бит, 256 оттенков – 8 бит, высокий цвет – 16 бит, TrueColor – 24 бит.

Палитра: палитра содержит цвета ниток, предназначенных для каждого проекта. Эта цветовая схема (или 'colorway') представляет реальные цвета ниток, которыми может быть вышит проект. См. Карта ниток.

Сокращение числа оттенков: см. Подготовка изображений.

Colorways: – многоцветные схемы для одного и того же проекта. Эти схемы составлены из оттенков, содержащихся в «книгах оттенков», которые можно создать с помощью программы ilcomBERNINA Embroidery Software или похожих программ. Их можно также набрать из патентованных коллекций оттенков, таких, как Chromatone или Pantone.

Колонка: Узкая, длинная, возможно изогнутая форма.

COM – порт: стандартный серийный порт, предназначенный для подключения периферийных устройств. Если установлены соответствующие платы, компьютер может иметь несколько портов. Следует указать, какой именно используется каким устройством – например, COM1, COM2, и т.д.

Команда: получив команду, компьютер выполняет заданное действие. Команды могут быть простыми (например, «вставить объект») и сложными (например, «восстановить стежки»). Команды отправляются выбором пунктов меню, через иконки на панелях инструментов или командными кнопками диалогов.

Командная кнопка: кнопка в диалоговом окне, запускающая или прекращающая то или иное действие. Типичные командные кнопки – Cancel и OK.

Замкнутый объект: способ оцифровки больших, сложных форм. Позволяет одновременно оцифровать внешний контур формы и отверстия внутри контура. Таким образом создается единый замкнутый объект (единая форма для заполнения стежками) без разбиения на отдельные сектора.

Сжатый файл: См. Файл контура.

Конфигурация: определяет тип и состав аппаратного обеспечения, а также набор параметров основного ПО.

Подтверждение: Сообщение, отображаемое на экране, с предложением подтвердить запрошенное действие (например, при намерении удалить проект).

Соединительные стежки: соединяют отдельные объекты в проекте. Это могут быть бегущие стежки или прыжковые. Эти стежки можно задать автоматически или добавить вручную.

Соединители (штекеры): устройства подсоединения кабелей к портам. Порту типа «мама» соответствует штекер типа «папа», и наоборот. Конкретная конфигурация любого устройства определяется его функциями.

Копировать (Copy): Команда, помещающая выбранный объект в буферную память. См. также Дублировать.

Управляющие точки: используются для изменения формы объекта, углов направления стежков, начальных и конечных точек. Форму объекта можно менять, сдвигая, добавляя или удаляя контрольные точки на контуре. Для многих объектов контрольные точки могут быть не только угловыми, но и определять искривление линий.

Контурные стежки: искривленные стежки заполнения, которые следуют вдоль контура фигуры, создавая эффект света и тени. Применяются только для колонок. Есть два типа контурных стежков – стандартные и спиральные. Оба можно применять к объектам типа InputA, InputB, InputC или к объектам, типа кольца. Стандартные контурные стежки можно применить и к окружностям.

Авторское право (Copyright): право, предоставляемое национальным законодательством или международными соглашениями, дающее владельцу исключительные права на публикацию и продажу произведений искусства в течение всей жизни их автора плюс еще 50 лет.

Угловые точки: Точки, в которых линия меняет направление. Алгоритмы генерации бегущих стежков и поворачивающихся стежков заполнения воспринимают угловые точки как делящие линию на части, поэтому в этих точках всегда создается точка прокола иглы.

Покрывающие стежки: образуют границу вокруг аппликации. Можно менять тип покрывающих стежков (гладь или стеганый (Blanket)), а также их ширину, шаг и отступы от края.

Программы преобразования: программы, считывающие информацию с носителя и преобразующие ее в формат нужной машины.

Преобразователь (Converterbox): устройство, преобразующее информацию с карты памяти или другого носителя, в другой формат через компьютер. Разные компании предлагают эти устройства под разными названиями, типа MagicBox™ от OklahomaEmbroidery.

CPU (ЦПУ): центральное процессорное устройство.

Стежки крестиком: пары стежков, формирующие крестики. Располагаются рядами или коробочками. Формируют узоры, похожие на изготовленные вручную.

Текущие настройки: записываются поверх установленных по умолчанию и сохраняются до тех пор, пока пользователь их не изменит. Помогают экономить время на оцифровке. Например, вы можете сами установить желаемые интервалы между всеми новыми стежками. См. также Свойства объекта.

Сглаживание кривых: используется для сглаживания неровностей, получившихся при рисовании контура с помощью мышки. Эта функция обычно применяется ко всему контуру. При этом принимаются во внимание действительные угловые точки.

Сглаживание кривых: используется для сглаживания неровностей, получившихся при рисовании контура с помощью мышки. Эта функция обычно применяется ко всему контуру. При этом принимаются во внимание действительные угловые точки.

Личный проект: проект, подготовленный на основе оцифровки рисунка или переделки имеющегося проекта.

Вырезать (Cut): Функция редактирования. Удаляет из проекта выделенные объекты (сохраняя их в буферной памяти), сохраняя возможность вставить их на место или в другой проект.

Линия обрезки: вторая линия бегающих стежков, вдоль которых ткань вокруг аппликации будет обрезана.

Свойства объекта по умолчанию: См. Свойства по умолчанию.

Свойства по умолчанию: Заранее установленные настройки, определяющие свойства объектов и некоторые системные настройки. Они сохраняются в шаблоне проекта и автоматически применяются к ново созданным проектам. Они считаются «текущими настройками», пока не будут перезаписаны новыми. См. Текущие настройки.

Дефекты: См. Дефекты стежков.

Плотность: См. Плотность стежков или Плотность ниток

Проект (Design): файл в вышивальном формате – например, EMB, JAN, ART. Файл проекта содержит собственно рисунок проекта, а также вышивальную информацию (о типе ткани, о стежках и др.).

Карта проекта: носитель, на котором записан электронный файл проекта и который может читаться компьютером вышивальной машины.

Элементы проекта: декоративные компоненты проекта, составляющие монограмму (например, орнаменты, границы).

Файл проекта: См. Файл.

Объект проекта: См. Объект.

Свойства проекта: проекты обладают свойствами, некоторые из которых можно изменять, другие же – нет. Основное свойство проекта – его исходник (оригинальный проект, импортированный контур, обработанные или импортированные стежки). Другие свойства – это версия ПО, счет стежков и т.д. Цветовая схема (Colorway) также является свойством всего проекта.

Последовательность проекта: См. Последовательность стежков.

Исходник проекта: в целом, вышивальные файлы делятся на файлы с 'контурами' (сжатые) или со 'стежками'. ПО BERNINA Embroidery Software внутренне делит файлы на 4 типа: activeDesign, ImportedOutlines, Processed Stitches, Imported Stitches (оригинальный проект, импортированный контур, обработанные или импортированные стежки). См. Свойства проекта.

Шаблон проекта: См. Шаблон.

Окно проекта: окно, в котором отображается проект для просмотра и редактирования.

Рабочий стол: В терминологии MS Windows – фон экрана, на котором размещаются иконки программ и файлов.

Папка размещения: Папка (директория) куда вы намерены скопировать или переместить один или несколько файлов.

Детали (элементы): контур, граница, фрагмент линии стежков, небольшая область в проекте. Детали при использовании автоматической оцифровки (AutoDigitizer) вышиваются последними.

Диалог: Окошко на экране, куда надо ввести информацию, или в котором содержится информация. Во многих диалогах можно задать опции выполняемой команды. Некоторые содержат предупреждения или пояснения, почему выполнение команды не может быть завершено.

Оцифровка: процесс кодирования проекта. Рисунки преобразуются в серию «объектов вышивки», которые считываются и обрабатываются специальными программами типа CAD/CAM. Передотправкой – на машину, проект преобразуется в 'вышивальные данные'.

Инструмент оцифровки: иногда их называют «способы ввода данных». Они аналогичны инструментам рисования, но конечный результат – это объект вышивки, а не векторный рисунок. Разные инструменты приспособлены под создание разных форм или элементов проекта.

Диск: См. Гибкий диск.

Дисковод: обычно, компьютеры имеют три типа дисководов: Жесткий (вмонтированный) диск, на котором хранятся программы и большая часть файлов, дисковод гибких дисков и дисковод оптических дисков (CDROM).

Дисплей (монитор): Экран, на котором отображается компьютерная информация.

Смешивание: Программная техника смешивания имеющихся оттенков, располагая пиксели в шахматном порядке. Обычно используется для имитации цветов, которые отсутствуют в палитре проекта. Тип оптического обмана создается путем размещения двух пикселей разного цвета рядом друг с другом. Глаз человека автоматически разрешает два цвета в третий цвет.

Заглушка безопасности: устройство, без которого нельзя запустить защищенное программное обеспечение, подключается либо к параллельному порту, либо к порту USB.

DPI (точекнадюйм): единица измерения разрешения экрана или принтера. Число пикселей, умещающихся на отрезке, длиной 1 дюйм.

Двойной щелчок: выполняется левой клавишей мыши не смещая ее. Такой щелчок по иконке, например, открывает программу.

Загрузка (Download): Процесс передачи копии файла с удаленного компьютера или интернета на компьютер или другое устройство, например на вышивальную машину.

Перетаскивание (Drag): действие мышкой. Удерживая левую клавишу мыши, перемещайте мыш. При этом перемещается выбранный объект на экране.

Выпадающий список: Диалоговое окно со списком опций для выбора.

Дублирование: при дублировании объект не копируется в буферную память, оставляя ее свободной для копирования других объектов.

Редактирование (Editing): Изменение аспектов проекта с помощью компьютерной программы редактирования. Большинство программ позволяют масштабировать проекты, редактировать стежок за стежком или блок за блоком, добавлять надписи к проекту, перемещать элементы проекта, объединять проекты, выполнять и менять параметры машинных команд.

Elastic Lettering: специальный эффект, применяемый к надписям, чтобы сделать их выпуклыми, растянуть или сжать.

Эмблема: Вышитый проект с завершенными краями, пришитый после вышивания к одежде. Обычно это какой-то идентификационный знак. Также известен как «герб» или «наклейка».

Вышивание: художественное шитье по ткани. Обычно включает некий художественный рисунок, но может быть дополнено надписями и монограммами. Есть свидетельства, что вышивки существовали уже в эпоху египетских фараонов. Они упоминаются в поэмах Гомера и в записках крестоносцев 12 века. Вышивки первоначально выполнялись вручную, затем на механических швейных машинах. Они выполнялись на ручных ткацких станках и машинах типа Schiffli с сотнями игл. Теперь мы имеем высокоскоростные компьютеризованные многоголовочные машины.

Объект вышивки: См. Объект.

Вышивальные нитки: См. Нитки.

EMF: Enhanced Metafile – векторный графический формат.

Точка входа: Точка, где нитка впервые проникает в данный объект. Должна совпадать с точкой выхода из предыдущего объекта.

Выход (Exit): кнопка выхода из программы или команда на закрытие окна.

Точка выхода: Точка, где нитка покидает данный объект. Должна совпадать с точкой входа в следующий объект.

EXP: или 'expanded'. Формат файлов со стежками, разработанный для машин Melco.

Расширение: См. Расширение файла.

Ткань: ткани обладают многими свойствами, главным из которых эластичность или 'растяжимость ткани'. Важное свойство, требующее применения разных типов подкладок – это текстура ткани.

Система «умеет» компенсировать эффекты заминания-растяжения разных типов ткани. Заминание, коробление, порезы ткани компенсируются применением правильных (для заданного типа стежков и ткани) подкладок (стабилизаторов).

Растяжимость ткани: Вышивальные стежки стягивают ткань к точкам прокола иглы. Это может привести к появлению складок на ткани и «пробелов» в вышивке. Для компенсации этого эффекта с помощью дополнительного прошивания контуров заполняемых стежками объектов, имеется автоматическая функция «pullcompensation».

Облицовка: См. Топпинг.

Необычные (модные) заполнения: художественное заполнение, применяемое там, где точки прокола иглы формируют плиточный узор. В программе имеются различные образцы такого типа.

Файл: некоторое количество информации, сохраненное на носителе под определенным именем.. Сохраненные проекты хранятся в виде файлов..

Расширение файла: три-четыре буквы после точки в конце имени файла (например, .BMP), расширение обозначает тип файла, читаемый или нет той или иной программой.

Имя файла: имя файла с расширением, например, Cat.BMP.

Стежки заполнения: серии стежков, применяемые для заполнения значительных областей. Разнообразие типов заполняющих стежков достигается возможностью варьировать их направление (угол), длину и порядок повторения. Другое название – стежки GEFlect.

Финализация: Действия, выполняемые по завершении собственно вышивания.

Flagging: движение ткани вверх-вниз под действием иглы, напоминающее развевающийся флаг. Часто связано с недостаточным закреплением ткани. Приводит к неудовлетворительному качеству стежков и спутыванию ниток.

Гибкийдиск: гибкий носитель информации в квадратном пластиковом корпусе – например, HD/DD 3.5» floppydisk. Используется для страховочных копий файлов и/или для хранения нечасто используемых данных. Используется для переноса файлов с проектами вышивки с компьютера на вышивальную машину.

Папка (директория): Коллекция файлов и вложенных папок, сохраняющаяся вместе на диске под определенным именем. Часть структуры организации хранения файлов в системе.

Шрифт: Набор символов и знаков, включающий буквы, цифры и другие типографские символы, выполненный в одном стиле и дизайне. Также именуется алфавитом, даже если в него входят не только буквы. См. также Алфавит и Надписи.

Машинная вышивка в режиме свободного движения: См. Рисование нитками.

Французский узел: Стежок с поднятым узелком в центре..

Бахрома: концы обрезанных ниток, свисающие по краям проекта.

Градиентное заполнение: художественный эффект, при котором меняется плотность стежков вдоль объекта вышивки. Создает эффект изменения цвета и тени, который трудно получить вручную.

Градиентное заполнение: художественный эффект, при котором меняется плотность стежков вдоль объекта вышивки. Создает эффект изменения цвета и тени, который трудно получить вручную.

Графическая программа: программа, позволяющая создавать и/или редактировать побитовые и/или векторные рисунки. Примеры программ редактирования векторной графики – AdobeIllustrator, acro Media Freehand и CorelDRAW®. См. также Пакет ПО для рисования.

Шкала оттенков серого: состоит из 254 оттенков серого, плюс чистый черный и чистый белый цвет. Всего 256 оттенков. Черно-белые фотографии выполняются в шкале оттенков серого.

Сетка: Линии сетки на экране визуально помогают точнее разместить объекты на проекте. При первом запуске программы линии сетки отображаются по умолчанию.

Направляющие стежки: серии стежков, помогающих выравнивать объекты вышивки, если проект предполагает много перезаправов пялец или помогающих точнее разместить аппликацию. Это первый прошиваемый на аппликации слой стежков, используемый для правильного размещения ткани аппликации на подкладке. См. также Аппликация.

Жесткий диск: устройство для хранения информации. Один жесткий диск обычно вмонтирован в корпус компьютера, другой можно подключить дополнительно. Информация, сохраненная на диске, остается на нем, пока не будет удалена. Диск имеет ограниченную емкость. Надо следить за структурой сохраняемой информации.

Аппаратное обеспечение (Hardware): комплектующие компьютера, включая системный блок, монитор, клавиатуру, принтер, сканер, швейный компьютер и т.п.

Наследственные вышивки: вышитые предметы, предназначенные для передачи по наследству из поколения в поколение.

I-пойнтер: Одна из форм, которую может принимать пойнтер на экране компьютера. Указывает на то, что в месте его расположения можно ввести текст. Напоминает заглавную букву 'I'.

Иконка: маленькая функциональная картинка на экране компьютера, иногда сопровождаемая текстом. Например, список файлов может отображаться в виде столбца (ряда) иконок, рядом с которыми указаны названия файлов. Панели инструментов тоже состоят из иконок.

Подготовка изображения: подготовка отсканированного изображения перед оцифровкой. Может включать следующие операции: сокращение числа оттенков, добавление и/или усиление контуров, удаление лишних деталей («шума»), смешение оттенков и сглаживание, удаление фона и т.п..

Метод ввода данных: См. Инструменты оцифровки.

JPG: JPEG – формат побитовых файлов.

Прыжок: движение рамки или пялец без выполнения прокола иглы. Обычно используется для перехода от одной точки проекта к другой.

Размещение надписи: Размещение надписи на основной линии.

Lacework (кружевная работа): приложение, для создания кружев из ниток по всей длине ткани. Чаще всего, для украшения женской одежды и предметов домашнего обихода. Приложение часто используется для машин Schiffli.

Буквы: Инициалы или монограммы. Буквы из алфавита определенного шрифта.

Надписи (Lettering): вышивка, содержащая буквы или слова. Может быть создана на основе имеющихся алфавитов (шрифтов), позволяющих широко варьировать размеры, высоту, интервалы между буквами и др. параметры.

Простой рисунок (Lineart): рисунок со всего 2-мя цветами. Обычно, черным и белым.

Выпадающий список: Диалог со списком опций на выбор.

Закрепляющий стежок (Lockstitch): создается 3-4 последовательными стежками со смещением на не менее, чем 10 пунктов. Используется для завершения колонок, заполнений и других элементов проекта. За ним следует обычно стежок – прыжок, смена цвета нитки или конец проекта. Прошивается в форме треугольника, звезды или прямой линии. Закрепляющим стежком называют также стежок, формируемый челноком и иглой на домашних швейных машинах, а также на швейных компьютерах.

Логотип (Logo): название, символика, товарный знак фирмы или организации.

Образование петель: петли на вышивке образуются чаще всего из-за слабого натяжения верхней нитки, например, если полиэстровая верхняя нитка слабо натянута.

MagicWand («волшебная палочка»): техника создания проектов вышивки с автоматической оцифровкой цветовых блоков.

Макс/Миндлина стежка: Допустимый диапазон длин стежков в данном проекте, определяемый внешними размерами и расстояниями между проколами иглы. Определяется также тем, какие минимальные и максимальные смещения может осуществлять машина.

Кнопка «развернуть/свернуть окно»: в системе Windows, маленькая кнопка с квадратиками в середине тройки в правом углу титульной строки. Разворачивает окно на весь экран или сворачивает его до регулируемого размера.

Оперативная память: в компьютерной системе – хранилище информации, с которой работает пользователь. Если выйти из программы или выключит компьютер не сохранив работы, информация о ней будет потеряна.

Панель меню: панель меню содержит иконки, за которыми скрыты выпадающие меню с разными командами. Некоторые из этих команд дублированы на панелях инструментов.

Кнопка «свернуть»: в системе Windows, маленькая кнопка с полосочкой на левой позиции в тройке в правом углу титульной строки. Разворачивает окно или сворачивает его до минимального размера.

Модальный диалог: Когда такой диалог открыт, пользователь не может воспользоваться никакими кнопками или выбрать объекты за пределами диалога. Изменения, сделанные в диалоге изменения вступают в силу только после того, когда диалог будет закрыт.

Не модальный диалог: Когда такой диалог открыт, пользователь может пользоваться другими кнопками и свободно выбирать объекты за пределами диалога. Элементы в диалоге меняются в соответствии с тем, какой объект выбран. Сделанные в диалоге изменения могут вступить в силу пока диалог еще открыт.

Модем: Устройство, для передачи информации с одного компьютера на другой.

Монограмма: Вышивка, состоящая из одной или нескольких букв. Обычно – личные инициалы. Может также включать границы или обозначения, символизирующие права собственности на предметы одежды, носовые платки и т.п.

Мульти-аппликация: объект аппликации, состоящий из нескольких кусков ткани и окруженный различными видами объектов вышивки.

Собственный («родной») формат файла: собственный формат программного приложения, при помощи которого создан и обработан сохраненный файл. Также называется формат вышивальных файлов, собственных для той или иной швейной машины. Если сохранить файл в другом формате – это будет «не родной» формат.

Игла: Небольшой, тонкий стальной стержень, с отверстием для нитки («ушком») и острием для прокола ткани. Машинные иглы отличаются от игл для ручной работы. Машинная игла имеет ушко вблизи острия. Машинные иглы делают острыми (для прокола плотных, прочных тканей) или с оскругленным острием для проскальзывания между трикотажными волокнами. Бывают и другие виды игл, например, с клиновидным острием (для работы по коже).

Точки прокола: Точки прокола отображаются в проекте. Можно оценить плотность стежков или внести нужные поправки.

Игольное валяние: иначе – «сухое валяние». Популярное ремесло, создание валяного материала (фетра) без применения воды. Иглы, применяемые в промышленных машинах для суховаляния, или иглы для домашних устройств типа BERNINA needle-punch tool, или даже иглы для ручного применения, все имеют небольшие бородки с мягкими плечиками. Прокалывая ткань или пряжу, они пропихивают волокна сквозь ткань. Поскольку бородки обращены вниз, на обратном ходе иглы наверх они волокна не вытягивают. С помощью этой техники с одной или несколькими иглами можно достичь интересных результатов. Техника популярна для изготовления фетровых объектов как 2D так и 3D.

Устранение (цветового) шума: имеется в виду восстановление определенных цветовых блоков на отсканированной картинке. Достигается заменой нескольких близких оттенков одним цветом. Эта операция важна для автоматической оцифровки, позволяя программе легче идентифицировать блоки определенного цвета, которые затем превращаются в объекты вышивки. Также вычищаются загрязнения цветных областей.

Нормальный шаблон: Шаблон по умолчанию. См. также **Шаблон**.

Объект: в терминах вышивального ПО – это любой элемент проекта. Объекты имеют множество свойств: размер, цвет, место в последовательности проекта, тип стежков, и другие величины, важные для стежков. См. также **Векторный объект**.

Контур объекта: См. **Контурный файл**.

Свойства объекта: Все объекты вышивок в ПО BERNINA Embroidery Software имеют определенные параметры (настройки). Сохраненные вместе с объектом, они становятся его свойствами. Всем объектам присущи некоторые общие параметры, такие, как размер или расположение в проекте. Но есть и свойства, специфичные только для объектов определенного типа.

Тип объекта: Характеристики объекта: тип, форма, тип ниток, цвет, параметры стежков, порядок шитья, положение в проекте. Тип объекта может определять окончательный вид вышивки.

Орнамент: Сгруппированный проект из одного или нескольких объектов любого типа одного или нескольких цветов. Орнаменты могут занимать до 8 позиций в круг букв или в центре за буквами.

Контурный файл: сжатый файл, содержащий контуры объекта, свойства объекта и данные о стежках. Когда этот файл открывается в программе BERNINA Embroidery Software, автоматически применяются соответствующие типы стежков, методы оцифровки и эффекты. Контур можно пере-масштабировать, преобразовать, изменить форму – без изменения плотности и качества стежков. См. также **Стежковый файл**.

Контурные стежки: бегущие стежки или стежки гладью, используемые для оконтуривания объектов вышивки.

Окно обзора: в окне обзора отображаются миниатюрные изображения проектов. The окно обновляется всякий раз, когда делаются изменения. Его можно использовать для приближения, удаления и панорамирования в окне проекта.

Пакет ПО для рисования: программа, позволяющая создавать и/или редактировать побитовые и/или векторные рисунки. Можно создавать контуры и заполнения, а также редактировать рисунки по пиксельно, используя такие инструменты, как «кисточка», «ластики», «спрей» и др. Примеры программ для рисования: Adobe Photoshop, Jasc Paint Shop Pro и Corel PHOTO-PAINT® Essentials X6. См. также **Графическая программа**.

Панорамирование: функция просмотра частей проекта, не умещающегося в окне проекта.

Параллельный порт: соединительное гнездо на компьютере (обычно LPT1), куда подсоединяется кабель от принтера или от заглушки безопасности. К параллельным портам подсоединяются некоторые вышивальные машины. Эти порты имеют имена LPT1, LPT2, и т.д. При настройке параллельного соединения с машиной, нужно выбрать нужный порт и требуемый протокол обмена данными.

Вставка (Paste): функция, вставляющая в проект объект из буферной памяти. Можно вставлять несколько раз.

Заплата (Patch): кусок ткани используемый в аппликациях.

Patchwork (Пэтчворк): композиция из сшитых вместе кусков ткани (например, квилт).

Patchwork блок: набор пэтчей, сшитых вместе, формирующий единую форму (например, квилт) It.

Заполнение образцами (Pattern Fill): декоративные заполнения стежки для заполнения замкнутых объектов. Можно создавать специальные и трехмерные эффекты.

Контур изображений: образцы стежков, соединенные вместе вдоль оцифрованной линии. Можно создавать декоративные контура, используя образцы из списка.

PCX: формат побитовых изображений программы Paintbrush.

PDF: Portable Document Format. Формат документов в программе Acrobat Reader (например, Руководство пользователя).

Копирование наброска (Pencil rub): дешевый способ подготовки копий (набросков) проектов. Берется лист копировальной бумаги, кладется поверх вышивки и слегка натирается карандашом.

Периферия: любое устройство, подсоединенное к компьютеру и в той или иной степени им управляемое. Например, вышивальная машина или принтер.

Photo Snap: техника создания вышивальных проектов на основе фотографий и других побитовых изображений. Проекты Photo Snap состоят из рядов гладевых или контурных стежков с переменными интервалами. Эффект напоминает печать струйного принтера.

Пиксель: Точка. Например. Световые точки, формирующие картинку на экране компьютера. Чем больше пикселей и чем они меньше и плотнее друг-к-другу – тем выше разрешение экрана.

Пикселизация: эффект, который возникает, когда растровое изображение увеличивается таким образом, что отдельные пиксели становятся различимы на глаз

Линия размещения: первый слой стежков аппликации, нужный для правильного размещения ткани аппликации на подлежащем материале. См. также Аппликация.

PNG: Portable Network Graphics – векторный графический формат.

Пойнтер (курсор): элемент на дисплее. Может принимать разные формы. Перемещается по экрану в след за движениями мышки. Пойнтер указывает на элементы управления, которые надо использовать, позволяет выделять объекты и указывает позиции, где вводится текст. Отсутствие на экране или неподвижность курсора означает, что компьютер не работает.

Точка (пункт): единица измерения расстояний. 10 точек = 1 мм.

Порт: соединительное гнездо на компьютере, куда подключаются кабели от внешних устройств. Порты, к которым подсоединяется периферийное оборудование имеют имена типа COM1 или LPT1, которые надо указать в настройках при подключении устройства.

Позиция: индикатор позиции указывает положение проекта (X, Y) в окне проекта.

Предварительный просмотр (Preview): функция, позволяющая просматривать проект и информацию по проекту перед печатью. Проект отображается в том виде, как будет распечатан.

План проекта (Production work sheet): документ, связывающий разработчика проекта и оператора швейной машины. Содержит вид проекта (предварительный просмотр) и параметры проекта, включая его размеры, последовательность цветов и другие особые инструкции.

Программа: компьютерные программы или 'приложения' используется для определенного типа работ, например для работы с текстами или для управления базами данных.

Свойства: См. Свойства объекта.

Протокол: The communications protocol depends on the connection type between the computer and the embroidery machine. This will be one of: standard serial, parallel, serial to parallel converted (DCi), или interface card.

Сморщивание ткани: результат стягивания ткани стежками. Возможные причины – неправильная плотность стежков, слабое натяжение ткани в пальцах, отсутствие стабилизатора, неправильное натяжение нитки или тупая игла.

Компенсация натяжения: функция программ оцифровки, принимающая во внимание искажение проекта, которое может случиться из-за взаимодействия нитки и ткани. Циклы толчков и натяжений могут превращать запрограммированные круглые объекты в овальные. Для компенсации эффекта, горизонтальные элементы должны быть несколько увеличены, а вертикальные – сжаты. См. также Автоматическая компенсация натяжения.

Push-Pull («тяни-толкай»): эффект, возникающий из-за натяжения нитки между точками прокола ткани. Может приводит к искажениям в проекте, низкому качеству стежков или даже к сморщиванию ткани. На степень искажения могут влиять плотность стежков, тип ткани, подкладка, тип стабилизатора, тип ниток и расположение предмета одежды. См. также Stitch-Pull.

Квилтинг (Quilting): процесс изготовления квилтов и в частности – прошивание стежков на уровнях квилтов для усиления и украшения частей квилта – вершины, ват и нового слоя и подкладки – для украшения поверхности квилта и скрепления его слоев.

RAM: Random Access Memory, компьютерная карта памяти.

Читать (Read): функция, открывающая проект только для просмотра.

Перерисовать (Обновить, Redraw): функция, обновляющая содержимое экрана. Полезно, когда за поправками становится трудно разглядеть проект. См. также Медленная перерисовка.

Обновить (Refresh): См. Перерисовать (Redraw).

Изменение последовательности: можно изменить положение объекта, вырезав его и вставив в другое место, а можно воспользоваться функцией Resequence (изменение последовательности), перераспределив их по оттенкам или использовав функцию ColorFilm.

Изменение размера (Resizing): См. Масштабирование (Scaling).

Разрешение экрана: определяет число точек (пикселей) на одном дюйме (dpi). Чем выше разрешение, тем четче изображение, но и памяти для хранения изображения требуется больше. Разрешение 75 dpi обычно уже дает хороший результат.

RGB: red (красный), green (зеленый), blue (синий). На основе этих цветов компьютер генерирует другие оттенки.

Правый щелчок: Нажать и отпустить правую кнопку мыши. См. также Щелчок (Click).

Управляющие точки вращения: При выборе объекта по его углам отображаются управляющие точки изменения размера. Если щелкнуть еще раз, появятся управляющие точки вращения и наклона. Точки вращения располагаются по углам объекта, в его центре отображается якорь. Точки наклона в форме кристаллов появляются в середине верхней и нижней сторон объекта. См. также Управляющие точки.

Ровница (Roving): волокна – прочесанные, но не подвергнутые прядению. Чаще всего термин относится к шерсти, но ровницу можно сделать из любых волокон или их смеси.

Бегущие стежки: один ряд стежков вдоль оцифрованной линии. Точки прокола иглой располагаются одна за одной последовательно. Применяется для контуров и соединений. Длину стежков можно автоматически варьировать, следуя за искривлениями линии.

Специальная гладь: при применении этого эффекта, длинные гладьевые стежки разбиваются на более короткие. Также точки прокола распределяются случайным образом, не образуя линию в середине формы. Используется в основном, чтобы в широких колонках не было длинных стежков. Можно использовать, как замену заполнения типа татами. Получается похоже на гладь и при поворачивающихся стежках создает более мягкие линии с некоторой глубиной.

Гладьевые стежки: тип заполняющих стежков. Формируется близко расположенными зигзаговыми стежками. Их можно выполнять под любым углом и с разными длинами. Подходит, однако, только для небольших или узких фигур. Гладь хорошо покрывает фигуру, поскольку стежки практически параллельны. Часто используется для надписей, контуров и деталей. Гладь имеет характерный глянцевый эффект, поскольку заполнение практически не содержит точек прокола.

Сохранить (Save): Сохранение информации (проекта) в файл. Каждый раз при сохранении, прежняя версия файла заменяется на новую со сделанными изменениями. Чтобы не потерять изменения, не забывайте продлевать операцию сохранения почаще.

Масштабируемость: Возможность увеличить или уменьшить проект. В расширенных форматах возможности масштабирования ограничены 10% – 20%, поскольку число стежков остается неизменным. В сжатых форматах масштабы можно менять сильнее, поскольку можно изменять число и плотность стежков.

Сканер: устройство, преобразующее физические изображения в цифровой формат, который можно обрабатывать на компьютере. Сканированные изображения можно использовать как основу для проектов вышивки.

Калибровка экрана: необходима для того, чтобы в масштабе 1:1 проект действительно отображался бы в натуральную величину. Ее следует выполнять при установке ПО BERNINA Embroidery Software, при замене или перенастройке монитора.

Полоса прокрутки: полосы внизу и в правой части экрана, позволяющие с помощью мыши и элементов управления (стрелок, ползунка) просматривать проекты, не помещающиеся целиком в экран.

Коды безопасности: ПО BERNINA Embroidery Software требует наличия устройства (заглушки) безопасности, установленной на компьютере. Коды безопасности (доступа), введенные в компьютер, передаются на это устройство. Каждое устройство безопасности имеет уникальный серийный номер и код.

Устройство безопасности: См. Заглушка безопасности.

Выбрать (Select): выделить объект или группу объектов для редактирования. Только выделенные объекты допускают редактирование.

Управляющие точки выбора: Восемь маленьких квадратиков, симметрично расположенных по углам и сторонам выделенного объекта. С их помощью можно менять размеры объекта. См. также Управляющие точки вращения.

Рамка выделения: Штрих пунктирный прямоугольник, появляющийся при выделении одного или группы объектов.

Последовательность: См. Последовательность стежков.

Серийный порт: соединительный разъем на компьютере, куда можно подключать внешние устройства (например, модем). Серийные порты PCOM – разъемы типа «папа», 9-ти или 25-ти штырьковые. Они имеют имена COM1, COM2, COM3, и т.д. Число устройств, которые можно под соединить к компьютеру, ограничено имеющимся числом портов. При нехватке портов, их можно добавить. Имеются также и многопортовые серийные платы.

Настройка серийного порта: можно настраивать такие параметры, как скорость, биты данных, стоп-биты, четность. Настройки должны совпадать с настройками вышивальной машины. Соединительный кабель должен соответствовать типу у разъема.

Техника коротких стежков: техника оцифровки, помещающая в углах и искривлениях укороченные стежки.

«Горячие» клавиши: А Одна или группа клавиш, нажатие которых соответствует определенной команде. Например, **Ctrl+C** действует также, как и экранная кнопка «Копировать» (**Copy**).

Управляющие точки изменения размера: См. Управляющие точки выбора.

Управляющие точки наклона: См. Управляющие точки вращения.

Медленная перерисовка: при медленной перерисовке проекта, пользователь может наблюдать в какой последовательности будут прошиваться стежки и меняться цвета ниток.

Программное обеспечение (Software): программы, установленные на компьютере (MSWindows, BERNINA Embroidery Software, и др.).

Специальные заполнения: стежки, образующие орнамент в области заполнения (например, PatternFill).

Специальные нитки: нитки с эффектом блеска, переливчатости или особой толщины. Часто выполняются из синтетических материалов, таких, как вискоза, мерсеризованный хлопок, металлик, текстурированный нейлон.

Панель состояния: содержит информацию о проекте в целом: число стежков, положение (X, Y), число цветов (C), число остановок (S), и т.п..

Stemstitch: стежок используемый как для контуров, так и для заполнения таких фигур, как ветви (stems) и виноградные гроздья (vines). Используется вместе с другими декоративными стежками или как контур вокруг заполнения гладью или стежками типа Stippl.

Шаговые стежки: параллельные стежки, используемые обычно для заполнения больших областей. Меняя угол наклона, длину или последовательность повторения стежков, можно создавать разные образцы заполнения.

Stippling: метод создания заполнения бегущими стежками, вьющимися вокруг и около границы. Часто используется в квилтинг.

Стежок: прокол ткани иглой с ниткой; также – фрагмент нитки между двумя соседними точками прокола.

Угол стежка: Угол, под которым располагаются стежки, заполняющие фигуру. например, 45° к горизонтالي. Углы могут и варьироваться в пределах одной фигуры.

«Сбивание» стежков: интервалы между стежками обычно рассчитываются по внешнему контуру фигуры. На резких искривлениях стежки с интервалами, нормально заполняющими внешнюю сторону линии, на ее внутренней стороне могут сбиваться в кучу, что может привести к дефектам вышивки.

Счет стежков: число стежков в проекте. В ПО ERNINA Embroidery Software одному стежку соответствует один цикл хода машины. См. также Свойства проекта.

Плотность стежков: Число стежков в расчете на единицу площади (или на единицу расстояния).

Редактирование стежков: возможность убрать или заменить один или несколько стежков.

Файл стежков: стежковые («расширенные») файлы предназначены для непосредственного использования на швейных машинах. Содержат координаты стежков и функции машины. Как правило, масштабировать такие проекты со стежками нельзя, поскольку поменять число стежков нельзя. См. также Контурный файл.

Длина стежка: расстояние между соседними точками прокола иглы. Максимальная длина стежка измеряется по координатам X и Y. Для бегущих стежков длина может автоматически варьироваться, следуя за изгибами кривой. См. также Макс/Мин длина стежка.

Stitch-Pull: эффект, возникающий из-за натяжения нитки между точками прокола ткани. Может приводит к искажениям в проекте, низкому качеству стежков или даже к сморщиванию ткани. На степень искажения могут влиять плотность стежков, тип ткани, подкладка, тип стабилизатора, тип ниток и расположения предмета одежды. См. также Push-Pull.

Тип стежка: для челночных машин основные типы стежков это: бегущие (Run), гладь (Satin) и плетеные (Tatami). ПО BERNINA Embroidery Software позволяет создавать массу вариаций этих типов.

Интервалы между стежками: расстояние между соседними проколами иглы с одной и той же стороны колонки. Чем меньше интервал, тем выше плотность. И наоборот.

Дефекты стежков: проявляются в форме пробелов в областях заполнения, просвечивания ткани сквозь вышивку или разрывов ниток. Часто связаны с неправильными настройками стежков – например, если компенсация растяжения незначительна для степени эластичности данной ткани.

Последовательность стежков: формируется объектами вышивки. По умолчанию, объекты вышиваются в порядке их создания. Можно, однако, вырезать объект ставив его в другое место в последовательности, а можно воспользоваться функцией Resequence. Можно менять последовательность объектов по цвету или с помощью Color Film.

Коммерческие проекты: вышивки, имеющиеся на диске или карте, защищенной авторскими правами. Оцифрованные проекты вышивок, имеющиеся в продаже.

Системные требования: возможности аппаратного и программного обеспечения компьютера работать вместе. Системные требования указываются на упаковке ПО, карт, дисков и других принадлежностей. Вы должны знать, что может (а что не может) поддерживать ваша система. Иногда система не может работать с новым ПО, если не добавить оперативной памяти или дискового пространства.

Taskdown: зигзаговый стежок после линий размещения и отреза, закрепляющий части аппликации на фоновой ткани перед тем, как выполнять покрывающие стежки.

Плетеные стежки (Tatami): серии бегущих стежков, используемые обычно для заполнения больших фигур сложной формы. Стежки укладываются рядами вперед – назад через всю фигуру. Они могут быть параллельными или слегка менять угол наклона. Меняя длину, угол наклона и последовательность стежков можно варьировать вид заполнения.

Шаблон: специальные файлы, где хранятся стили и настройки по умолчанию. Полезны при работе с часто используемыми типами проектов.

Натяжение нитки: сила натяжения нити. Как для верхней, так и для шпульной нитки ее надо устанавливать правильно. Правильная настройка – это когда с одной стороны ткани под вышитой колонкой около 1/3 видимых ниток это шпульные нитки.

Текстурированный край (Textured Edge): используется для создания эффекта тени, или для Текстурированный край (Textured Edge): используется для создания эффекта тени, или для имитации меха, или других «пушистых» текстур.

Нитка: тонкий шнур, или свитая из двух и более волокон нитка, используемая для вышивания. Для ниток для машинной вышивки применяются: вискоза (блестящие нитки), хлопок (нитки попроще), полиэстр (сильные нитки с насыщенным цветом), металлик (синтетическая основа, покрытая металлической фольгой) и акрил (блестящие, как вискоза, нитки).

Карты (таблицы) ниток: списки цветов ниток, на основе коммерческих или изготовленных самостоятельно таблиц. Можно копировать цвета из одних таблиц в другие, создавать собственные таблицы. См. также Палитра оттенков.

Код нитки: идентификационный номер ниток данного цвета от данного изготовителя.

Рисование нитками: техника изготовления вышивки, когда под работающей иглой машины, ткань, заправленная в пяльцы, свободно перемещается руками, позволяя нитке «рисовать» на поверхности ткани.

Плотность нитки: разные изготовители используют разные системы измерения плотности нитки. Например, А – нормальная вышивальная нитка (плотность 120/2 или 40). В – нитка потолще, С – потоньше, D – очень тонкие нитки.

Толщина нитки: См. Плотность нитки.

Тип нитки: вышивальные нитки отличаются по толщине. Бывают типы А, В, С и D. Плотность стежков должна соответствовать типу нитки. См. также Плотность нитки.

Начальные стежки (Tie-ins): вставляются в начале объекта (внутри фигуры на втором стежке) для закрепления нитки. Используются, когда соединение с предыдущим объектом обрезано.

Завершающие стежки (Tie-offs): обычно вставляются перед обрезкой нитки, чтобы нитка не размоталась. Можно настроить программу, чтобы при определенных условиях вставлять завершающие стежки автоматически. А можно вставлять их вручную. Можно также настроить автоматическую обрезку нитки.

Титульная строка: горизонтальная строка наверху страницы в системе Windows с названием страницы. На многих окнах титульная строка содержит также управляющие иконки и кнопки сворачивания и разворачивания окна.

Панели инструментов: позволяют легко находить функции и команды ПО BERNINA Embroidery Software. Левый щелчок по иконкам на панели активирует функцию, правый в некоторых случаях позволяет настроить ее свойства.

Топпинг (Topping, Facing): материал помещенный перед вышиванием поверх ткани с заметным ворсом или текстурой (например, поверхность велюра или махровой ткани). Топпинг прижимает ворс или рубцы, оставляя стежки поверх их. Топпинг делают из разных материалов – пластика, распускаемого пластика, открытой плетеной ткани, химически обработанной так, чтобы разлагаться под действием тепла.

Travelon Edges: Эффект в ПО BERNINA Embroidery Software, смещает стежки типа travelrun на края объекта так, чтобы они не просвечивали через неплотную вышивку.

Стежки Travelrun: применяются для соединения сегментов сложных фигур. Они также соединяют смежные объекты. Поскольку стежки не обрезаются, они могут быть видны в завершенной вышивке. По этой причине для соединения объектов их используют реже, чем прыжковые стежки. Если соединения скрыты, а объекты смежные, их можно применять.

«Путешествие» по проекту: проекты проверяются просмотром последовательностей стежков, «путешествуя» по стежкам, сегментам, функциям и объектам.

функции обрезки ниток: на машинах с функцией автоматической обрезки ниток, можно запрограммировать обрезку после каждого завершающего стежка. В программе точки обрезки обозначены треугольниками с маленькими кружочками в точках, где начинаются новые стежки. Обрезаемые соединения обозначены штрихпунктирными линиями. Точки обрезки можно задавать как автоматически, так и вручную.

Триммер: устройство, встроенное в швейную машину, для автоматической обрезки ниток. В частности, при переходе от одного объекта к другому или при смене цвета нитки.

Обрезка (Trimming): обрезка провисающих ниток, остатков стабилизатора и т.п.

Шрифт TrueTypeFont: технология цифровых шрифтов, разработанная компанией Apple Computer и используемая сейчас в операционных системах как Apple, так и Microsoft.

Поворачивающиеся стежки: Объекты вышивки можно заполнять как параллельными, так и поворачивающимися стежками. Поворачивающиеся стежки – это колонки стежков, поворачивающиеся вслед за искривленным контуром. Параллельные стежки все имеют один угол наклона к горизонтали (например, 0°, или 90°, или 45°, или любой другой). Объекты с поворачивающимися стежками надо программировать сразу, но можно добавить свойство стежкам изменять угол наклона и позже. Поворачивающиеся стежки подходят для проектов со сложными, искривленными фигурами (деревья, животные и т.п.), а также для больших областей заполнения. Повороты происходят в точках сильного искривления фигуры или там, меняется ее ширина.

TWAIN: промышленный стандарт, позволяющий устройствам (сканерам, например) напрямую коммуницировать с программами проекта. Для этого как устройство, так и программа должны быть совместимы со стандартом TWAIN. Можно использовать любые совместимые с TWAIN сканеры.

Подлежащие стежки: прошиваются в первую очередь для стабилизации ткани на подкладке. Придают поверхностным стежкам более воздушный, объемный вид. Выполняются сериями обычно очень коротких бегущих стежков. Оцифровываются вручную, или «подкладываются» автоматически под колонки (гладьевые) или области заполнения.

Поля подложки: расстояние между контуром объекта и краем подлежащих стежков. Чтобы они не «вылезали» из-под внешней вышивки, делайте поля побольше.

Порт USB: Universal Serial Bus Connector – тип соединительного порта на компьютере, к которому, в частности, подключается заглушка безопасности.

Значения s: настройки – буквы и цифры – которые вводятся в диалогах. См. также Свойства объекта.

Изменяемость размера: возможность менять масштаб проекта.

Векторная графика: Любое изображение, отображаемое и сохраняемое математически как совокупность линий. Векторными объектами являются прямоугольники, эллипсы, кривые, многоугольники, звезды и художественные рисунки, созданные в графических программах, таких, как CorelDRAW®. В отличие от растровых (пиксельных) изображений, векторная графика содержит геометрические формы и линии, которые масштабируются без искажений и как правило занимают мало места в памяти. См. также Пиксельные изображения.

Векторный объект: объект векторной графики, созданный или импортированный в ПО BERNINA Embroidery Software. С помощью ПО BERNINA Embroidery Software их можно преобразовать в объекты вышивки любого типа. Можно задать их общие свойства (размер, положение,...), организовать и обработать их, также как и другие объекты. См. также Bitmap.

Эффект волны: искривляет стежки заполнения замкнутого объекта в соответствии с оцифрованной волнистой линией, сохраняя при этом постоянную плотность стежков и частоту проколов.

WMF: Windows Metafile – формат векторной графики.

Записать (Write): функция отправки проекта на диск или карту памяти для сохранения, или на швейную машину для вышивания.

X/Y координаты: Расстояния на графике или на экране компьютера по горизонтали (X) и вертикали (Y). Значения X применяются для измерения ширины, Y – для измерения высоты.

Стежки зигзагом (Zigzag): стежки зигзагом аналогичны стежкам гладью, но используются обычно там, где стежков надо меньше. Игла прокалывает обе стороны колонки и прокладывает нитку открытым зигзагом. Плотность стежков определяется настройками. Настройки для стежков заполнения зигзагом сохраняются отдельно от настроек подложечных стежков зигзагом и двойным зигзагом.

Подложечные стежки зигзагом: подложечные стежки зигзагом и двойным зигзагом, помогают закрепить широкие колонки.

Zoom – фактор: масштаб отображения проекта (в процентах к натуральной величине).