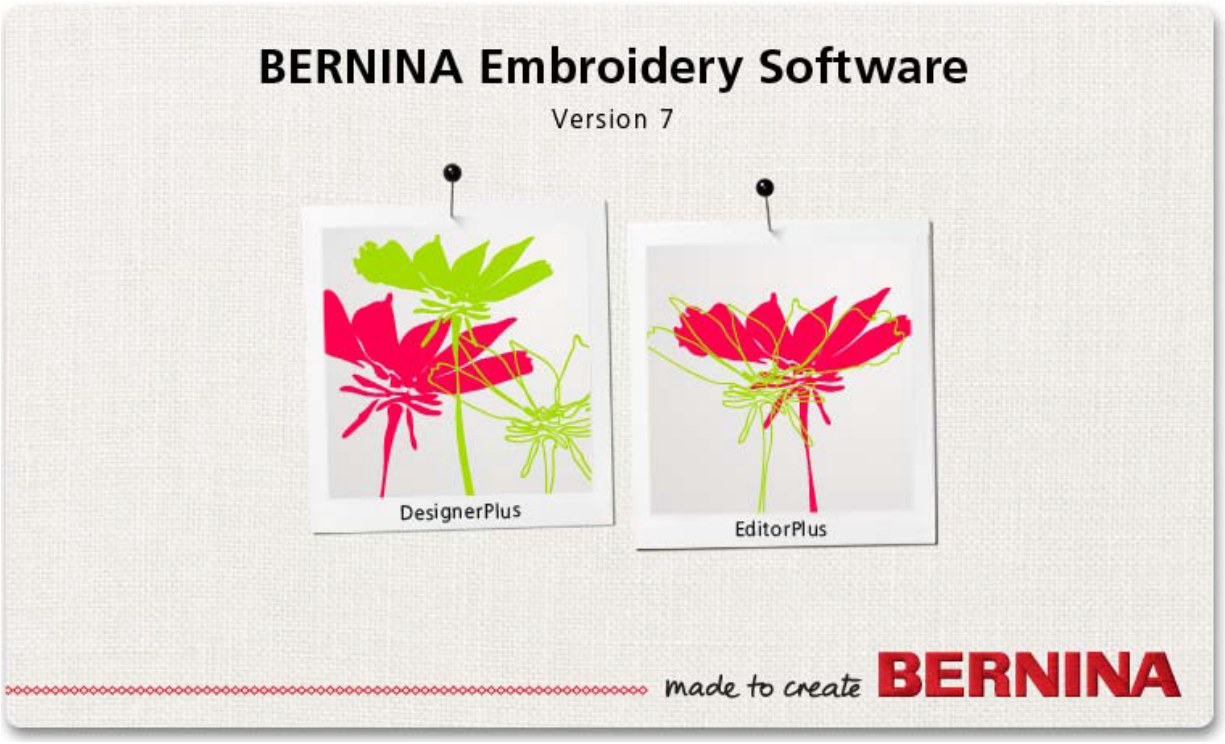


Руководство

по работе с программами

BERNINA EditorPlus
BERNINA DesignerPlus

Copyright 1997-2009 by Wilcom Pty. Ltd. All Right RESERVED.

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

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

Примечание

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

Напечатанная инструкция пользователя

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

Ограниченная Гарантия

Фирма BERNINA International AG гарантирует, что в течение 90 дней с даты приобретения Вами программного обеспечения программные продукты не содержат дефектов по материалам и качеству исполнения. Вам предоставляется исключительное право в случае обнаружения таких дефектов возвратить изделия вместе с доказательством покупки фирме BERNINA или уполномоченным торговым агентам в течение гарантийного срока для безвозмездной замены. Вы оплачиваете стоимость пересылки и страховки и несете риск в случае повреждения и ошибочной адресации «продуктов».
Покупатель полагается на свое собственное умение и знание при выборе программного обеспечения для собственного использования и принимает весь риск относительно результатов применения программного обеспечения. В соответствии с правовыми условиями гарантии фирма BERNINA International AG не принимает на себя все другие гарантии и условия, которые могут быть явно выражены или подразумеваемы, включая без ограничения, гарантии и условия пригодности для продажи, соответствия для специфического использования и отсутствие контрафакции. Фирма BERNINA International AG специально не гарантирует, что программное обеспечение будет соответствовать всем требованиям покупателя или будет выполняться без прерываний или ошибок, в полном соответствии с описанием в сопровождающей документации.

Ограничения Ответственности

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

Прекращение Действия Лицензионного Соглашения

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

Контактные телефоны

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

Ред. 2 Авг 2013

Глава 1
Введение



Совершенствуйте свои проекты, редактируя каждый отдельный стежок.
Для автоматического создания красивой вышивки по отсканированной художественной картинке имеется программа AutoDigitizer.
Чтобы превратить картинку в стежки используйте функцию Magic Wand («волшебная палочка»).
Для превращения фотографии ввышивку можно использовать программу PhotoSnap.

BERNINA® Embroidery Software – это лучшее программное обеспечение для создания вышивок в домашних условиях. Она создана на основе MSWindows®, что позволяет использовать многие функции, с которыми пользователи обычных PC уже знакомы.

BERNINA Embroidery Soft ware интегрировано с ПО CorelDRAW® EssentialsX6 от компании CorelCorporation, которое является самым популярным пакетом программ векторной графики среди домашних пользователей. Это сочетание позволяет создавать проекты вышивок наиболее эффективным и удобным образом, объединяя вышивальные функции BERNINA Embroidery Softwarec графическими функциями CorelDRAW®. Оно позволяет пользователям создавать не просто вышивки, но и по-настоящему сложные мультимедийные проекты.



Примечание

CorelDRAW® EssentialsX6 и родственный ему программный продукт, CorelPHOTO-PAINT® EssentialsX6 можно использовать и как отдельные самостоятельные приложения. Вся информация содержится в электронном Руководстве пользователя, которое можно найти в системе Windows в меню Start>Programs (Пуск>Программы). Можно найти ее и в системе экранной помощи в графическом режиме.

Начинающим пользователям

Если вы еще незнакомы с ПО BERNINA Embroidery Software, Вам понравятся ее гибкие возможности оцифровки и простота, скоторой можно создавать графические проекты, добавлять и создавать новые шрифты. Тем не менее, прежде, чем начать работу с программой, прочтите Приступая к работе (GettingStarted). В этой главе мы представляем обзор основных концепций работы с ПО BERNINA Embroidery Software и даем рекомендации как достичь наилучших результатов.

Опытным пользователям

BERNINA Embroidery Software- это расширенная версия ранее существовавших программных продуктов с многими новыми или расширенными функциями. Чтобы быстрее ознакомиться с этими новшествами, прочтите пожалуйста сведения о программе (Releases-Примечание) в меню экранной помощи Help.

Уровни программной продукции

Программный продукт BERNINA Embroidery Soft ware имеет два уровня:

- BERNINA EditorPlus
- BERNINA DesignerPlus.

Пользователи ПО BERNINA Embroidery Soft ware могут получать обновления к программам напрямую через Internet. Подробности в разделе Обновления и коды доступа (Upgrades&accesscodes).

BERNINA Editor Plus

ПО BERNINA Editor Plus позволяет редактировать имеющиеся проекты, добавлять надписи. Вы сможете без проблем сделать красивую вышивку по отсканированной картинке. Можно использовать мощные инструменты автоматической оцифровки: AutoDigitizer, MagicWand и PhotoSnap.

Кроме того:

- Можно менять последовательность цветов для лучшего качества вышивки
- Можно редактировать отдельные стежки для тонкого улучшения качества вышивки
- Можно автоматически создавать вышивки по отсканированной картинке с помощью программы AutoDigitizer
- Можно превратить картинку в стежки с помощью функции MagicWand («волшебная палочка»)
- Для превращения фотографии в вышивку можно и спользовать программу PhotoSnap.

BERNINA Designer Plus

ПО BERNINA Designer Plus имеет мощные функции для оцифровки и, сочетая как автоматические и «ручные» инструменты и методы.

Система позволяет:

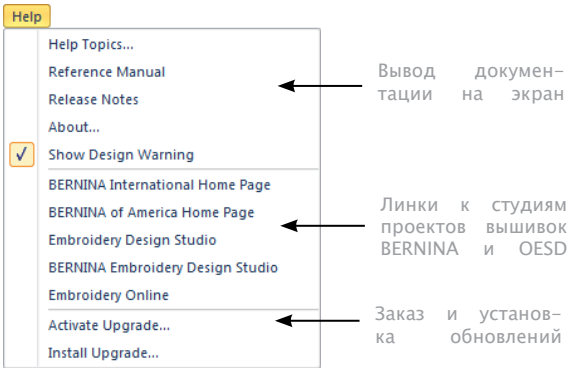
- Оцифровывать сканированные или импортированные рисунки прямо на экране
- В дополнении к автоматической оцифровке, использовать специальные инструменты и большой набор художественных образцов и заполнений
- Создавать аппликации
- Превращать любой из шрифтов Windows TrueType в новый вышивальный алфавит
- Сохранять понравившиеся настройки как шаблоны.

Примечание

Функции, специфичные для разных моделей, перечислены в списке функций моделей BERNINA Embroidery Software Product Feature List.

Ресурсы и поддержка

Информацию о программе BERNINA Embroidery Software и о том, как с рей работать, можно получить разными способами. Имеются адреса ресурсов, где можно скачать готовые образцы вышивок.



Печатная документация

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

Краткое руководство пользователя BERNINA

EmbroiderySoftware содержит указания по установке ПО, а также общую информацию о программе. Имеется раздел с кратким справочником, содержащим все экранные и клавиатурные команды, используемые в программе.

Документация, отображаемая на экране

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

Сведения о версии продукта

Сведения о версии продукта входят в комплект установочного пакета. Они содержат информацию о новых и измененных функциях со ссылками на соответствующие разделы настоящего Руководства.

Руководство по работе с программами

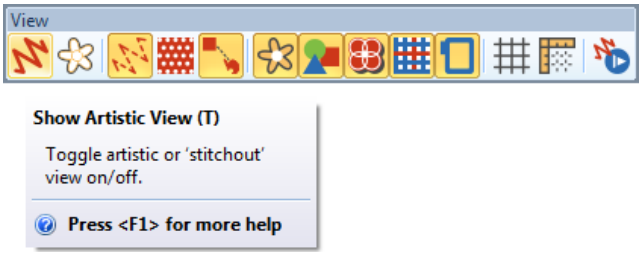
Руководство содержит подробные сведения по всем функциям ПО BERNINA Embroidery Software ‘EmbroideryCanvas’. Приведены пошаговые инструкции действий, образцы, виды экранов. Программные приложения BERNINA Cross Stitch и BERNINA Quilter описаны в отдельных Руководствах.

Примечание

Полное описание инструментария CorelDRAW®, входящего в состав ArtworkCanvas, можно найти в электронном Руководствечерез меню Windows Start>Programs (Пуск>Программы). Можно найти ее и в системе экранной помощи в графическом режиме.

Система экранной помощи

Система Help позволяет быстро получить информацию о программе и советы, что делать в том или ином случае. Доступ к контекстной помощи с помощью клавиши<F1>.



Дополнительные руководства пользователя

В установочный пакет BERNINA Embroidery Soft ware входят дополнительные руководства:

- BERNINA CrossStitch: где описаны возможности программы BERNINA Cross Stitch см. также раздел- Вышивка крестом.

• BERNINA Quilter: описывает возможности специальной программы BERNINA Quilter. См. также раздел Квилтинг.

Он-лайновые ресурсы

В сети многие ресурсы предлагают готовые образцы вышивок. Программа BERNINA Embroidery Soft ware направит Вас к двум богатым ресурсам – студиям вышивального дизайна BERNINA и OESD.

Обозначения, используемые в Руководстве

В этом Руководстве приняты и используются следующие обозначения.

Команды

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

Диалоговые окна

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

Действия мышью

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

Комбинации клавиш

Комбинация	Описание
Щелчок мышью	Щелкнуть левой кнопкой мыши
Ctrl + S	Удерживая нажатой клавишу CTRL, нажать клавишу (для сохранения проекта).
Полный список комбинаций клавиш имеется в разделе, Комбинации клавиш.	

Краткое руководство пользователя BERNINA Embroidery Software содержит указания по установке ПО, а также общую информацию о программе. Имеется раздел с кратким справочником, содержащим все экранные и клавиатурные команды, используемые в программе.

Глава 2
Установка и настройка программы

Установочный набор BERNINA Embroidery Software V7.0 включает ниже перечисленные компоненты (или некоторых из них):

- BERNINA Embroidery Software – установочный диск DVD
- Заглушка USB
- BERNINA Embroidery Software– краткое руководство по началу работу



Примечание

На установочном диске BERNINA Embroidery Software DVD записано ПО для ВСЕХ продуктов, включая BERNINA Designer Plus, BERNINA Editor Plus, BERNINA Portfolio, BERNINA Cross Stitch и BERNINA Quilter.

Требования к системе

Для нормальной работы ПО BERNINA Embroidery Software Ваш компьютер должен удовлетворять следующим минимальным требованиям:

Спецификации компьютера

Проверьте, удовлетворяет ли Ваш компьютер нижеследующим требованиям к памяти, процессору и дисковому пространству.

Позиция	Мин. требования
Процессор	Intel® Pentium® 4, AMD Athlon™ 64 or AMD Opteron™
ОС	‡ Windows® XP SP3 (32-bit)
Браузер	I.E. 7.0 or later
Доступ в Интернет	Для установки, регистрации, получения обновлений.
Память	1 GB (32-bit) or 2 GB (64-bit)
Объем жесткого диска	40 GB
Свободное место на диске	† 20 GB
Графическая карта	Поддержка Highest Color (32bit) и разрешения 1280 x 1024
Монитор	¥ от 17’ разрешение 1280 x 1024
Сканер, принтер, плоттер	Совместимость с Windows. Любое подсоединение – параллельное, или USB
USB порты	Отдельный порт USB для заглушки USB dongle
Мышь	Мышь USB
Носители данных	DVD-ROM для установки ПО
Звуковая карта	Нужна для мультимедийных учебных программ

Операционные системы ‡

- Допустима ОС Windows XP (32bit), но BERNINA рекомендует установить ОС Windows 7 или Windows 8.

Свободное дисковое пространство †

ПО BERNINA Embroidery Soft ware занимает до 1Gb на жестком диске в зависимости от конфигурации.

Разрешение экрана¥

При недостаточном разрешении экрана некоторые элементы могут не отображаться. На оптимальное разрешение влияет также и размер экрана. Крупные шрифты ухудшают ситуацию. Для оптимизации следует настроить и разрешение экрана, и размер используемых шрифтов. Приемлемый вариант, например, размер шрифта 100% или 125% при разрешении 1280 x 720.

Устройство безопасности



USB Port Dongle

ПО BERNINA Embroidery Software защищено с помощью так называемой USB – заглушки, которую следует подключить к компьютеру. На заглушке записаны кодовые данные, без которых ПО не работает. Каждая заглушка имеет свой серийный номер и код.

Все ПО, как новые версии, так и обновления, поставляется вместе с USB- заглушкой. При обновлении ПО Вы получите запрос на выполнение «пересадки мозга», со старого устройства на новое. Не отсоединяйте старую заглушку и не подсоединяйте новую, пока установочная программа не попросит это сделать. Иначе могут возникнуть проблемы с работой защиты ПО.

Предупреждение

Если при работе с ПО BERNINA Embroidery Software заглушка была отключена, появятся сообщения об ошибках. Закройте сообщения и выйдете из программы. Все несохраненные в проекте изменения будут утеряны. Подключите снова заглушку. Проследите за надежностью соединения. Теперь можно продолжить работать с программой BERNINA Embroidery Software.

Установочные опции

При установке программы Вы имеете выбор:

- Какое ПО и какие образцы Вы желаете установить
- Какие компоненты будут установлены – дополнительные языки, например, или BERNINA Portfolio
- Какие файлы с документами будут установлены.

Примечание

Обязательно надо отметить галочкой чек-бок с BERNINA Embroidery Software. Чек бокс ‘ExtraLanguages’ – есть он или нет зависит от версии ПО.

Слияние версий ПО

Вы можете выбрать возможность слить новую версию ПО с уже установленной. С установленными «накоплениями» произойдет следующее:

Образцы

ПО BERNINA Embroidery Software позволяет сохранять образцы в Ваших собственных папках. В новых версиях ПО могут быть изменения в новых версиях этих файлов.

При установке проверяются уже имеющиеся файлы на вашем компьютере и сливает их с новыми установками.

Шаблоны

BERNINA Embroidery Soft ware позволяет также изменять уже установленные шаблоны и устанавливать новые. В новых версиях ПО могут быть изменения в новых версиях этих файлов. Установочная программа проверяет все шаблоны в системе и сливает их с новыми установками.

Таблицы ниток

Сделанные в таблицах ниток изменения сохраняются.

Ткани и аппликации

Образцы тканей для аппликаций используются как программой BERNINA Embroidery Software, так и BERNINAQuilter. Вы могли добавить ткани в существующей установкеBERNINAQuilter. При установке новых тканей, программа установки BERNINA Embroidery Software проверяет установленные файлы и сливает их с новыми установками.

Примечание

Все изменения, что Вы сделали в библиотеке тканей BERNINA Quilter будут учтены в новых установках.

Что не надо делать

- Не удаляйте ранее установленное ПО BERNINA Embroidery Software «вручную», просто удаляя программные файлы. Этого нельзя делать для любых приложений под ОС Windows.
- Не следует удалять существующую версию ПО BERNINA Embroidery Software из меню MS Windows Start >Programs >BERNINA Embroidery Software >Uninstall, а также используя функцию Add/Remove Programs (добавить/удалить программы) из панели управления Windows.

Оба этих способа удалят все файлы программы BERNINA Embroidery Software и Вы потеряете все ранее сделанные настройки.

- Позвольте установочной программе BERNINA Embroidery Software сохранить ранее сделанные настройки в обновленной программе.
- При установке ПО программа попросит Вас перезагрузит компьютер для завершения установки. До перезагрузки не забудьте закрыть все файлы и программы.
- После завершения установки можно удалить устаревшие версии ПО BERNINA Embroidery Software с помощью меню Programs > ... >Uninstall или Add/Remove Programs. При удалении программ некоторые файлы могут остаться в установочной папке.

Можно вручную удалить эту папку с помощью программы Windows Explorer.

Установка ПО

Процедура установки позволяет выбрать:

- Где будет сохранено ПО и образцы проектов – на Вашем PC или в сети
- Какие компоненты будут установлены – например, дополнительные языки или BERNINA Portfolio
- Какие файлы с документами будут установлены.

Предупреждение

При обновлении ПО не удвляйте старую версию заранее. Установочная программа сделает это за Вас. См. также раздел Слияние версий ПО.

Перед установкой ПО BERNINA Embroidery Software

1 Проверьте, отвечает ли Ваш PC требованиям ПО BERNINA Embroidery Software. См. раздел Требования к системе.

2 Закройте все приложения IMS Windows® , но саму ОС Windows не закрывайте

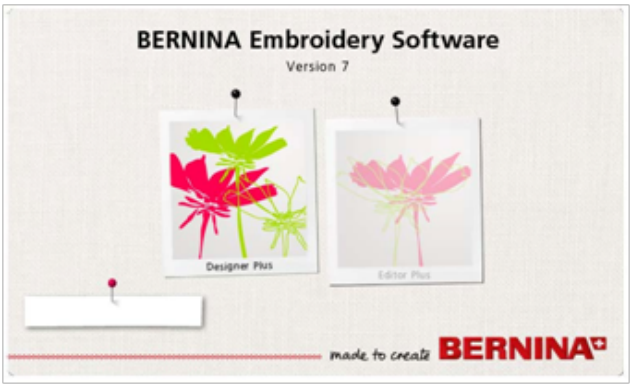
3 Вставьте загрузочный диск DVD-ROM BERNINA Embroidery Software

4 Нажмите Next

5 Выберите продукты для установки и нажмитеNext.

Установка

Установочная программа будет запущена через 30 секунд и появится экран приветствия.



Отображается лицензионное соглашение.

Подсказка:

Лицензионное соглашение можно распечатать с помощью кнопки Print.

6 Скажите «да» и нажмите Next.

Вам будет предложено подключить заглушку. Новая версия программы предложит подсоединить и старую заглушку тоже.





7 Нажмите Next.

Появится экран SetupType. Если Вы новичок – выбирайте вариант полной установки (complete installation).

8 Нажмите Next.

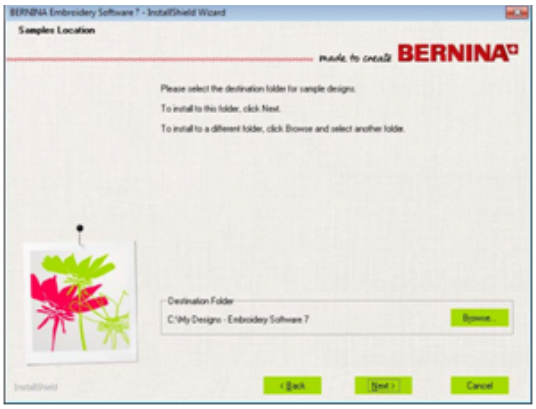
Появится экран выбора размещения ПО Choose Destination Location. Укажите, где разместить ПО BERNINA Embroidery Software.

- Если согласны с выбором по умолчанию – нажмите Next.
- Для выбора другого размещения – нажмите Browse, выберите существующую уже папку или создайте новую и нажмите Next.

Если выбрать папку с установленной ранее прежней версией ПО, новая будет установлена поверх старой и они автоматически объединятся.

9 Нажмите Next.

Появится экран Sample Location (размещение образцов). Укажите имя папки для сохранения Ваших образцов и проектов.



По умолчанию Вам предложен будет адрес My Designs – Embroidery Software 7. Образцы, поставляемые вместе с ПО, разместятся именно в этой папке.

- Если Вы согласны с адресом по умолчанию – нажмите Next
- Для изменения папки сохранения, нажмите Browse – выберите существующую уже папку или создайте новую и нажмите Next.

Примечание

Ваши собственные образцы при установке не перемещаются, но старые образцы могут быть заменены на новые с тем-же именем.

Если на Вашем PC были уже установлены прежние версии BERNINA Embroidery Software:

- Программа предложит Вам выбрать версию ПО, поверх которой установить новую. Какие компоненты будут установлены – например, дополнительные языки или BERNINA Portfolio
- После перезагрузки компьютера данные будут соединены.

11 Для продолжения, нажмите Install.
Появится экран состояния процесса установки Setup Status.
Программа CorelDRAW® EssentialsX6 устанавливается вместе с другим ПО.



12 Нажмите Finish для завершения установки.
Программа предложит Вам перезагрузить компьютер. Это можно сделать, через меню «Start>Programms» MSWindows®.

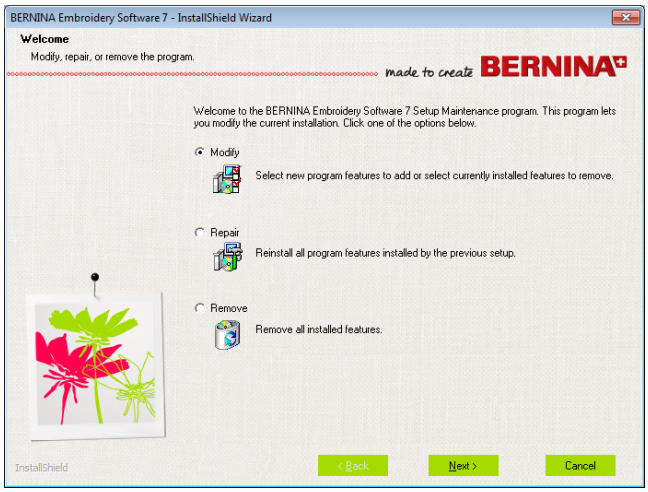
Примечание.
При установке обновлений соединение версий может потребовать некоторое время. Изменения, что Вы могли уже сделать в Вашей прежней программе BERNINAQuilter (в библиотеке тканей) могут быть слиты с новым ПО. Новая установка также забирает все новые образцы и темы, модифицированные пользователем. См. раздел Обновление версий ПО.

Обновление действующей программы

Если Вы обновляете уже имеющееся у Вас ПО BERNINA® Embroidery Software, или если Вы хотите его удалить, следуйте той-же процедуре, что и при установке программы. Запустите ее, и она автоматически определит наличие устаревшего ПО BERNINA®Embroidery Software и предложит его обновить, починить или удалить. Это предотвратит одновременную установке двух или более разных версий нашего ПО на Вашем PC.

Обновление программы

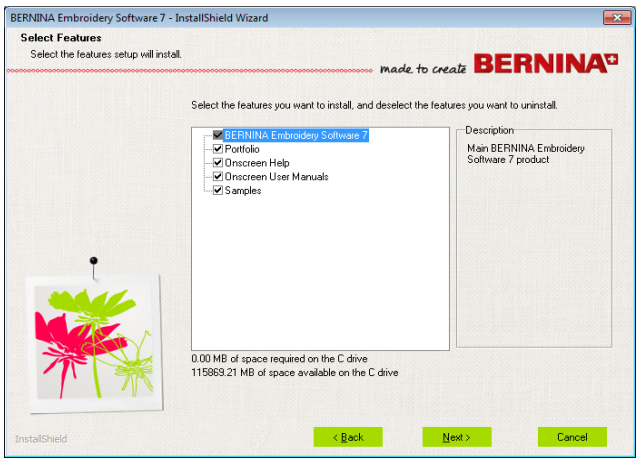
1 Закройте все приложения MS Windows®, но не саму ОС Windows.
2 Вставьте установочный диск BERNINA® Embroidery Software DVD-ROM.
Если ПО BERNINA® Embroidery Software уже установлено на Вашем компьютере, Вы увидите следующее сообщение на экране:



3 Выберите нужное действие – Modify, Repair, Remove – и нажмите Next.

- Modify – обновить – меняет набор установленных компонент
- Repair – ремонтировать – заменяет уже установленные компоненты на новые
- Remove – удалить ПО.

При выборе опции Modify появится экран Select Components – выбор компонент.



4 Добавьте или удалите функции и языки.
5 Нажмите Next. Появится экран готовности к установке Ready to Install.
6 Нажмите **Install.**
Программа предложит ввести код доступа с Вашей карты Bernina Upgrade Card.
С веб-сайта Вы получите уведомление по электронной почте.

После успешной установки, при обновлении любых дополнительных файлов MSWindows®будет появляться экран завершения обслуживания Maintenance Complete.

Примечание.

Если при установке Вы выбрали опцию Repair (починить), все ранее установленные компоненты будут переустановлены.

7 Нажмите **Finish.**

Обновления и коды доступа

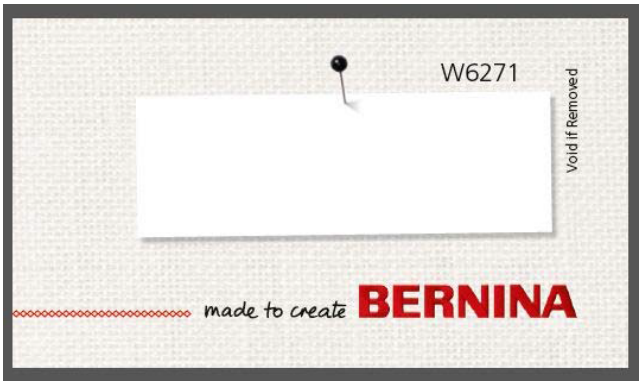
ПО BERNINA Embroidery Software защищено с помощью так называемой USB- заглушки, которую следует подключить к компьютеру. На заглушке записаны кодовые данные, без которых ПО не работает. Каждая заглушка имеет свой серийный номер и может распознать код, записанный в программе. 7-значный код заглушки (DongleNumber) очень важен. Он указан на ярлыке заглушки. Кроме номера заглушки у каждой из них имеются серийный номер (SerialNumber) и код идентичности (IdentityCode), по которым их распознает система. Узнать код идентичности можно с помощью программы BERNINA® Embroidery Software. Обновлять систему можно непосредственно через интернет.

Идентификация устройства безопасности

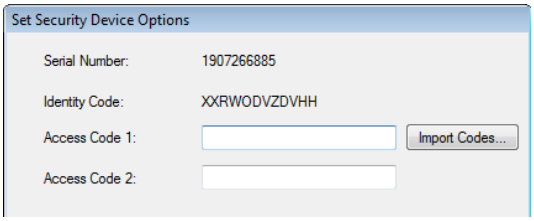
Чтобы в корреспонденции идентифицировать Вашу систему, Вы должны указать номер заглушки, а также серийный номер и код идентичности. Эту информацию можно найти на заглушке или в программе с помощью диалога Security Device (устройство безопасности).

Для идентификации устройства безопасности

Найдите номер заглушки на ее ярлыке – это уникальный 7-значный код, начинающийся с буквы 'A'.



Эта информация есть и в программе в меню настроек (Settings) в диалоге Security Device Options.



Примечание

В поле Serial Number указан внутренний серийный номер устройства (перед дефисом). Этот номер считывает программа с заглушки. Он отличается от номера, написанного на заглушке. Рекомендуем записать себе это номер для упоминания в переписке со службой поддержки.

Обновление ПО BERNINA® Embroidery Software в режиме он-лайн

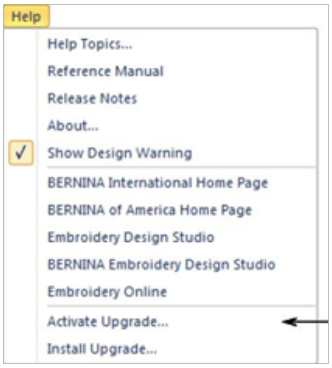
Пользователи ПО BERNINA Embroidery Software могут устанавливать обновления прямо через интернет. На сайте Вам предложат выбор обновлений, зависящий от уровня ПО. Если уровень соответствует BERNINA Editor Plus, обновления для BERNINA Designer Plus будут предложены автоматически. При возникновении вопросов, обращайтесь к вашему дилеру.

Предупреждение

Если в настройках браузера указан высокий уровень безопасности, загрузка ПО может оказаться не возможной. При возникновении этой проблемы попробуйте установить средний уровень безопасности.

Для обновления в режиме он-лайн:

1 Проверьте подсоединение к интернету

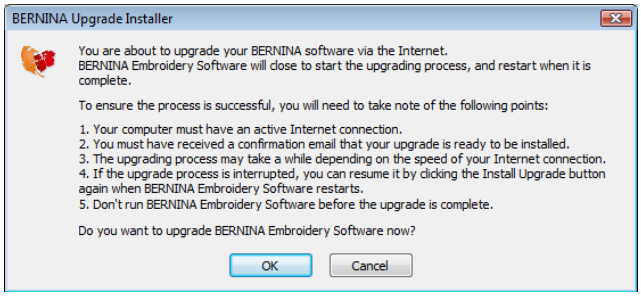


2 Выберите Help>ActivateUpgrade. Вы подключаетесь к веб-сайту.

3 Следуйте подсказкам:

- Вам будет предложено ввести уникальный код доступа
- Сайт направит Вам извещение по электронной почте

4 Получив извещение, нажмите Help> Install Upgrade. Откроется диалог Bernina Upgrader.



5 Нажмите OK. Коды доступа загружаются на заглушку и начинается загрузка обновления.

6 По завершении установки обновления нажмите OK. Программа BERNINA® Embroidery Software перезапускается с обновлениями.

Ввод кода доступа

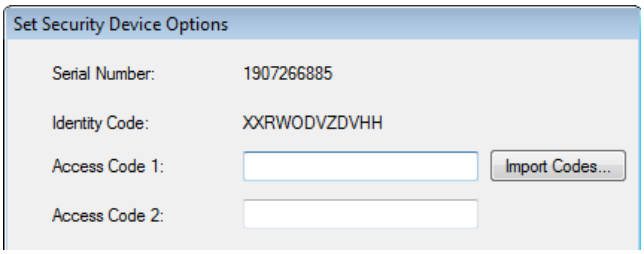
Если у Вас не получается обновить программу в режиме он-лайн, попробуйте ввести код доступа вручную. Этот код можно получить у Вашего дилера.

Подсказка

Код доступа можно ввести, скопировав его из текстового файла. Этот способ экономит время и позволяет избежать опечаток. Подробнее см. раздел Импорт кода доступа.

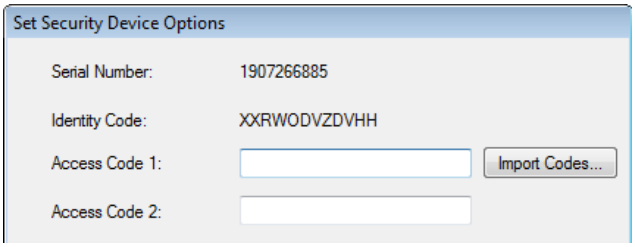
Ввод кода доступа

1 Выбрать Settings>Security.
Откроется диалог Set Security Device Options (Настройка устройства безопасности).



2 Сличите серийный номер и код идентичности вашей заглушки с теми, что указаны в письме, содержащем код доступа. Они должны совпадать.

3 Введите коды в поля формы, переходя от одного поля к другому с помощью клавиш Tab или Enter.



Подсказка

При вводе кода доступа, программа BERNINA® Embroidery Software автоматически добавляет пробел после каждых 4 знаков. Вручную вводить пробелы не надо.

4 Нажмите OK. Появится сообщение об успешном вводе кода доступа.

5 Перезапустите программу BERNINA® Embroidery Software.

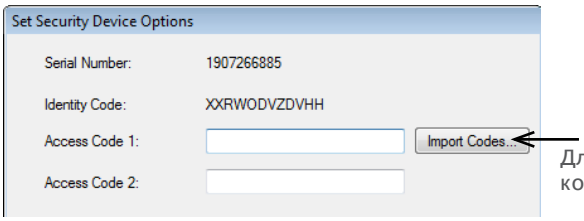
Импорт кодов доступа

Код доступа можно ввести, скопировав его из текстового файла, полученного по электронной почте. Этотспособэкономитвремяипозволяетизбежатьопечаток.

Для импорта кодов доступа

1 Получив по почте код доступа (в приложении к письму), сохраните текстовый файл на жесткий диск – например, на рабочий стол Вашего PC.

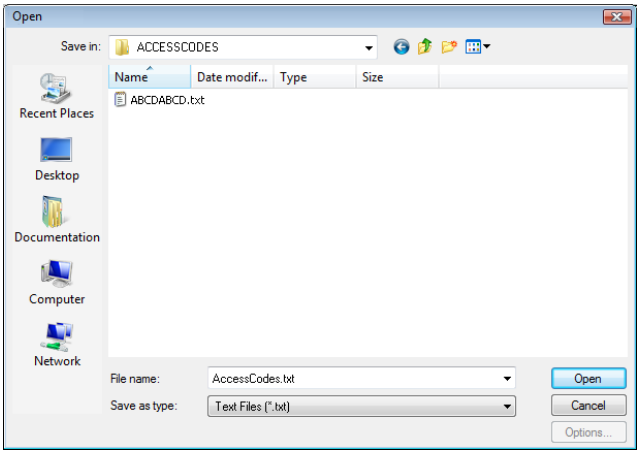
2 В меню программы BERNINA® Embroidery Software выберите Settings> Security (Настройки>безопасность). Откроется диалог Set SecurityDevice (настройка устройства безопасности).



3 Сличите серийный номер и код идентичности вашей заглушки с теми, что указаны в письме, содержащем код доступа. Они должны совпадать.

4 Нажмите ImportCodes. Появится диалог Open (открыть).

5 Найдите папку, где Вы сохранили файл с кодами доступа – например, на рабочем столе Вашего PC.



6 Выберите файл с новыми кодами доступа и нажмите Open. Коды автоматически обновятся.

7 Перезапустите программу BERNINA®Embroidery Software.

Часть 1
Основные сведения

Образцы, созданные в ПО BERNINA Embroidery Software состоят из ‘элементов вышивки’. Они называются ‘элементами’, т.к. они являются самостоятельными фрагментами и могут быть изменены независимо друг от друга. Каждый элемент обладает собственными отличительными характеристиками или ‘свойствами’, такими как цвет, размер, позиция и т.д. Главное свойство элемента – тип стежка.

Приступая к работе

ПО BERNINA Embroidery Software дает возможность быстро создавать и редактировать образцы вышивки на основе легко меняющихся готовых образцов. Их данного параграфа Вы узнаете основные вещи, которые можно делать при помощи ПО BERNINA Embroidery Software, так же здесь есть ссылки на разделы справочного руководства для получения более подробной информации. См. Приступая к работе.

Основные процедуры

Эта глава рассказывает о том, как начать работу с ПО BERNINA Embroidery Software и об основных его командах и инструментах. Вы познакомитесь с основными процедурами для открытия, создания и сохранения образцов. Так же параграф рассказывает о том, как активировать пяльцы и энергосеть и как работать со свойствами элементов. См. Основные процедуры.

Просмотр проектов

Эта глава посвящена просмотру образцов ПО BERNINA Embroidery Software и их настройкам. Здесь описано масштабирование, панорамирование и просмотр последовательности швов. Он описывает просмотр фонов образцов и их изменение. Здесь также объясняется, как получить информацию о своих образцах. См. Просмотр проектов.

Выбор объектов

Эта глава рассказывает о том, как выбрать элементы при помощи инструментов и клавиатуры. Здесь также показано, как выбрать цветовые блоки и отдельные элементы при помощи инструмента Color Film (Цветная пленка). См. Выбор объектов.

Варианты пялец

Эта глава описывает выбор и просмотр пялец ПО BERNINA Embroidery Software. Она рассказывает как создать и изменить пользовательские пяльцы. Также здесь говорится о крупных образцах пялец. См. Варианты пялец.

Установка оборудования и ПО

Эта глава описывает установку вышивочной машины, сканеров и калибровку монитора. Также она описывает изменение шага сетки и настройки пялец. Установка основных настроек, таких как автосохранение, варианты положения курсора и т.д. тоже описаны. См. Установка оборудования и ПО.

Глава 3
Приступая к работе



Если Вы впервые пользуетесь ПО BERNINA Embroidery Software или самой машиной, Вы, вероятно, спросите ‘С чего же начать?!’.

Можно с уверенностью сказать, что Вы проведете много часов, изучая как выжать максимум из машины и поддерживаемого ею ПО BERNINA. Они работают в тесной связке, и потребуется терпение и практика, чтобы овладеть созданием и производством вышивки.

Но тем ценнее результат. С каждым созданным образцом Вы получаете опыт, уверенность и готовность к решению новых задач.

Здесь Вы узнаете основные виды использования ПО BERNINA Embroidery Software и найдете ссылки на разделы справочного руководства для получения более подробной информации.

Начиная работу

Чтобы начать работу с ПО BERNINA Embroidery Software, не требуется никакого опыта. Вы можете просто открыть образец и послать его на машину для вышивки. Лучше всего начать именно здесь. По мере работы Вы научитесь ‘читать’ образцы и распознавать, какие из них подходят, а какие могут вызвать сложности.

Примеры образцов и картинок

ПО BERNINA Embroidery Software содержит сотни готовых образцов, включая множество прекрасных орнаментов, примеров и фонов. Файлы образцов (в формате ART) и рисунков (в форматах BMP, JPG, и WMF) находятся в папке My Designs – Embroidery Software 7 (Мои образцы). Главное при начале работы – на жалеть времени на изучение образцов и понимание того, какие именно имеются в наличии.

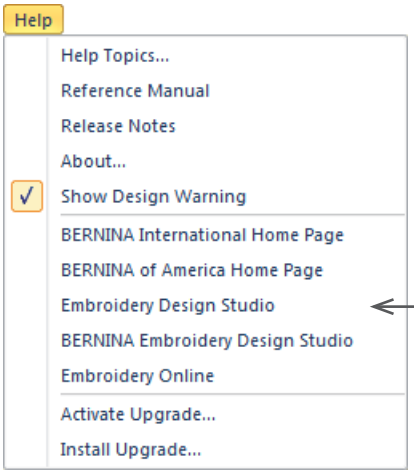


Примечание.

ПО BERNINA Embroidery Software содержит приложение BERNINA Portfolio design management (управление портфолио) для просмотра и управления проектами вышивок. Кроме того, изучить папки проектов можно при помощи MS Windows® Explorer.

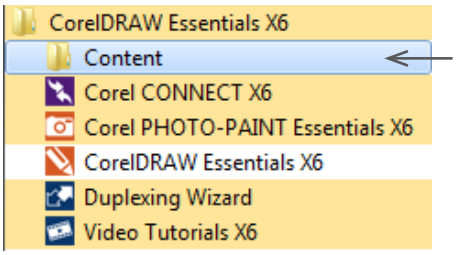
Другие источники

Существует множество иных источников, где Вы можете приобрести готовые образцы, которые можно адаптировать и применить. ПО BERNINA Embroidery Software автоматически направит Вас к двум из основных – BERNINA и OESD студии вышивок.

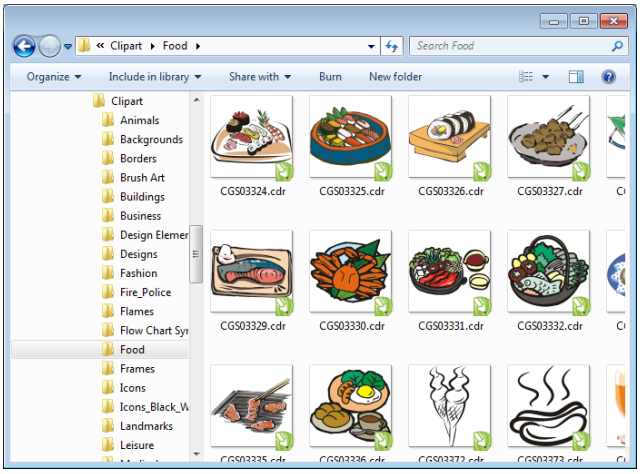


Клипарт

CorelDRAW® Essentials X6 укомплектован набором клипартов, которые могут быть доступны в группе программ.



Убедитесь, что Вы знаете образцы клипартов. Многие из них могут быть использованы как с проектами вышивок, так и с фонами или преобразованы напрямую.



Возможно удобнее будет скопировать исходную папку CorelDRAW® Essentials X6 Clipart в My Designs – Embroidery Software 7 (мои проекты).

Внимание!

Встроенные клипарты и образцы вышивок предназначены только для личного использования – т.е. они не могут быть использованы для коммерческих целей.

Правила хорошей вышивки

Смотря на проект вышивки (встроенные или собственный) проверьте:

- Швы аккуратные, гладкие и ровные
- Формы, цвета и баланс
- Формы залиты правильной заливкой, наличие контурных стежков
- Направление швов соответствует формам
- Формы прошиты полностью – нет нежелательных пробелов
- Четко видны все детали
- Буквы четкие и легко читаются.

Конечная вышивка должна обладать следующими характеристиками:

- Проект легко вышивается машиной
- Ткань не зборит у швов
- Нет свободных концов.

Высокое качество вышивки начинается с хорошего проекта. Затем нудна качественная машина для вышивки. Но и этого не достаточно, если Вы используете правильную ткань, нити, подкладку, натяжение нити и т.д.. Изучите руководство к машине и другие вышивки, чтобы не ошибиться.

Работа с вышивкой

Прежде чем начать, давайте посмотрим на алгоритмы работы. Обычно необходимо выполнить один или все пункты:

- Выбрать и вышить готовый проект
- Сильно изменить проект
- Создать буквенную вышивку
- Комбинировать буквы и вышивку
- Применить проект, изменив его части
- Автоматически создать проект вышивки из картинки
- Создать новую вышивку вручную
- Использовать специальные функции вышивки

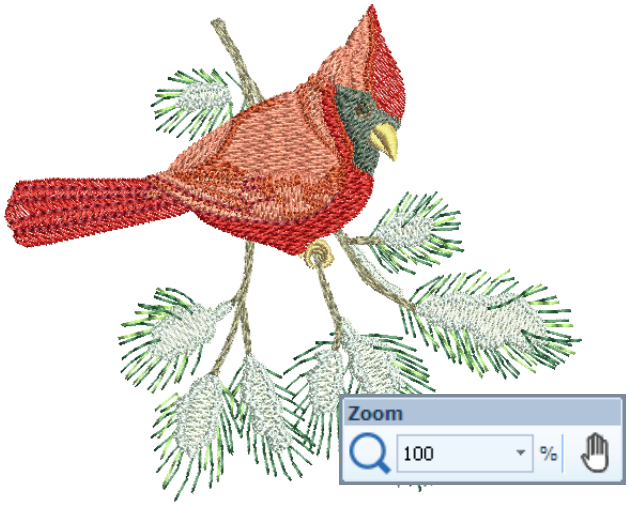
Давайте рассмотрим их по отдельности.

Выбрать и вышить готовый проект

Во многих случаях достаточно взять готовый проект и вышить его. Многие с этого и начнут. Когда Вы выберите проект, нужно будет посмотреть, как он будет выглядеть на ткани. Для этого нужно осуществить несколько действий:

Вышить проект

1 Откройте проект в ПО BERNINA Embroidery Software. См. Открыть проект.



2 Настройте параметры просмотра по желанию. См. Просмотр вышивки.

3 Проверьте и измените тип ткани.

4 Проверьте и изменит цвет нити. См. Выбор цвета нити.

5 Просмотрите вышивку, чтобы понимать как она будет выглядеть на ткани. См. Просмотр последовательности стежков.

6 Вберите пяльцы и расположите на них вышивку. См. Выбор пялец.

7 Просмотрите проект и распечатайте его перед отправлением на вышивку. См. Распечатать проект.

8 Отправьте проект на машину напрямую или через цифровой носитель (карту памяти). См. Вышивка проекта.

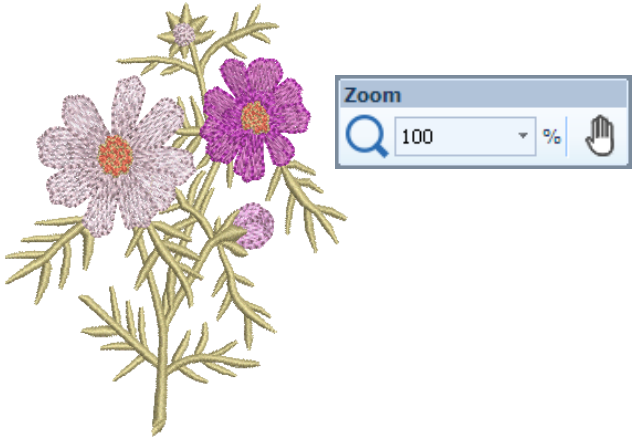
Последующие шаги описаны в документации машины BERNINA.

Изменить исходный образец

После того, как Вы освоите вышивку клипартов и других образцов, можно переходить к их изменению – изменить размер, цвет нити и тип ткани. Это простые и схожие операции.

Как изменить исходный образец

1 Откройте нужный проект. См. Открыть проект.



2 Проверьте размеры и поменяйте, если нужно.

Подробносьти в разделе Масштабирование объектов. Например, если Вы вышиваете проект на левую часть груди, его размер не должен превышать примерно 4.25 дюйма (108 мм).

3 Выберите желаемый цвет нити. См. Изменение цвета нити.



4 Выберите и измените тип ткани. См. Изменение типа ткани.

5 Выберите пяльцы нужного размера. См. Выбрать пяльцы.

6 Визуализируйте вышивку на одежду или изделие. См. Визуализация готового изделия.



7 Распечатайте и отправьте на машину. См. Распечатка и Вышивка проекта в Руководстве пользователя.

Создать простую буквенную вышивку

После того, как Вы освоились с изменением образцов, можно переходить к созданию собственных буквенных проектов. Этот процесс не сложнее набора текста на экране ПО BERNINA Embroidery Software, хотя и требует некоторой практики в получении качественной вышивки.

Как создать простую буквенную вышивку

- Чаще всего нужно добавить буквы к уже готовому проекту.
- Быстро и легко добавьте буквы на экран через текущие настройки или свойства элемента. См. Добавить буквы в образец.



- Для этого просто нужно настроить базовые линии, форматирование, интервалы и цвета. См. Основы надписи.



- Попробуйте вышить проект. Проверьте качество стежков. Имейте ввиду, что разные алфавиты лучше вышивать разным размером. См. Примеры алфавитов.

Создать более сложную надпись

Набив руку, можно переходить к следующему этапу – монограммы, затейливые надписи, Оригинальные скрипты, поднятие букв инструментом trapunto и эффект ‘эластичные буквы’. Возможности бесконечны. Вы также приобретете опыт работы с машиной BERNINA.

Монограммы

ПО BERNINA Embroidery Software делает создание монограмм достаточно простым с

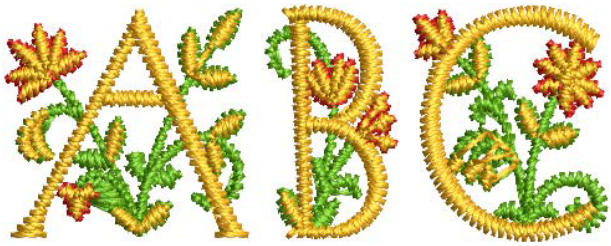
Монограммы

ПО BERNINA Embroidery Software делает создание монограмм достаточно простым с инструментом ‘все в одном’, выключающим буквы, орнаменты и/или до 4 концентрических контуров монограммы. См. Монограммы.



Необычные шрифты

BERNINA Embroidery Software включает в себя ряд модные шрифтов, такие как Creative Cross и Secret Garden-Caps. Эти шрифты включают множество цветов и миниатюрные конструкции. Смотреть Добавление необычных надписей для деталей.



Оригинальный скрипт – это особый фон, позволяющий добавлять декоративные элементы в конце текста, имитируя разные почерки. См. Добавить скрипты к буквам.



Надписи с различными эффектами стежка

Объекты надписи заполнены атласной строчкой по умолчанию. Можно использовать и другие типы строчки – Шаговая или Причудливая, также как с проектами вышивок. См. Применение различных типов строчек и эффектов Надписи.



Эластичные буквы

Примените эффект ‘эластичные буквы’ и сделайте надпись выпуклой, округлой, растянутой или сжатой. См. Эффект ‘эластичные буквы’ .



Подсказка

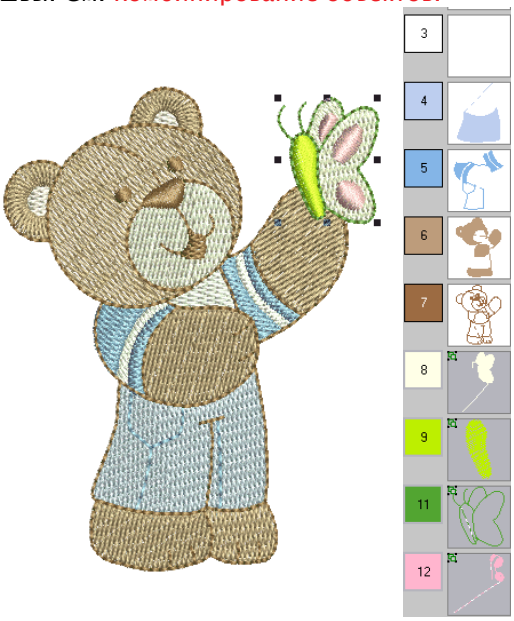
Не забудьте изучить примеры образцов, включенных в пакет BERNINA Embroidery Software.

Адаптировать проект

Адаптирование проекта – одно из самых распространенных действий. Иногда нужно создать проект из картинки, но чаще необходимо переделать существующий. Мы уже умеем изменять размер, цвет и тип ткани. Теперь перейдем к более детальным изменениям – изменению формы, перемещению, комбинированию, дублированию, изменению порядка элементов, изменению типа стежков, эффектов и т.д.

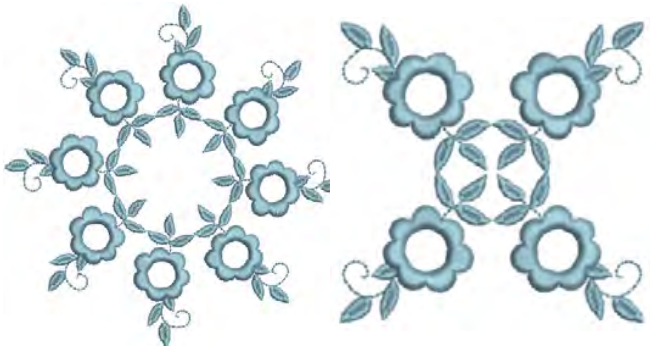
Комбинирование

На комбинировании элементов можно хорошо понять, как меняется размер и положение, угол наклона, секвентируются элементы и удаляются основные швы. См. Комбинирование объектов.



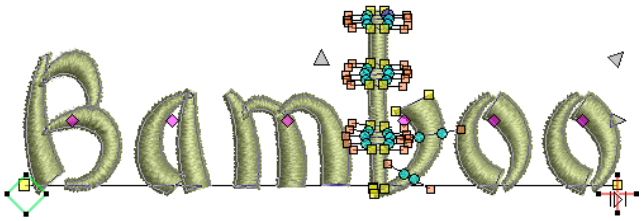
Изменение элементов

В зависимости от типа проекта ПО BERNINA Embroidery Software имеет инструмены дублирования, вращения и зеркального отражения элементов, позволяющие создать эффект калейдоскопа и т.д.. См. Зеркальное отражение.



Изменение формы

Изменять форму можно при любых других операциях от отражения форм до изменения размеров букв. В любом случае, размер можно изменить, если доступен инструмент. См. Изменение формы и редактирование элементов.



Художественные эффекты стежка

Не займет много времени пока стандартное наполнение и контуры Вам наскучат и захочется попробовать некоторые из множества художественных типов стежков и эффектов предоставляемых BERNINA Embroidery Software. См. также Художественные эффекты стежка.



Подсказка

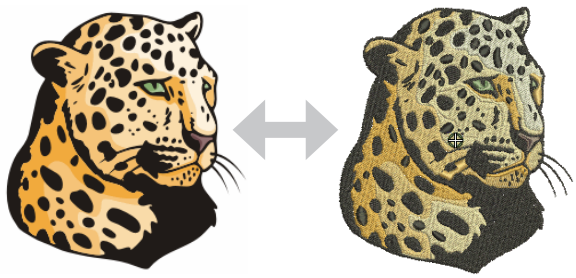
Не забудьте изучить примеры образцов, включенных в пакет BERNINA Embroidery Software.

Создать вышивку автоматически

От работы с готовыми проектами переходим к созданию своих собственных. Самый быстрый способ – использовать автоматические технологии ПО BERNINA Embroidery Software. И хотя этот способ несколько ограничен в своих возможностях, он позволяет создать прототипы проектов просто, и вполне достаточен на данном этапе.

Преобразование вектора картинки

Специальные инструменты ПО BERNINA Embroidery Software автоматически конвертируют векторные объекты и текст в вышивку или текстовый проект. Их уже можно при необходимости изменять. См. Оцифровка векторной графики.



Подсказка

Начните с клипартов CorelDRAW®. Многие из них могут быть использованы как вышивка.

Преобразование рисунка с носителя

Инструмент Magic Wand (волшебная палочка) автоматически конвертирует рисунок с цифрового носителя. Расширение этой технологии, Auto Digitizer (автодигитайзер), распознает формы и определяет наиболее подходящий тип стежка. См. Автодигитирование Волшебной палочкой (Magic Wand) и Автодигитайзером (Auto Digitizer) в Руководстве пользователя.



Конвертирование фотографий

Это делает PhotoSnap. См. Автодигитирование PhotoSnap.



Подсказка

Изучите готовые образцы ПО BERNINA Embroidery Software. Потренируйтесь на них и попробуйте вышить.

Создание вышивки с нуля

Вы уже освоили технологию на 90%. Теперь необходимо освоить «черную магию» ручной оцифровки. Начнем с простого:

Начните с хорошей картинки

Чтобы вышивка получилась качественной, картинка должна соответствовать определенным требованиям. В начале не используйте сложных картинок.



Картинка отсканирована в формате RGB



Картинка отсканирована в формате 256 цветов

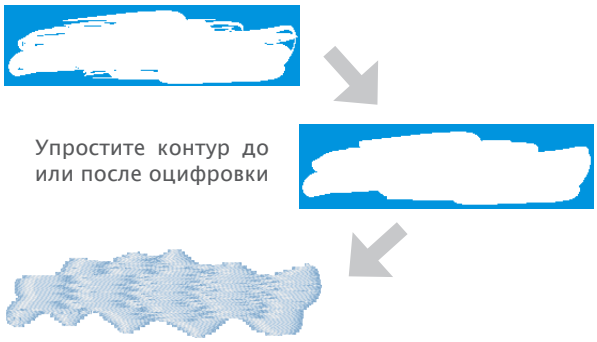
Не цифровое изображение надо отсканировать. Это делается при помощи CorelDRAW® , включенного в ПО BERNINA Embroidery Software. Возможные источники:

- Книги
- Клипарт из интернета или с CD
- Детский рисунок
- Ваш рисунок.

Помните, что лучше начать с клипартов CorelDRAW®. Многие из них могут быть адаптированы под 'цифровой фон'.

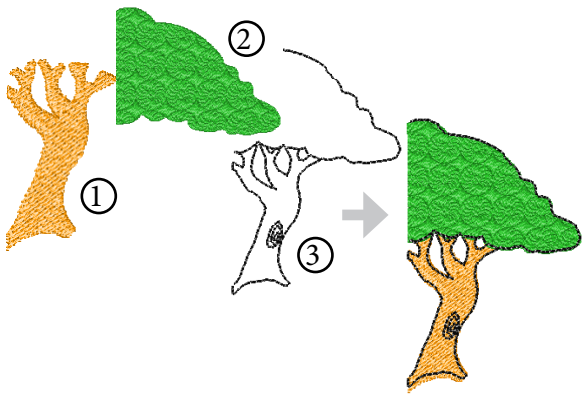
Подготовка картинки

Перед оцифровкой надо тщательно продумать формы и последовательности швов. Формы должны быть четкими, чтобы их было легко вышивать. Простейшие формы схожи по ширине, не имеют острых углов и мелких выступающих деталей. См. Оцифровка фонов.



Оцифровка проекта

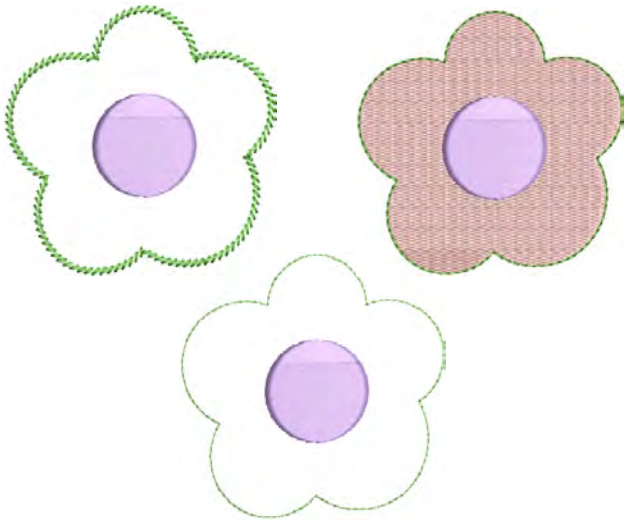
ПО BERNINA Embroidery Software строит проект из базовых форм или ‘элементов вышивки’. Процесс создания элементов вышивки на экране называется оцифровкой.



Как и при создании проекта в графических приложениях, оцифровка задействует различные инструменты и методы. Они используются в сочетании с типами строчек разных элементов. См. Методы оцифровки.

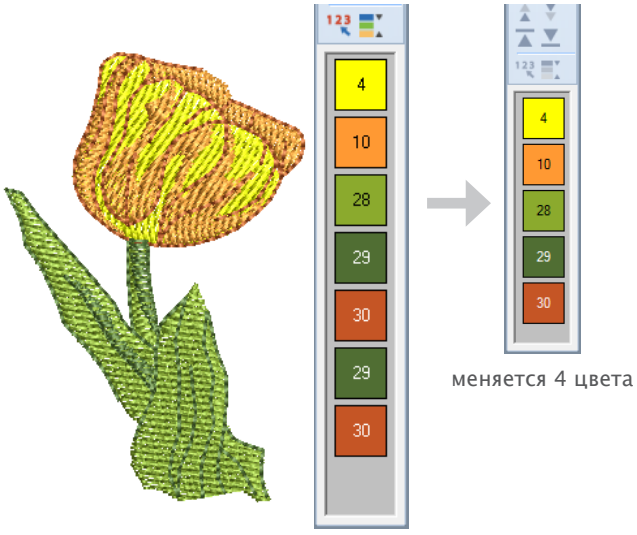
Выбор типа стежка

Для каждой формы выберите тип стежка. ПО BERNINA Embroidery Software позволяет менять их на любом этапе. См. Стежки заливки и контура.



Последовательность элементов

Последовательность элементов – порядок, в котором они были созданы и, следовательно, будут вышиты. Для улучшения вышивки можно менять последовательность, например, чтобы минимизировать изменение цветов, детали вышиваются в последнюю очередь. См. Последовательность элементов вышивки.

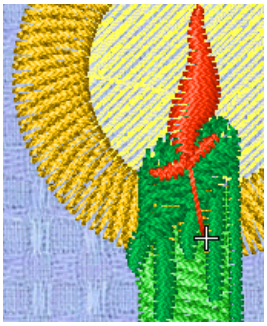


меняется 4 цвета

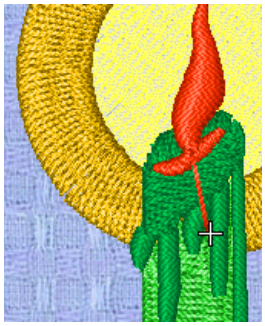
меняется 6 цветов

Улучшить качество стежка

Это приходит с опытом. ПО BERNINA Embroidery Software автоматизирует многие детали качества, например группировку швов, Эффект двукратности и стабильность вышивки. Эти важные настройки зависят от типа ткани. См. Настройка параметров ткани.

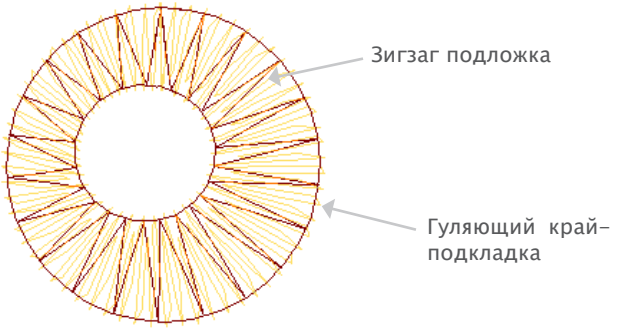


Средняя ткань

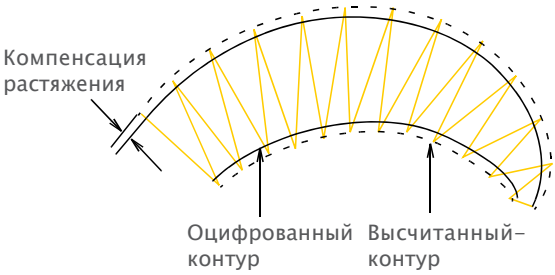


Тжелая ткань

После можно поиграть с другими факторами, например с тиром подкладки. См. Стабилизация подкладкой.



Другая настройка по умолчанию, которая может пригодиться – компенсация растяжения ткани. См. Компенсация растяжения ткани.



Специальные функции вышивки

ПО BERNINA Embroidery Software предлагает множество типов и эффектов строчки. Многие из них Вам уже знакомы.

Вышивка от руки

Некоторые типы, такие как Вышивка от руки, не могут применяться к готовым образцам и должны быть оцифрованы с нуля. Эта техника позволит Вам создать проект, схожий с ручной работой, чего сложно добиться при цифровом конвертировании.

Цель функции в имитации движения руки. Разница в том, что ткань в пяльцах закреплена так, что Вы можете точно перенести рисунок с экрана на ткань. См. Создание вышивки от руки.



Шаблоны, контуры и заливки

Шаблон – готовый элемент – сердечко, листок или пограничные шаблоны, которые могут быть быстро вставлены в проект. Обычно он состоит из 1 или более элементов, и храниться в наборе шаблонов. Используются для шаблонной заливки или шаблонного контура, или как самостоятельные элементы. См. Шаблоны, контуры, заливки.



Искусные стежки контуров и заливки

ПО BERNINA Embroidery Software предоставляет ряд стежков для имитации традиционных вещей ручной работы, включая черно-белую вышивку и «восковую гладь», подходящие и для заливки и для контуров. См. Искусные стежки и заливки.



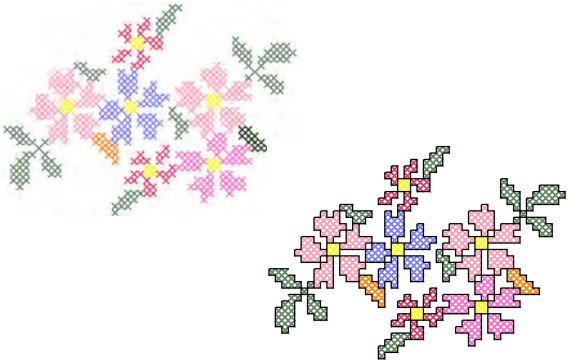
Аппликации

Аппликации – важная часть создания проектов «от руки», а функция Аппликация дает возможность выполнить эту работу легко и качественно. Используется для создания закрытых швов аппликаций. См. Оцифровка аппликаций.



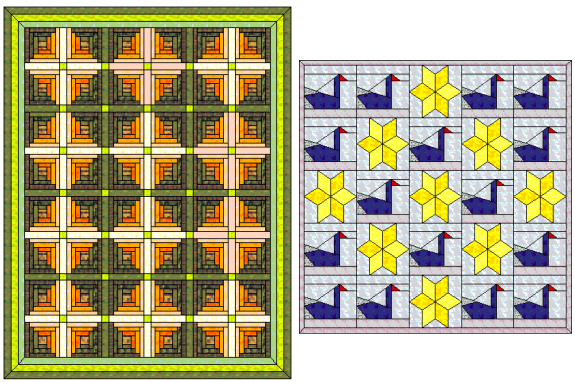
Вышивка крестом

Вышивка крестом удобна при заполнении большого объема при малом расходе нити. Также часто используется для границ и контуров. Подходит для домашней утвари, столового текстиля и выполнения народных мотивов. Иногда комбинируется с аппликацией. Приложение BERNINA Cross Stitch (вышивка крестом) позволяет создавать отдельные вышивки крестом или добавлять элементы к другим вышивкам. См. Дополнение BERNINA Cross Stitch.



Квилтинг

Техника пэтчворк очень популярна при создании проектов, требующих соединения элементов. BERNINA Quilter (Квилтер) поможет создавать проекты как по готовым, так и по Вашим образцам. BERNINA Quilter дает возможность экспериментировать с элементами и цветами и создавать прекрасные уникальные вещи. См. Дополнение BERNINA Quilter.



Пуговичные петли

ПО BERNINA Embroidery Software позволяет делать отдельные петли или целые ряды. Можно варьировать размер и вписывать их в проект. См. Создание пуговичных петель.



Мультиузор

При помощи CorelDRAW® ПО BERNINA Embroidery Software поддерживает мульти-проекты средних размеров. Одна из распространенных техник – сочетание оцифрованного принта с вышивкой. Такой проект включает и принтирование, и вышивку элементов.



Как правило копировальную бумагу используют для обычного цветного принтера. Картинка переводиться на ткань, затем проглаживается вместе с изделием. Проверьте доступные функции и выберите подходящую.

Объемная вышивка

На следуюзем жтапе мы предлагаем «поднять» вышивку за рамки ткани и создать «скульптурную композицию». ПО BERNINA Embroidery Software располагает несколькими хорошими методами легкого и доступного выполнения такой работы. См. Объемная вышивка.



Приятной работы!

Приятной работы с машиной BERNINA и ПО BERNINA Embroidery Software. С нашим оборудованием у Вас есть все необходимое для создания полностью профессиональной и высококачественной вышивки. Единственное, чего Вам теперь не хватает – мощностей для массового производства!

Помните, Москва не сразу строилась. Нужно получить некоторый опыт для получения превосходного результата во всех имеющихся техниках. Но результат превзойдет Ваши ожидания от времени, потраченного на освоение искусства вышивки.

Не забывайте использовать встроенные проекты и клипарты. Если сомневаетесь, вернитесь к самому началу. А когда захотите усовершенствовать и расширить свой репертуар, тщательно изучите то, как сделаны встроенные образцы.

В качестве последнего напутствия: прежде, чем вышивать проект на изделии, попробуйте его на «черновике». Это выявит проблемные моменты Ваших проектов.

Всего наилучшего. Приятной работы!

Глава 4
Основные процедуры



Для начала работы с ПО BERNINA Embroidery Software необходимо знать основные процедуры – запуск, открытие и создание проектов и сохранение. При пользовании ПО BERNINA Embroidery Software задания даются через командную строку, иконки, диалоговые окна. Команды выбираются по тому же принципу, что и в приложениях MS Windows® – из меню или строки инструментов.

ПО BERNINA Embroidery Software поддерживает ряд файлов формата ART, как и некоторые другие форматы вышивки, получаемые с жесткого диска, USB карт или CD-ROM. ПО BERNINA Embroidery Software дает Вам широкий выбор промышленных пялец. Направляющие помогут Вам точно выровнять и измерить элементы вышивки. Самое важное диалоговое окно в ПО BERNINA Embroidery Software – Object Properties (окно Свойства Элемента). Это окно и окно Effects (Эффекты) – 'не всплывающие', т.е. они остаются на экране столько, сколько они Вам нужны.



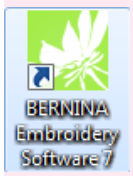
Примечание

Данная часть описывает, как запустить ПО BERNINA Embroidery Software и использовать имеющиеся команды и инструменты. Она описывает как открыть, создать и сохранить проект, объясняет как активировать пяльцы и сети и как пользоваться свойствами объектов.

Интерфейс ПО BERNINA Embroidery Software

ПО BERNINA Embroidery Software интегрировано с программой CorelDRAW® Essentials X6 в одно приложение, позволяя пользователям создавать не только вышивки, но и настоящие мультимедийные проекты. Приложение имеет единое рабочее пространство («окно проекта») но работать с ним можно в разных режимах: Artwork Canvas («холст для картин») и Embroidery Canvas («холст для вышивок»). Третий режим, Hoop Canvas, («холст в пяльцах») предназначен для больших проектов со сменой пялец.

Начало работы с ПО BERNINA Embroidery Software



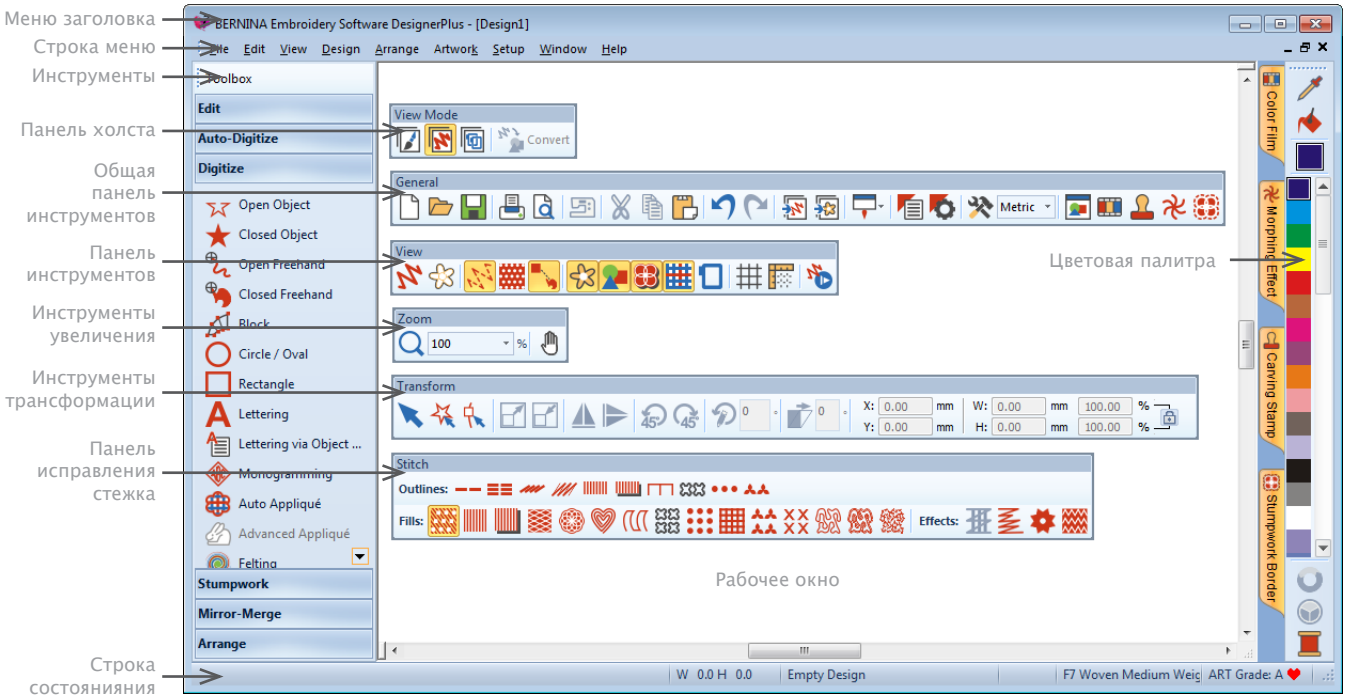
Дважды щелкните, чтобы начать работу с BERNINA® Embroidery Software.

Программа BERNINA Embroidery Software открывается с помощью иконки на рабочем столе или через мерю MS Windows® Start («Пуск»). По умолчанию открывается режим Embroidery Canvas. В этом режиме можно создавать и менять элементы вышивок, используя различные средства оцифровки.

Для начала работы с BERNINA Embroidery Software

- Кликните два раза по иконке BERNINA Embroidery Software на рабочем столе MS Windows® или найдите эту программу в меню Windows Start > Programs. BERNINA Embroidery Software открывается в режиме Embroidery Canvas с нового, пока пустого проекта.

Скриншот на следующей странице показывает вид экрана со всеми панелями инструментов для программы BERNINA® Embroidery Designer Plus, запускаемой двойным щелчком мыши. В зависимости от уровня Вашего продукта, Вы можете иметь доступ ко всем или не ко всем из представленных функций.



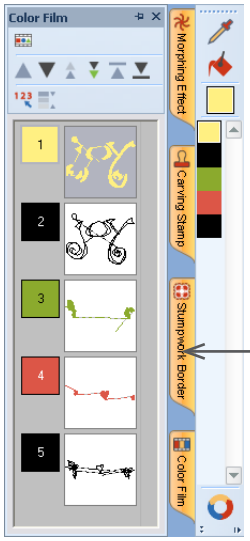
- Настройте окно, проявив или скрыв сетку, изменив ее размер, и также проявив или спрятав панель инструментов. См. Вывод сетки на экран.
- Закрепите или переместите панель инструментов в любом удобном виде.

Панели инструментов крепятся вверху, внизу, справа и слева и могут быть перенесены в люьое место в окне. Цветовая палитра и панель стежков для удобства могут быть закреплены вертикально. См. Краткое руководство ПО BERNINA Embroidery Software.

Закрепление окна

ПО BERNINA Embroidery Software имеет ключевые закрепленные окна. Холст вышивки имеет окна: Цветная пленка, Резные штампы, Морфинг эффекты, StumpWork, и также Окно Обзора.

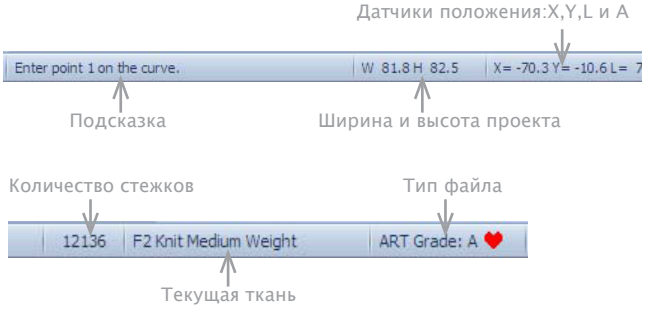
Все окна крепятся на правой стороне.



Для увеличения рабочего пространства докеры могут быть вложениями. В таком случае сбоку появляются кнопки для каждого из них. Все они могут быть зафиксированы или свернуты. Если навести мышку на вкладку, докер «выпадает» и может быть использован. Потом он автоматически сворачивается. Их также можно перетаскивать, удерживая мышкой или кликнув по ним два раза в рабочее окно.

Строка состояния

Строка состояния внизу Холста Вышивки окна проекта дает непрерывное отображение текущего состояния позиции курсора и инструкции для использования выбранных документов.



Отображаемая информация:

- Подсказка: помогает в работе с выбранными функциями
- Размер проекта – ширина и высота
- Координаты текущей позиции иглы (X/Y) и длинна (L) и угол (A) текущего стежка. См. Измерение расстояния на экране.
- Кол-во стежков: общее количество стежков в проекте
- Текущая ткань: настройки ткани с учетом типа ткани. См. Настройка параметров ткани.
- Тип файла: указывает ART формат проекта – ПО BERNINA Embroidery Software по умолчанию поддерживает формат ART четырех уровней в зависимости от того, как был создан проект. См. Форматы файлов вышивки.

Режимы работы

ПО BERNINA Embroidery Software имеет одно рабочее пространство или 'окно проекта', но оно может работать в разных режимах или «полотнах». Выбирается в панели инструментов **Canvas** (Холст).



Режим Artwork Canvas (Полотно холста)

В режиме Artwork Canvas (Полотно картины), нажмите Canvas (холсты)> Show Embroidery (показать вышивку), чтобы показать или спрятать любые элементы вышивки.

Исмпользуйте Canvas > Artwork Canvas, чтобы вставить, изменить или создать векторный рисунок как фон для цифровой вышивки вручную или автоматически.

Ниже приведен скан рабочего пространства Artwork Canvas, доступного через панель инструментов Canvas. Этот режим позволяет создавать и менять векторную графику с помощью нвбора инструментов CorelDRAW® Essentials X6, который предлагает множество сложных методов обработки форм и контуров на экране.



В дополнение к наборй инструментов CorelDRAW® Essentials X6, Artwork Canvas дает возможность конвертировать вектора и векторный текст напрямую в элементы вышивки. Векторная графика или текст, конвертированные в Artwork Canvas могут быть напрямую преобразованы в проект вышивки. Можно копировать или вставлять сторонние вектора (например, клипарты) через Artwork Canvas и использовать их в проектах. Или вставьте, скопируйте или отсканьте картинку с цифрового носителя, чтобы оцифровать шаблон или фон.

Примечание

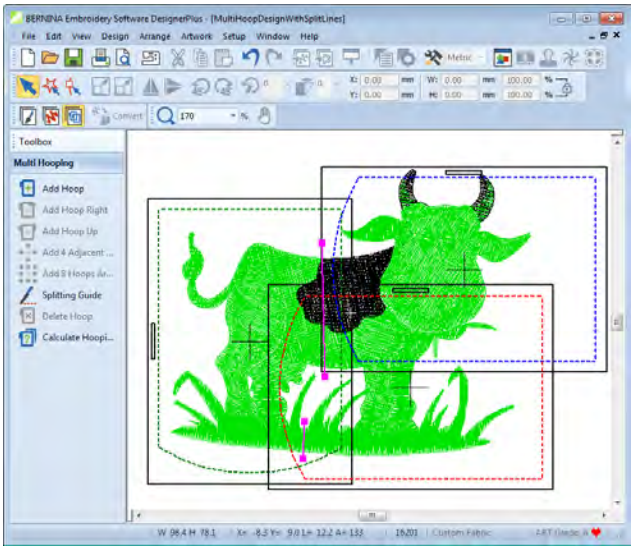
Подробности о CorelDRAW® Essentials X6 в электронном руководстве пользователя, доступном в Windows Start (Пуск) > Programs (Программы). Или воспользуйтесь экранным меню Help (помощь) в режиме Graphics (графика).

Полотно вышивки

Canvas > Embroidery Canvas – оцифровка и редактирование вышивки. Просмотрите вышивку так же, как картину. Можно просмотреть в реалистичном режиме 3D.

Ниже приведен принтскрин рабочего пространства Embroidery Canvas (Полотно вышивки), доступного через панель инструментов Canvas (холст). Этот режим позволяет создавать и редактировать вышивку объектов с использованием инструментов оцифровки. Настройте последовательность и положение пялец, а также интерфейс BERNINA Embroidery Software. См. раздел Заправка в пяльцы крупных проектов.





Используйте этот режим при необходимости создания вышивки из оцифрованных фонов. В ПО BERNINA Embroidery Software могут быть загружены многие типы файлов. См. Оцифровка фонов.
Embroidery Canvas (Полотно вышивки) также предоставляет графическое изображение конечного результата вышивки. Show Artistic View (подробный предпросмотр) вместе с фоновой тканью дают возможность увидеть как будет выглядеть на выходе.

Холст пялец

Canvas (холсты) > Hoop Canvas (холст пялец) – просмотр и редактирования мультипялец. Если вышивка слишком большая или отдельные элементы не помешаются на поверхности, разбейте ее на несколько пялец.

Ниже приведен скрин рабочего пространства Hoop Canvas, доступный через панель инструментов Canvas. Если вышивка слишком большая или отдельные элементы не помешаются на поверхности, разбейте ее на несколько пялец. Что означает возможность создавать проекты превышающие площадь одних пялец. Hoop Canvas позволяет настроить положение и последовательность каждых пялец.

Работа с файлами проектов

ПО BERNINA Embroidery Software сохраняет файлы в формате ‘ART’ по умолчанию. Данный формат содержит информацию и о вышивке и о дальнейших изменениях. ПО BERNINA Embroidery Software также поддерживает и другие форматы, открываемые с жесткого диска, USB носителей или CD-ROM. Файлы можно сохранять и в формате ART, и в других форматах. См. Чтение и написание файлов проектов.

Внимание!

Невозможно открыть файл ART, если он создан в последующей версии ПО. При попытке это сделать, система запросит обновления к текущей версии.

Открыть проект

General (Основное) > Open (открыть) – открыть существующий проект.

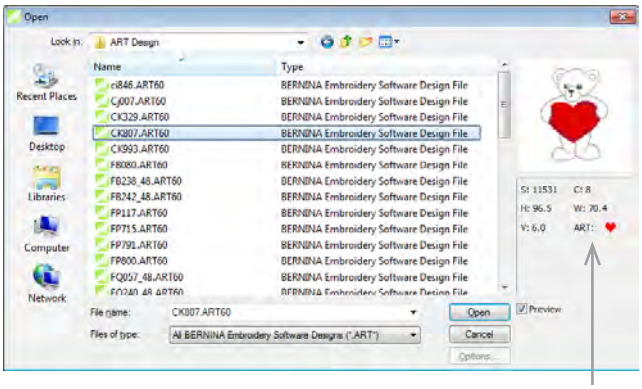
ПО BERNINA Embroidery Software, помимо формата ART, открывает ряд форматов вышивок. Проекты в ART делятся на 4 группы в зависимости от способа создания файла. См. Запуск ПО BERNINA Embroidery Software.

Примечание

Проекты автоматически группируются при открытии или вставке новой конструкции по умолчанию.

Как открыть проект

1 Кликните иконку Open (открыть). Откроется диалоговое окно Open.



Проект формата ART

2 Выберите папку из списка. Также можно считывать проекты с USB носителей или CD-ROM.

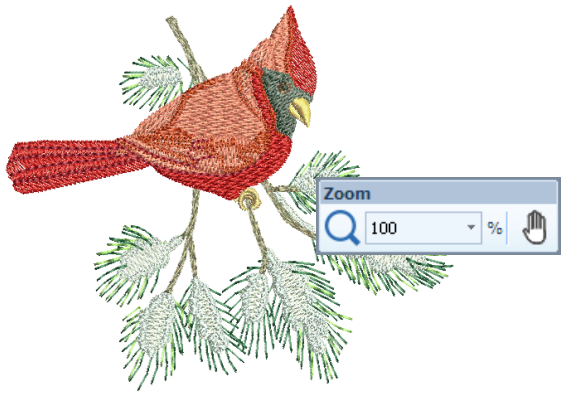
3 Если файл не в формате ART, из списка форматов выберите нужный. См. Чтение и написание проектов.

4 Выберите один или несколько проектов.

- Удерживая кнопку Shift, выделите диапазон файлов.
- Чтобы выбрать насколько файлов, удерживайте Ctrl.

5 Установите флажок Preview (предпросмотр) для предварительного просмотра дизайна (для поддерживаемых форматов файлов). Здесь показаны строчки и номера цветов, высота и ширина проекта, номер версии ПО.

6 Нажмите Open (открыть).



Примечание

При первом открытии файла в ПО BERNINA Embroidery Software он будет группирован по умолчанию. См. Группировка и разгруппировка элементов.

7 Проверьте размеры проекта в Строке состояния. См. Строка состояния.

8 Настройте zoom и другие функции. См. Просмотр проекта.

Примечание

Также можно читать проекты с памяти машины или карты памяти BERNINA. См. Чтение и написание файлов проектов.

Запустить проект

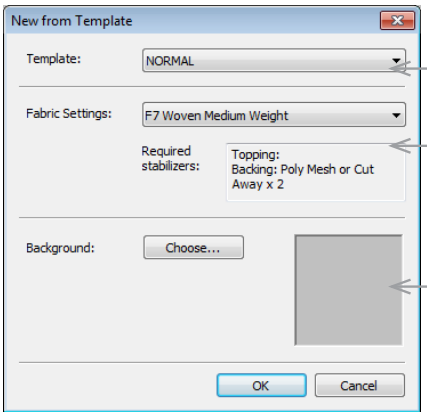
General (основное) > New (новое) – создание нового пустого проекта

При создании файла, настройки шаблона копируются в новый проект. Шаблоны содержат предустановленные стили, по умолчанию, или элементы, чтобы сделать оцифровку быстрее и проще. Есть возможность выбора базовых настроек шаблона и настроек ткани. Дополнительно выберите фон образца ткани для оптимизации настроек. См. Свойства элемента и шаблоны.

Чтобы начать проект

1 Нажмите иконку New. В рабочем окне откроется пустой проект с установками по умолчанию.

2 Для использования настроек нажмите File (файл) > New (новое) в Шаблоне.



3 Выберите шаблон их списка и кликните OK. См. Свойства элемента и шаблоны. При первом запуске домтупен только шаблон по умолчанию.

4 Дополнительно выберите тип ткани из выпадающего списка. Настройки тканей – это часть настроек шаблона, тонко подобранных доя разных типов тканей. Приавтоматическом выборе подходящей ткани, свойства объекта автоматически подстраиваются под выбранную ткань. См. также Настройки для тканей.

5 Дополнительно выберите фон образца ткани для оптимизации настроек.

Сохранить проект

General > Save (сохранить) – сохранение текущего проекта

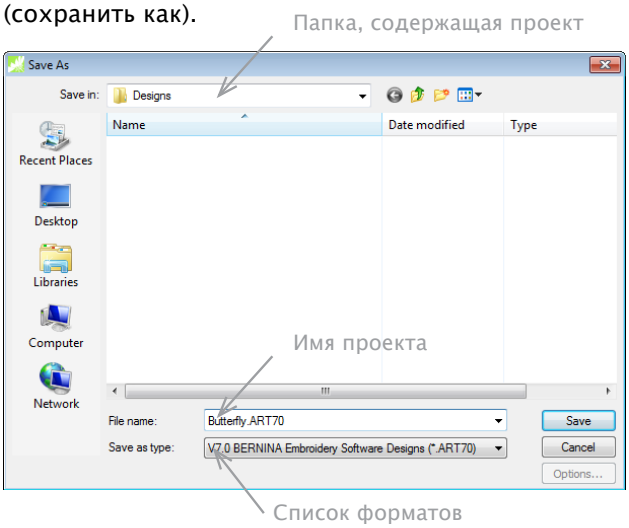
Проекты ПО BERNINA Embroidery Software могут быть сохранены в чистом формате ART или в других форматах. При сохранении файл получает имя, место и формат и обновляется при каждом изменении. Если существующий проект сохранить под другим именем, в другом месте или формате, получится его копия. См. Чтение и написание Файлов проектов.

Подсказка

Сохраняйте проект как можно чаще. Не ждите окончания работы. Еслы Вы хотите сохранить изменения в проекте и оставить предыдущую его версию, нажмите Save As (сохранить как). При нажатии на кнопку Save при работе с уже сохраненным проектом, он будет обновляться.

Чтобы сохранить проект

1 Нажатием на иконку Save (сохранить). Если Вы сохраняете проект впервые, откроется окно Save As (сохранить как).



2 Выберите папку из списка Save In (сохранить в).

3 В строке File name (имя файла) укадите имя.

4 В списке Save as type (тип файла) выберите формат. См. Поддерживаемые форматы вышивок.

Примечание

Проекты также можно записывать на карту памяти BERNINA или на машину. Если у Вас установлен Magic Box, можно записывать и на другие носители. См. Чтение и написание Файлов проектов.

Пяльцы, сетки и линейки

Ткань должна быть хорошо натянут на пяльцы до запуска работы машины. ПО BERNINA Embroidery Software предоставляет большой выбор промышленных пялец. Линии сетки помогут выровнять и измерить элементы вышивки.

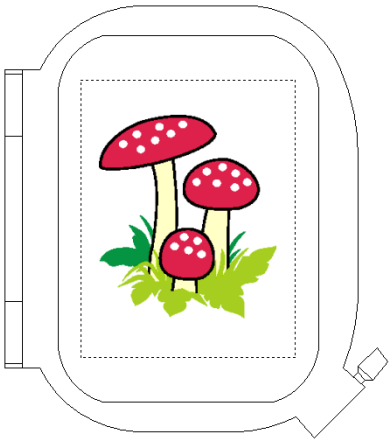
Показать пяльца

View (просмотр) > Show Hoop (показать пяльцы) – показать или спрятать пяльцы. Кликните правой кнопкой мыши для получения настроек.

При создании каждого нового проекта в рабочем окне по умолчанию появляются пяльцы. Положение пялец автоматически меняется в Месте с изменением проекта так, чтобы они всегда находились строго вокруг центра проекта. См. Поместить проект в пяльцы.

Для отображения пялец

- Нажмите иконку Show Hoop (показать пяльцы) – откроется экран пялец.



- Снова нажмите иконку Show Hoop – экран закроется.

Показать сетку

Нажмите View > Show Grid (показать сеть) – сеть будет показана или спрятана. Настройки – кликните правой кнопкой мыши.

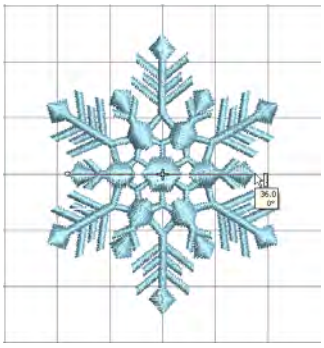
Выравнивайте элементы вышивки по линиям сетки. Ее можно спрятать или вывести на экран.

Подсказка

Можно выбрать шаг сетки, точку отсчета и включьчи/выключить привязку к сетке в настройках.

Вывести сеть на экран

- Нажмите иконку Show Grid (показать сетку)– включение



- Снова нажмите иконку Show Grid – выключение.

Показать линейки и направляющие

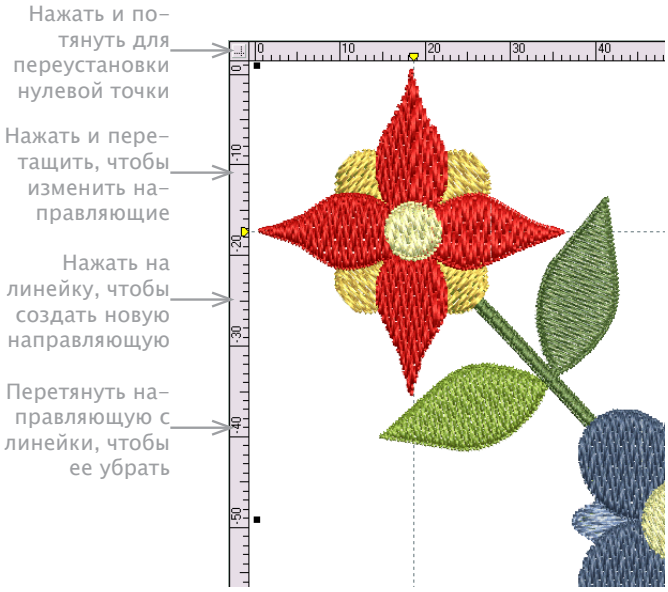
View > Show Rulers & Guides (показать линейки и направляющие) – вывести или спрятать линейки и направляющие.
Настройки – правая кнопка мыши.

Чтобы переустановить отсчетную точку линейки потяните за нее.

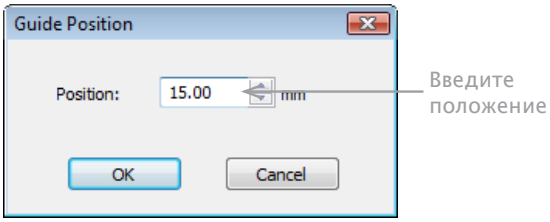
ПО позволяет включать и выключать линейки для более точной оцифровки. Так можно более точно выровнять и измерить элементы и весь проект. Единица измерения – – мм или дюймы – установлены по умолчанию в зависимости от региона регистрации MS Windows® Control Panel. Но они могут быть изменены в самом ПО. См. Установка единицы измерения.

Вывод линеек и направляющих на экран

- Нажмите иконку Show Rulers & Guides или Ctrl+R.



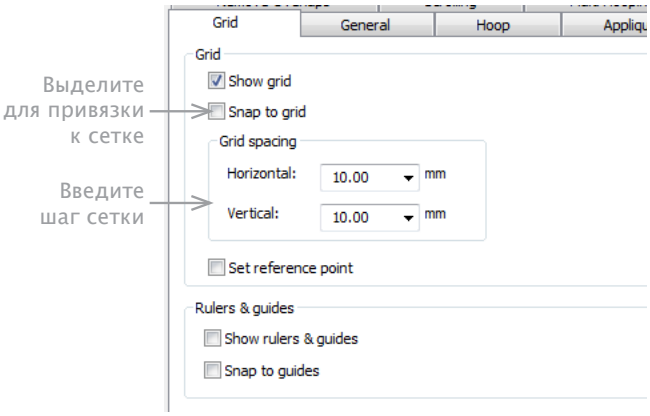
- Переустановите точку 0, нажав и потянув квадрат в левом верхнем углу.
- Чтобы создать направляющую, нажмите либо на вертикальную, либо на горизонтальную линейку и перетяните ее в нудное место. Можно создать или удалить множество направляющих.
- Дважды щелкните желтую ручку для более точного размещения направляющей. В окне Guide Position (положение направляющей), введите желаемое расстояние от точки 0 и нажмите OK.



- Направляющая удаляется при перетягивании желтой ручки из окна проекта.

Подсказка

Можно включить или выключить Snap to Grid (привязка к сетке) и Snap to Guide (привязка к направляющей)через окно Options (настройки).



Измерение расстояний на экране

Расстояние между двумя точками измеряется командой Measure (измерить). Она отражает координаты, расстояние и угол между курсором и центром пялец в пустом проекте. Данные видны в строке состояния или в окне подсказки.

Подсказка

Перед измерением увеличьте изображение для получения более точных данных. Увеличение не влияет на работу измерения.

Для измерения расстояния на экране

1 Выберите View(просмотр)> Measure (измерить) или нажмите M

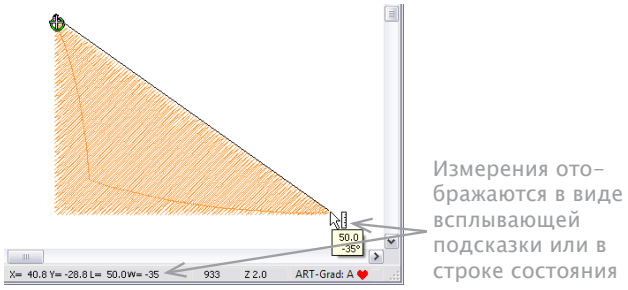
2 Нажмите начальную точку

3 Передвиньте курсор в конечную точку и остановите курсор.

В строке состоянии появится следующая информация:

- Координаты конечной точки (X=, Y=).
- Длинна линии (L=).
- Угол по отношению к горизонтали (A=).

Измерения показаны в миллиметрах или дюймах, в зависимости от настроек.



Подсказка

Длинна и угол также появятся в подсказке, если она активирована.

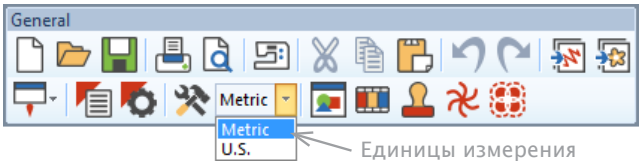
4 Нажмите Esc – закончить.

Установка единицы измерения

При первом использовании ПО BERNINA Embroidery Software настройки по умолчанию будут зависеть от операционной системы. ПО BERNINA Embroidery Software позволяет менять настройки без смены ОС.

Доступ к функции

Единицы измерения можно поменять через список, выпадающий из Общей панели инструментов:

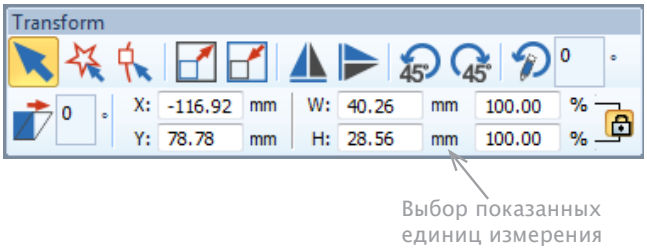


Примечание

При выборе ‘U.S.’ вы получите локальную систему измерения – дюймы, футы и ярды.

Эффекты пульсации

При смене систем измерения элементы тоже будут изменены, например, панель инструментов Transform (трансформировать).



Указание единицы измерения «на лету»

Вместо смены всей системы измерений ПО BERNINA Embroidery Software, можно указать их при введении. Программа автоматически конвертирует введенные значения в нужную систему мер.



Если Вы пользуетесь метрической системой, высота букв указана в миллиметрах. Просто введите '3/4д' или '3/4 д' в поле Lettering Height (высотп букв) и она автоматически конвертируется в 19.05мм. Поддерживаемые единицы:

- миллиметры, мм
- дюймы, д
- футы, фт
- ярды, яр
- сантиметры, см
- метры, м

Подсказка

ПО BERNINA Embroidery Software позволяет вводить единицы в текстовом виде, как на английском, так и на языке ОС.

Использование команд и инструментов

В ПО BERNINA Embroidery Software используются команды или иконки и диалоговые окна для создания задания. В ПО BERNINA Embroidery Software все это происходит также как в других приложениях MS Windows® – из меню или панели инструментов. Для самых распространенных команд также можно использовать сочетания клавиш. См. Сочетания клавиш.

Выбор команды с панели инструментов

Панель инструментов – простой и быстрый способ дать команду ПО BERNINA Embroidery Software commands. Для активации команды нажмите на соответствующую кнопку панели. Для получения настроек нажмите правой кнопкой мыши.

Для выбора команд с панели инструментов

- Наведите курсор на иконку и увидите ее имя в подсказке.
- Нажмите на иконку, чтобы ее активировать.
- Кликните правой кнопкой мыши, чтобы увидеть настройки или дополнительные команды.

Во многих случаях правая кнопка мыши активирует настройки текущей команды. Например, левая кнопка на Lettering (Буквы) – выбор метода ввода, а правая – Object Properties (свойства элемента).

Примечание

Свойства элемента можно изменить, как выбрав элемент, так и нет. Первое влияет только на выбранные элементы. Второе – на текущие настройки. См. Применение и управление свойств элемента.

Отмена и повтор команд

General (основное) > Undo (отменить) – отмена последней команды или нескольких команд.

General > Redo (повторить) – повторить отмененную команду.

Большинство команд можно отменить. А потом передумать и повторить их. ПО BERNINA Embroidery Software последние несколько команд.

Для отмены и повтора командуы

Отмена – нажмите иконку Undo (отменить).

- Если ПО BERNINA Embroidery Software не может больше вспомнить команды, иконка Undo станет серой.
- Нажмите иконку Redo (повторить) – повтор отмененной команды.

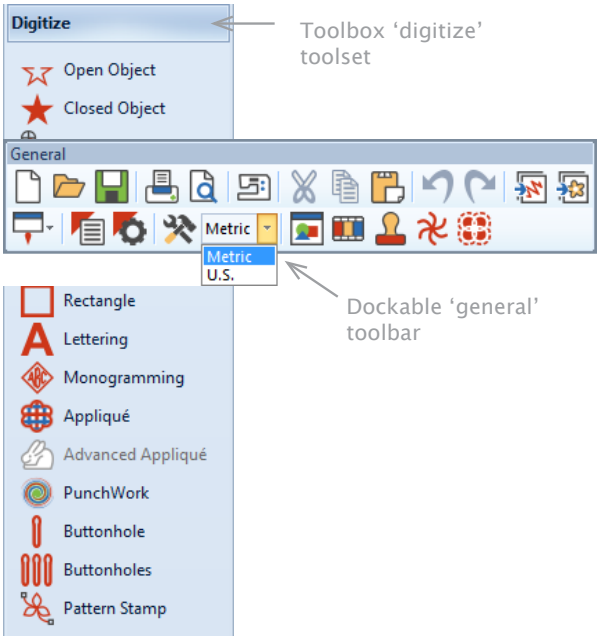
Инструменты и панели инструментов

ПО BERNINA Embroidery Software имеет закрепленную слева от проекта панель инструментов. Они позволяют быстро отдать команду ПО BERNINA Embroidery Software. Панели инструментов можно закрепить. То есть их можно перемещать в окне.

Передвинуть или закрепить панель инструментов

- Нажмите и тяните панель, чтобы ее переместить:

– Панели крепятся справа, слева, внизу и вверху;
– Их можно переместить в любую точку окна проекта



– Чтобы вернуть в исходное положение, дважды кликните по названию панели.

Доступ к свойствам элемента

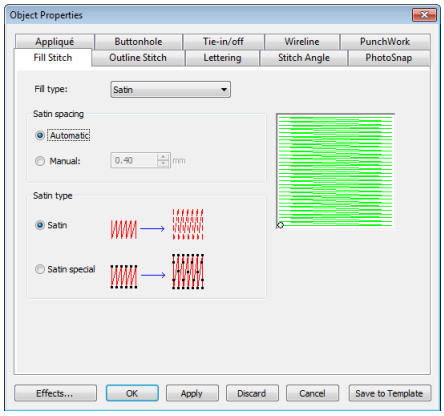
General (основное)> Object Properties (свойства элемента) – настройка текущих свойств или свойств отдельного элемента.

General > Effects (Эффекты) – эффекты стежка в элементе вышивки или общие свойства.

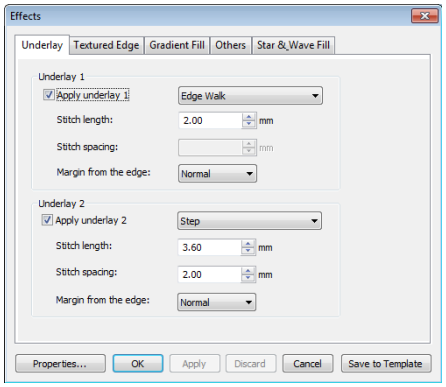
Проекты в ПО BERNINA Embroidery Software состоят из 'элементов вышивки'. Они так называются потому, что они самостоятельны и могут быть изменены по отдельности. Каждый элемент обладает своими характеристиками или свойствами, например, цветом, размером, положением и т.д.. Свойства элемента – самое важное окно в ПО BERNINA Embroidery Software.

Чтобы получить доступ к свойствам объекта

- Откройте окно Object Properties (свойства элемента) следующим образом:
  – Нажав иконку Object Properties.
- Кликните на любой элемент в окне дважвы или щелкните правой кнопкой мыши любой объект в окне проекта.

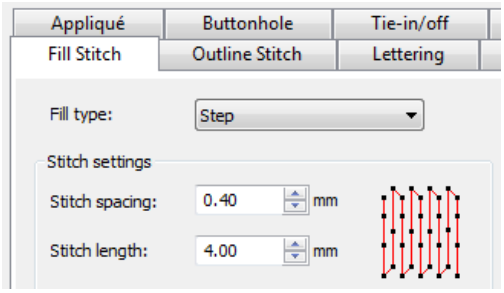


- Выберите вкладку с нужным свойством.
- Используйте поля, выпадающие списки, переключатели, флажки и ползунок, чтобы ввести или настроить параметры.
- Нажмите кнопку Effects (эффекты) – доступ к более специализированным свойствам, например, к Подкладке, Текстурированному краю, градиентной заливке и т.д..



Примечание

Также окно имеет кнопку Properties (свойства), открывающую окно Object Properties (свойства элемента). Это окно можно закрыть на время работы окна эффектов. И наоборот.



Подсказка

В окно Object Properties включены графические подсказки, демонстрирующие эффект от изменения настроек. Они всплывают при наведении курсора на элемент управления. Например, если курсор навести на элемент Stitch Spacing (длинна стежка) рядом появится графическое изображение.

- Примените настройки нажав кнопку Apply (применить) внизу окна или просто нажав Enter.

– Если выделен один или несколько элементов, изменения будут применены только к ним.

– Если элемент не выделен, изменения применяются к текущим настройкам, т.е. распространяются на все новые элементы.

–Если изменены настройки по ряду вкладок, будет применено все, что возможно.

- Нажмите кнопку Save to Template (сохранить в шаблоне) – для сохранения настроек в текущем шаблоне

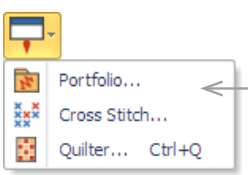
Теперь это установки по умолчанию для всех файлов, создаваемых на основе данного. См. Управление шаблоном проекта.

- Нажмите кнопку Discard (сброс) или Esc – отмена изменений.
- Нажмите OK – закрыть окно и применить изменения.

Запуск вспомогательных приложений

General (основное) > Application Launcher (запуск приложений) – запуск приложений Portfolio, Cross Stitch и Quilter.

Кроме CorelDRAW®, у ПО BERNINA Embroidery Software, есть еще ряд приложений, доступных для Embroidery Canvas (полотно вышивки). Их можно открыть через Application Launcher в панели инструментов General.



Доступ к дополнительным приложениям

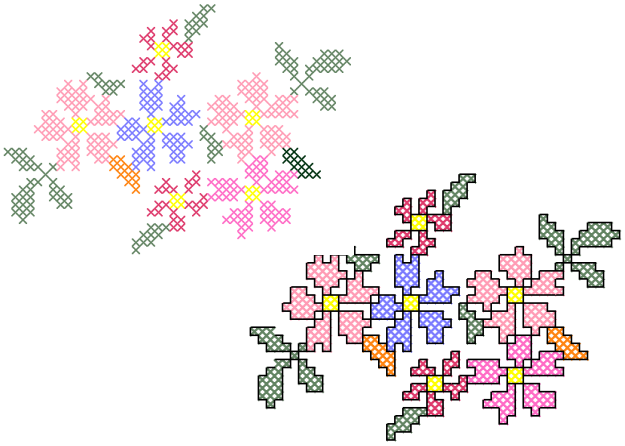
Управление проектом BERNINA Portfolio

BERNINA Portfolio – удобный способ предпросмотра и редактирования проекта. Это приложение читает данные с жесткого диска, флешки или CD-ROM. BERNINA Portfolio читает даже WinZip архивы. Оно распознает все форматы, имеющиеся в ПО BERNINA Embroidery Software. См. BERNINA Portfolio.



Вышивка крестом с приложением BERNINA Cross Stitch

Вышивка крестом удобна для заполнения больших пространств при малом расходе нити. Также используется для границ и контуров. Подходит для домашней утвари, столового текстиля, детской одежды и народных мотивов. Может комбинироваться с аппликацией. Приложение BERNINA Cross Stitch позволяет создавать уникальные проекты вышивки крестом или добавлять элементы к другим вышивкам. См. Дополнительные приложения.

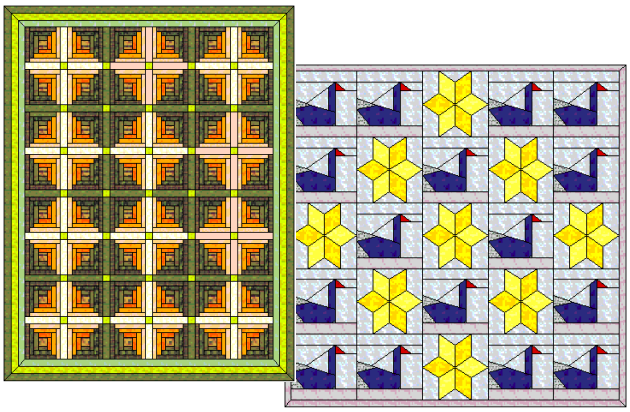


Квилтинг с приложением BERNINA Quilter

Вы сможете выполнять квмлты по стандартным образцам или по собственным проектам. Экспериментируйте с красками и заплатками с помощью программы BERNINA Quilter и создавайте свои собственные красивые проекты. См. также раздел Дополнительные приложения.

Квилтинг с приложением BERNINA Quilter

Вы сможете выполнять квмлты по стандартным образцам или по собственным проектам. Экспериментируйте с красками и заплатками с помощью программы BERNINA Quilter и создавайте свои собственные красивые проекты. См. также раздел Дополнительные приложения.



Глава 5
Просмотр проектов вышивок

ПО BERNINA Embroidery Software предоставляет множество вариантов предпросмотра, делающих работу с проектом значительно проще. Увеличение выделенной области для просмотра деталей или просмотр проекта в реальном масштабе. Настройки экрана позволят спрятать или показать отдельные элементы вышивки. И предпросмотр проекта в разных цветах и для разных тканей.



При работе с проектом необходимо знать последовательность стежков. В ПО BERNINA Embroidery Softwareee можно проверить «пройдя» шов по стежкам. Также можно имитировать вышивку на экране.

ПО BERNINA Embroidery Software также дает информацию о проектах в различных форматах и разными способами. И даже до запуска ПО BERNINA Embroidery Software или проекта Вы можете проверить некоторую информацию о файлах формата ART через MSWindows® Explorer. В окне Свойства проектов находится информация о швах. Также распечатка проекта содержит реальный размер вышивки, ее картинку, последовательность цветов и индивидуальные подсказки.

Данная глава описывает различные режимы предпросмотра ПО BERNINA EmbroiderySoftware и их настройки. Она рассказывает о панорамировании и масштабировании и о том, как посмотреть последовательность стежков. Также здесь описано выведение на экранеычя изменение подкладок. Глава объясняет, как получить информацию о проекте.

Настройки просмотра вышивки

Показать или спрятать элементы можно с помощью Embroidery Canvas (холст вышивки) с множеством Настроек экрана. Показать или спрятать точки проникновения иглы и сами стежки. Или показать/спрятать выбранные цвета.

Просмотр элементов вышивки



Нажмите Click View > Show Stitches – чтобы показать/скрыть швы вышивки



Нажмите View (просмотр) >Show Connectors (показать связи) – показать/спрятать связывающие стежки между элементами.



НажмитеView>Show Needle Points (показать положение иглы) – показать/спрятать игольные точки вышивки строчкой.



НажмитеView>ShowArtisticView (реалистичныйпросмотр) – показать/спрятать имитацию выполненной вышивки.

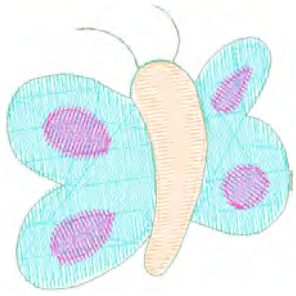
А процессе работы можно спрятать или показать швы и контуры элементов. Например, спрятать швы, чтобы получить более четкие контуры при изменении формы.

Примечание

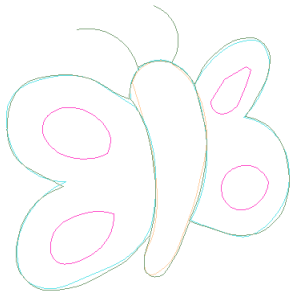
Проверьте экран, чтобы убедиться, что проект в режиме Artistic View (имитация вышивки) виден корректно. См. Проверка экрана.

Для просмотра элементов вышивки

- Нажмите Show Stitches (показать швы) – вкл/выкл швов



Швы показаны



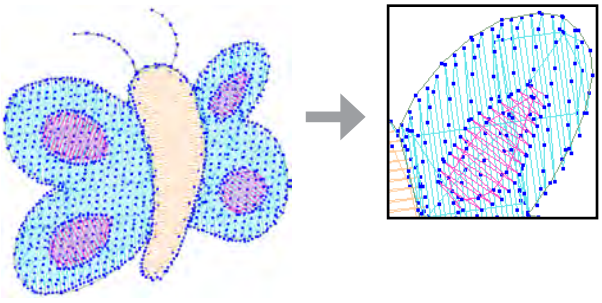
Швы отключены

- Нажмите Show Connectors (показать связи) – вкл/выкл связи.



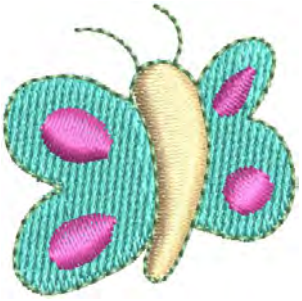
Связи показаны

- Нажмите Needle Points (положение иглы) – вкл/выкл положения иглы



Положение иглы вкл.

- Для имитации вышивки (ArtisticView), переключите соответствующую иконку на вкл.



Просмотр по цветам

Функция Просмотр по цветам View by Color позволяет изолировать элементы при редактировании. Это удобно, если нужно изменить элементы определенного цвета.

Примечание

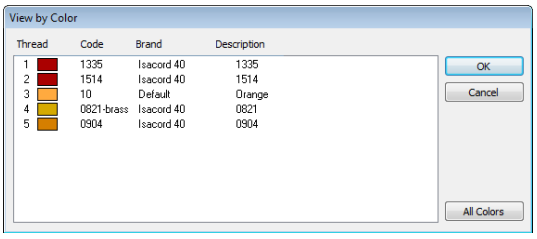
Перед просмотром по цветам проект надо разгруппировать.

Для просмотра по цветам

1 Создайте или откройте проект



2 Выберите View (просмотр)>View by Color (просмотр по цветам). Откроется окно View by Color (просмотр по цветам).



3 Выберите нужный цвет.

- Удерживайте Shift,чтобы выбрать несколько цветов.
- Удерживайте Ctrl, чтобы выбрать разноцветные элементы.

4 Нажмите OK.

В окне просмотре (OverviewWindow) будут только те элементы, которые соответствуют заданным параметрам.



Выбрано два цвета

5 Просмотр всего проекта – All Colors (все цвета).

6 Нажмите OK.

Подсказка

Функция **Color Film** (цветной фильм) тоже позволяет редактировать элементы. См. Просмотр и выбор цветовых блоков.

Масштабирование и панорамирование

Функции Overview Window (окно обзора) и Zoom (увеличение) быстро показывают проект под различными степенями увеличения.

Подсказка

Status Bar (строка состояния) отражает текущее увеличение.

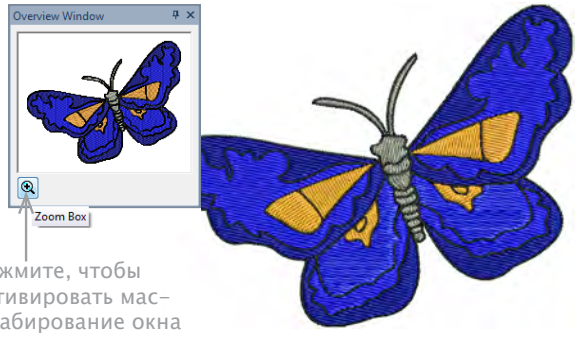
Просмотр проекта в обзоре

Нажмите General> Overview Window (окно обзора) > показать/спрятать докеры. Используется для увеличения и панорамирования миниатюрных деталей.

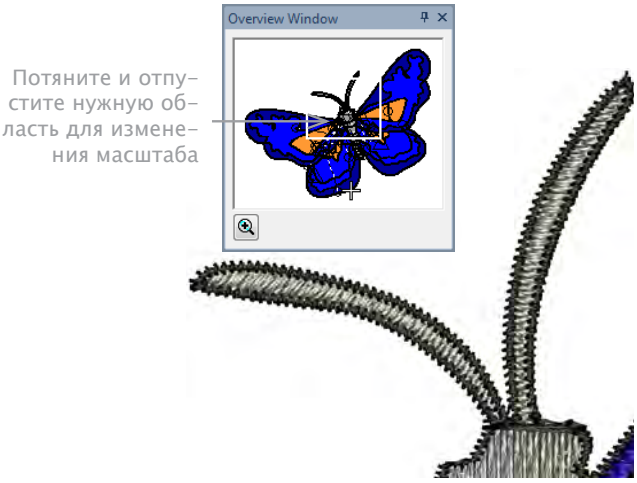
Overview Window дает возможность рассмотреть мелкие детали. Окно обновляется при каждом изменении и может использоваться для увеличения отдельных элементов или для панорамного обзора всего проекта.

Для панорамного просмотра проекта

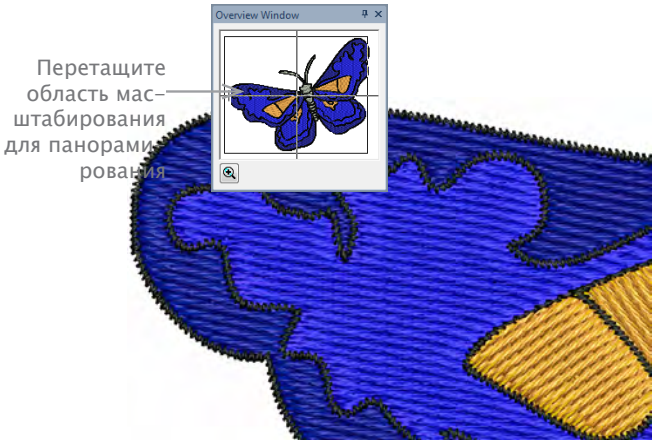
1 Нажмите иконку Overview Window



2 Для изменения масштаба нажмите кнопку Zoom и растяните выделяющую рамку вокруг нужной области



3 Для панорамного просмотра проекта поместите курсор внутри выделенной рамки (он поменяет вид на 4-х стороннюю стрелку). Далее можно его тянуть и отпускать.



Увеличение/уменьшение

НажмитеZoom (увеличить)> левойкнопкой Zoom – увеличить, правой – уменьшить, или– перетащите ‘окно увеличения’.

100 Zoom>ZoomFactor (увеличение) – выборстепениввыпадающемокнеилик– нопку в собственной шкале и нажмите Enter.

НажмитеZoom> PantoDrag (панорама или перетаскивание) – просмотр проекта на большом увеличении.

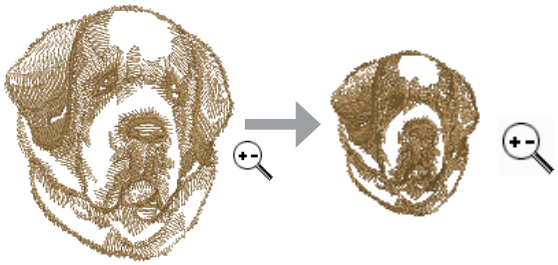
Увеличивайте или уменьшайте отдельные швы или делали, и в окне будут появляться разные области проекта. См. Сочетание клавиш.

Примечание

Проверьте экран и убедитесь, что детали показаны– корректно. См. Проверка экрана.

Для увеличения и уменьшения

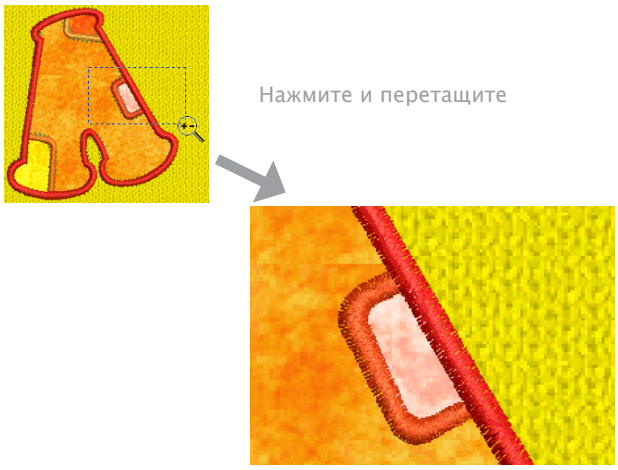
- Нажмите иконку Zoom или клавишу B. Курсор превратиться в лупу.
- Левая кнопка мыши – увеличение, правая – уменьшение.



Подсказка

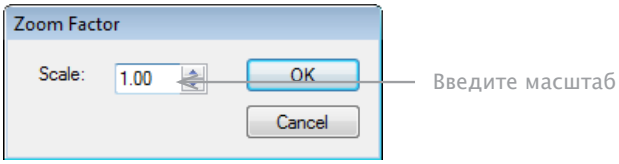
Поле Zoom Factor (увеличение) соответственно обновится.

- Нажмите и перетащите область выделения вокруг области масштабирования и отпустите.

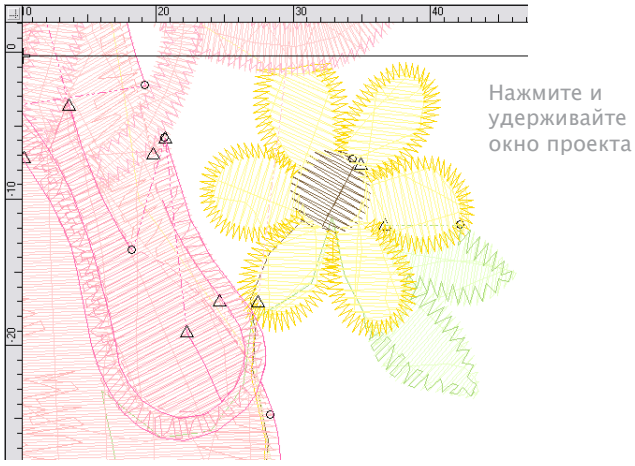


- Чтобы увидеть проект в нужном увеличении, введите значение в процентах в поле Zoom Factor и нажмите Enter.

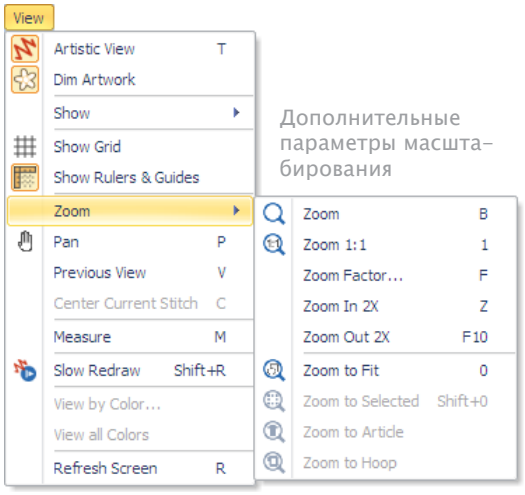
Или нажмите клавишу F. Введите значение как соотношение и нажмите OK.



- При помощи полос прокрутки перемещайтесь по проекту. Или выберите Pan, или нажмите клавишу P и воспользуйтесь инструментом ‘grabbinghand’ (захват). Нажмите и удерживайте окно проекта – панорамный просмотр.



- Или выберите View (просмотр) >Zoom (увеличение) – доступ к большему количеству опций.



- Выберите Zoom>Zoom to Fit (размер экрана) – просмотр всего проекта. Или нажмите клавишу 0 (ноль).
- Zoom>Zoom 1:1 – просмотр реального размера проекта. Или нажмите 1. См.Проверка экрана.
- Нажмите Esc, Enter или Spacebar (пробел) – выход из режима Zoom.

Подсказка

AutoScroll (автопрокрутка) – прокручивает проект автоматически при работе. Это может быть удобнее панорамы, увеличения или полос прокрутки.

Просмотр последовательности стежков

При работе с проектом необходимо понимать последовательность стежков. Это можно выяснить, просмотрев стежки, цвета или элементы. Также можно имитировать готовую вышивку на экране. ПО BERNINA Embroidery Software имитирует вышивку, меняя цвет швов с черного на реально заданный. См. Просмотр и выбор цветовых блоков.

Просмотр проекта по частям

Нажмите View (просмотр)>ShowArtisticView (художественныпросмотр) – показать/спрятать имитацию вышивки.

Нажмите View>Show Stitches (показать швы) – показать/спрятать швы.

Исследуйте проект по цветовым блокам или элементам при помощи клавиатуры. Стрелками можно передвигаться по швам – одно нажатие – один стежок. См. Сочетание кавиш.

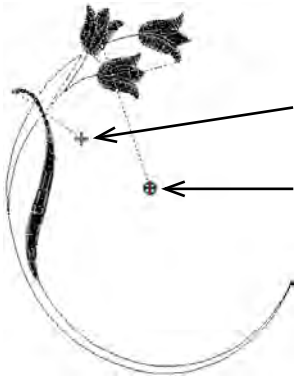
Для просмотра проекта по частям

- Убедитесь, что включена функция Show Stitches (показатьшвы), а функция Artistic View (художественный просмотр) отключена.

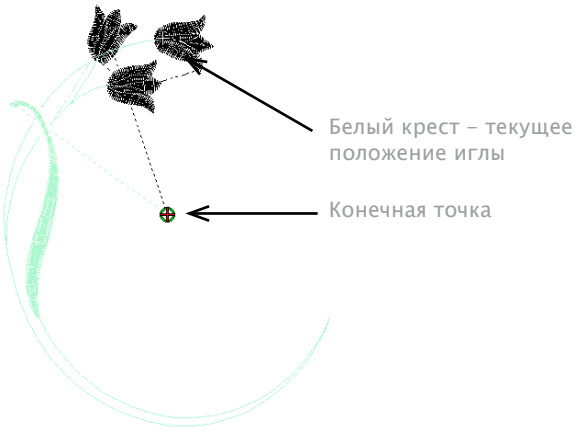
- Нажмите Esc и убедитесь, что Select Object (выбор элемента) отключен.

Положение иглы отражается большим белым крестом или маркером положения иглы. Первоначально она располагается в конце проекта. В Status Bar (строка состояния) отражается текущий номер стежка.

- Нажмите кнопку Home (домой), чтобы оказаться в начале проекта. Белы крест перейдет на первый стежок, а весь проект станет черным. По мере работы крест перемещается по шву.

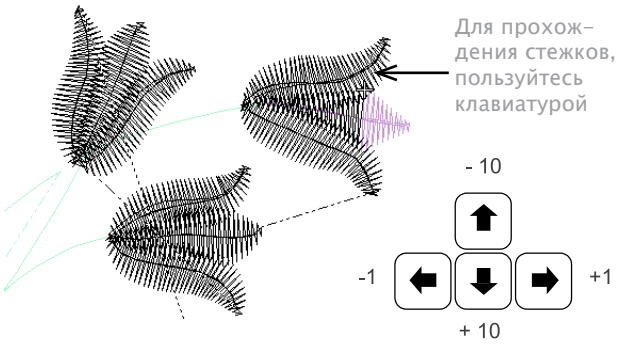


- Нажмите Ctrl+T – переход к следующему элементу.
- Shift+T – переход к предыдущему элементу.
- Page Down – переход к следующему цвету.



- Page Up – переход к предыдущему цвету.

• Для перемещения по стежкам используйте клавиатуру.



– Правая и левая стрелки – перемещение на 1 стежок вперед или назад.
– Стрелки вверх и вниз – перемещение на 10 стежков вперед или назад.
– Нажмите **+**или**–** – перемещение на 100 стежков.

• Нажмите End – перемещение в конец проекта.

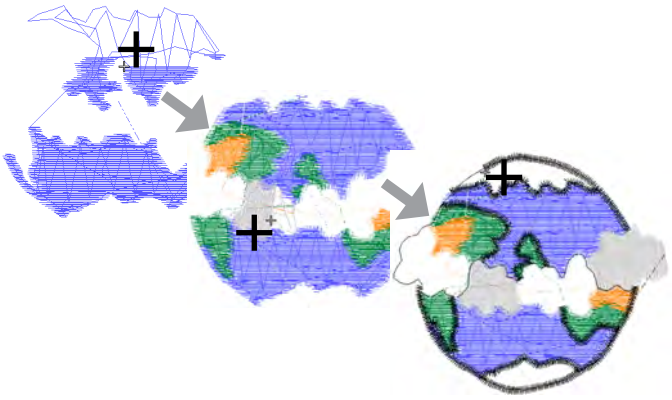
Подсказка

Нажмите **C**, если вывышли за пределы видимой зоны, и изображение оцентрируется на текущем стежке.

Имитация вышивки

View (просмотр)>SlowRedraw(медленная перерисовка) – имитация вышивки как по швам, так и художественно.

Slow Redraw – важный инструмент ПО BERNINA Embroidery Software. Он позволяет имитировать проект на экране. Slow Redraw имитирует действия машины, и дает Вам возможность оптимизировать проект.

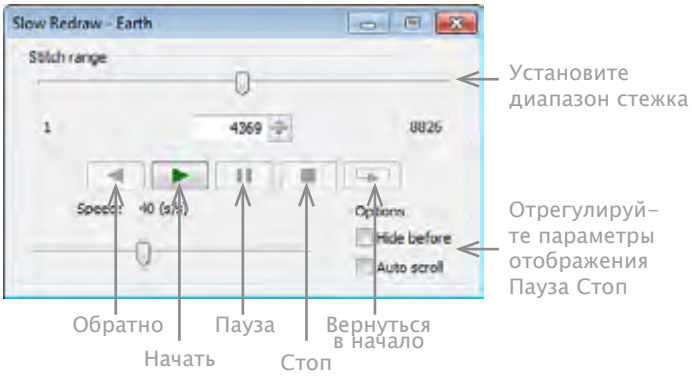


Моделирование вышивки проекта

• Выберите режим просмотра проекта.

Slow Redraw можно использовать и в Artistic View и в стандартном режиме.

• Выберите View (просмотр)> Slow Redraw или нажмите Shift+R. Откроется окно Slow Redraw.



• В поле **S**titch Range (диапазон стежка) укажите начало и конец вышивки, чтобы показать только необходимый элемент.

• Используйте бегунок для указания скорости перерисовки.

• Настройка параметров по требованию:

– HideBefore (скрыть до): Скрыть все элементы до текущего положения курсора.

– AutoScroll (автопромотка): При работе с большим пространством – область обзора перемещается по мере работы.

• Используйте кнопки управления швом, чтобы он шел вперед или назад по проекту.

Подкладки

При оцифровке можно вывести на экран подкладку. Временно скройте или затемните ее при работе с проектом. Также можно изменить цвет фона проекта, чтобы он совпадал с цветом ткани.







View (просмотр) >Show Appliqué Fabric (показать ткань аппликации) – показать/спрятать подкладку/цвет любого элемента аппликации в проекте.



View> Dim Artwork (затемнить картинку) – затемнение подкладки, чтобы швы были более четкими при оцифровке.



View> Show Vector Artwork (показать векторный рисунок) – показать/спрятать имеющийся векторный рисунок, например, клипарт CorelDRAW® .

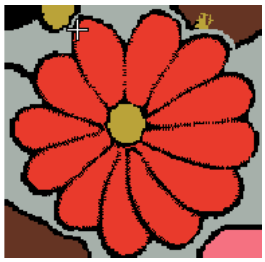


View> Show Bitmap Artwork (показать цифровой рисунок) – показать/спрятать имеющийся цифровой рисунок проекта.

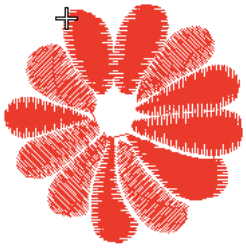
Подкладку, цифровой или векторный рисунок можно вывести на экран или временно спрятать при оцифровке. Это не удаляет их из проекта. Также подкладку можно затемнить, чтобы сделать стежки более четкими.

Вывод подкладки на экран

- Нажмите соответствующую иконку, чтобы включить/выключить, как цифровую, так и векторную подкладку.

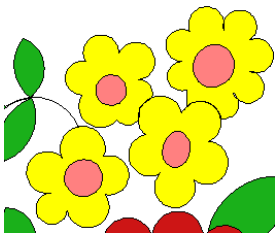


Подкладка Вкл.

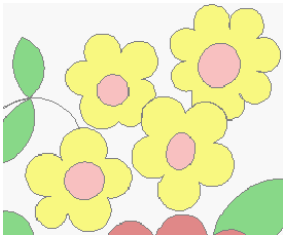


Подкладка Выкл.

- Нажмите иконку Dim Artwork (затемнить рисунок) – затемнение.



Исходный рисунок

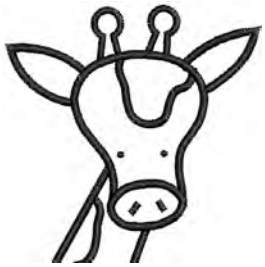


Затемненный рисунок

- Нажмите иконку Show Appliqué Fabric (показать ткань аппликации) – вкл./выкл. Такни/цвета аппликации. См. **Оцифровка аппликации**.



Ткань аппликации Вкл.



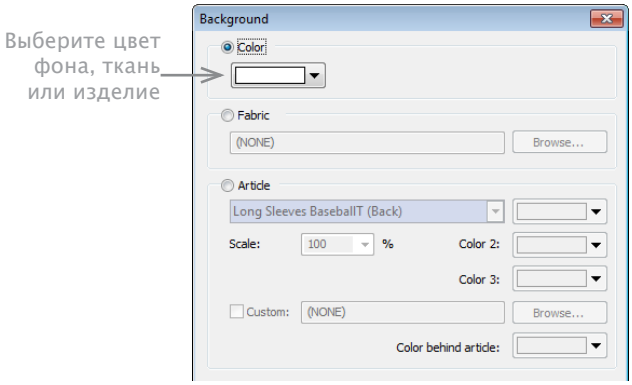
Ткань аппликации Выкл.

Настройка цветов фона

ПО BERNINA Embroidery Software может менять цвет фона проекта так, чтобы он совпадал с цветом ткани. Или можно выбрать фоновую ткань для более реалистичного вида. Фон сохраняется вместе с проектом.

Чтобы задать цвет фона

1 Выберите Design (проект)>Background (фон). Откроется окно Background.



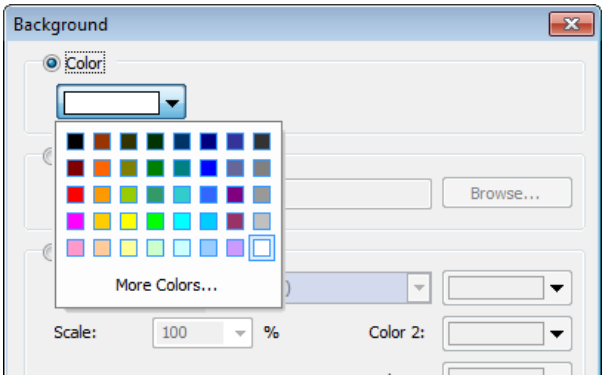
2 Выберите тип фона:

Опция	Назначение
Color (цвет)	Установка цвета фона окна проекта
Fabric (ткань)	Выберите текстуру соответствующую ткани
Article (изделие)	Выберите картинку, на которой изображено изделие для вышивки. Это также может отображаться в рабочем пространстве проекта.

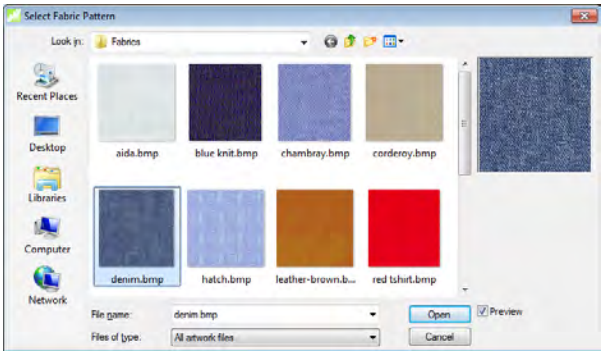
3 Выберите цвет ткани:

3 Выберите цвет ткани:

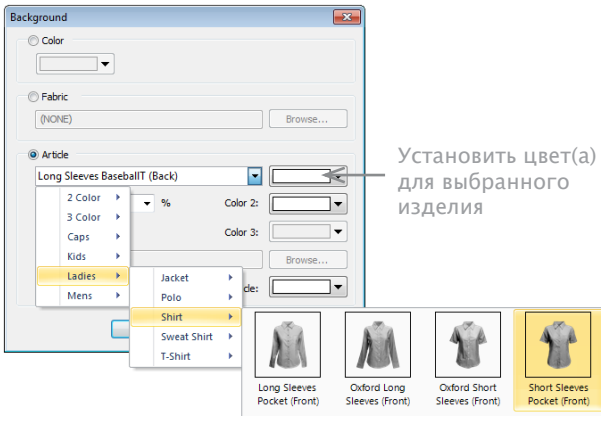
- Для выбора цвета фона, выберите цвет из выпадающего списка..



- Чтобы выбрать ткань, нажмите Browse (загрушить) и выберите в окне Select Fabric Pattern- выбрать образец ткани.



- Выберите Article (изделие)- выбор картинки, соответствующей проекту. См. Вывод завершенных изделий на экран.



Установить цвет(а) для выбранного изделия

4 Нажмите OK:



Коричневый фон



Фон джинсовый

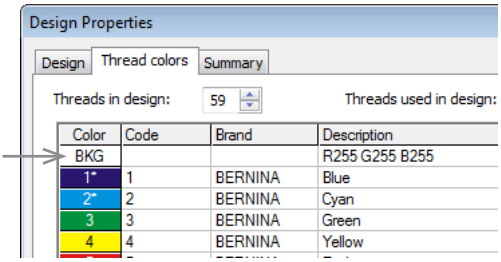
Подсказка

Рабочее пространство проекта может быть распечатано с фоном или без. См. **Печать проекта**.

Подсказка

Это окно также можно запустить через Design Properties (в сойства проекта)> ярлык Thread Colors (цвет нити).

Кликните дважды для смены фона



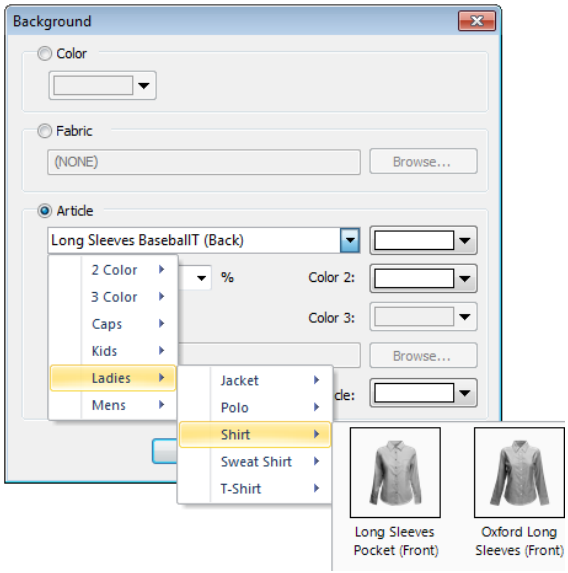
Вывод завешенных изделий на экран

ПО BERNINA Embroidery Software позволяет задать изделие как фон, на котором будет размещена вышивка. Удобно для визуализации положения, размера и конечного результата. ПО располагает библиотекой изделий, включая многоцветные предметы. Или Вы можете загрузить свое изображение.

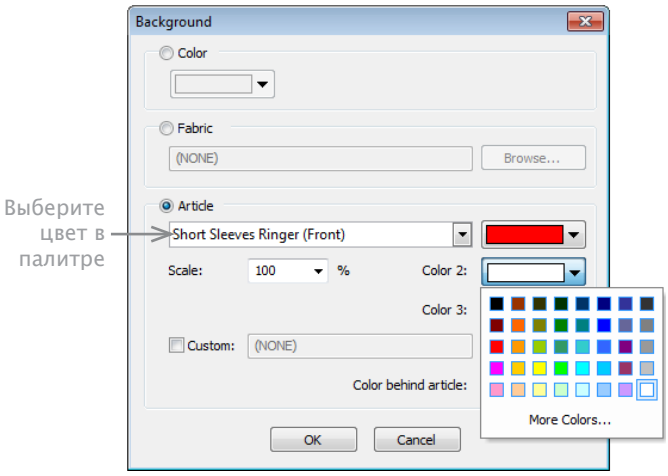
Для визуализации готовых изделий

- Выберите Design (Проект) >Background (фон).

Откроется окно Background.



- Выберите изделие из выпадающего меню Article (изделие).
- В палитре выберите цвет. При выборе 2 или 3-цветных изделий, выпадает несколько палитр.



- Установите размер изделия. Размер задается соответственно размерам одежды – XS, S, M, L, XL, or XXL. Практическое правило: L = 100%. Вниз по шкале, примерно до 70% – маленькие размеры.

Подсказка

Измерьте изделие при помощи команды Measure (измерить). См. Измерение расстояний на экране.

- Если Вы используете свое изображение изделия, выберите Custom (на заказ), нажмите Browse (загрузить), чтобы разместить картинку.



Подсказка

Рабочее пространство проекта может быть распечатано с фоном или без него. См. Печать проекта.

Просмотр информации о проекте

ПО BERNINA Embroidery Software предоставляет информацию в различных форматах и разными способами. Даже до запуска ПО BERNINA Embroidery Software или проекта можно проверить некоторые данные файлов формата ART напрямую в MS Windows® Explorer. В окне Design Properties (свойства проекта) указаны параметры швов. Инструмент Print Preview (предпросмотр печати) дает основную информацию о проекте – размер, изображение, последовательность цветов и индивидуальные рекомендации.

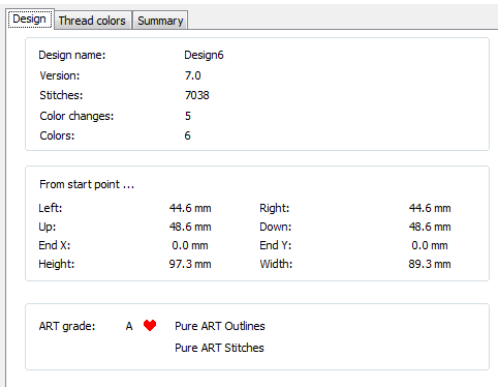
Просмотр свойств проекта

В окне Design Properties (свойства проекта) можно проверить номер версии ПО и другие данные, например, швы. Большая часть полей не может быть изменена на прямую.

Для просмотра свойств проекта

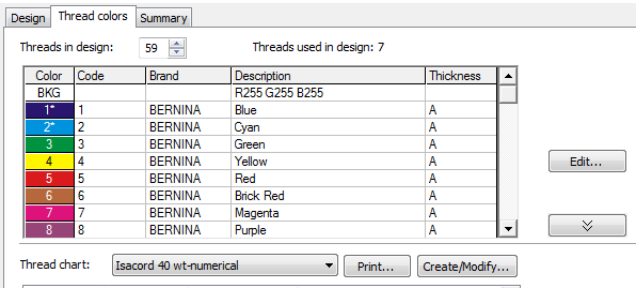
- Выберите Design (проект) >Design Properties (свойства проекта).

Design Properties (свойства проекта) >Design (проект). Эта вкладка содержит данные о высоте и ширине, количестве стежков и их цвете. Данные берутся из проекта и не могут быть изменены.

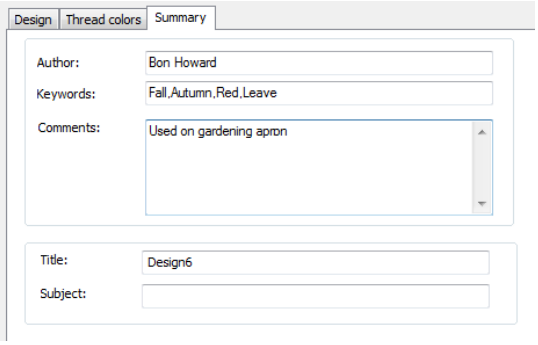


Вкладка Design (проект) также показывает порядок формата ART – Файлы ART ПО BERNINA Embroidery Software могут быть 4 порядков в зависимости от способа создания проекта. См. Форматы проектов вышивки.

- Выберите вкладку Thread Colors (цвет нити) и просмотрите и измените цвета, используемые в данном проекте. См. Назначение цвета нити.



- Выберите вкладку Summary (общее) и введите или просмотрите общую информацию о проекте.



- Нажмите на поле и наберите любой текст, по которому Вы потом опознаете проект.

Примечание

Данные из этой вкладки доступны при предпросмотре печати вместе с вкладкой Summary (общее) окна Windows Properties (свойства окна). См. Просмотр иформации о проекте в Windows Explorer.

Просмотр информации о проекте в Windows Explorer

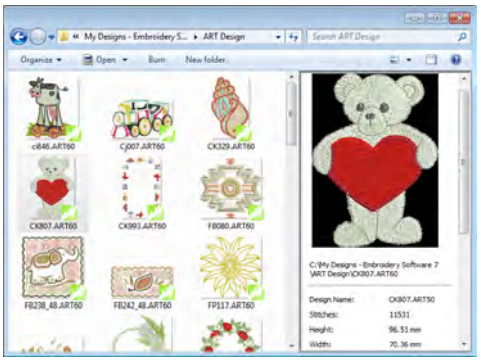
Перед запуском файла ART можно посмотреть эскизы и детали проекта через MS Windows® Explorer. Окно Properties (свойства) дает картинку проекта и информацию о нем – количество швов, количество пауз и изменение цветов. Также можно ознакомится с информацией о самом файле – размер, даты изменений. См. Доступ к дополнительным приложениям.

Примечание

Тоже окно можно открыть через Open (открыть) в ПО BERNINA Embroidery Software.

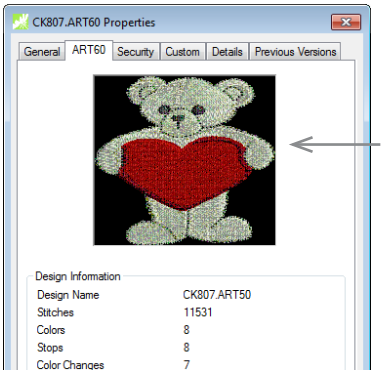
Для просмотра информации о проекте в Windows Explorer

1 В Windows Explorer вы берите папку в окне появятся картинки проектов Windows Explorer.



2 Правая кнопка мыши – выбрать Properties (свойства) из всплывающего меню.

Откроется окно Properties (свойства).



Детали проекта ART доступны в окне Свойства

3 Проверьте информацию о проекте или нажмите на другую вкладку для просмотра других данных.

Подсказка

Вкладка Summary (общее) дублирует некоторые данные из Design Properties (свойства проекта)> Summary (общее) ПО BERNINA Embroidery Software. См. Просмотр свойств проекта.

4 Нажмите OK.

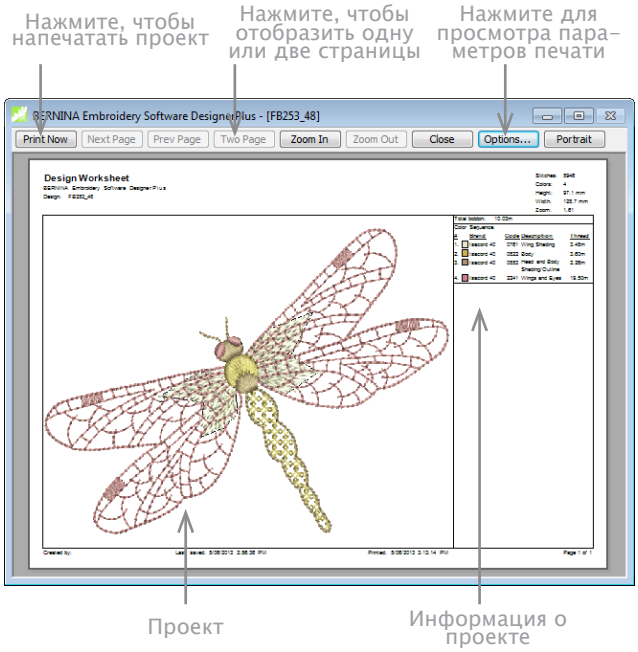
Предпросмотр проекта

Нажмите General (общее) >Print Preview (просмотр печати) – предпросмотр печати на экране.

Print Preview (просмотр печати) состоит из картинки проекта и информации о нем – размер, последовательность цветов и рекомендации. См. Печать проекта.

Посмотреть проект

1 Нажмите иконку Print Preview (просмотр печати). В окне предпросмотра отразиться проект.



2 Отрегулируйте вид:

- Чтобы изменить положение листа, нажмите Landscape (горизонтально) или Portrait (вертикально).
- Чтобы изменить отображаемую информацию и установить настройки печати, нажмите Options (параметры). См. Установка параметров печати вышивки.
- Нажмите Zoom In (увеличить) – приближенное чтение проекта или информации. Большой проект может располагаться над другими окнами.
- Нажмите Print (печать) – распечатать.
- Нажмите Close (закрыть) – выйти из режима предпросмотра.

Глава 6
Выбор объектов



BERNINA Embroidery Software предоставляет массу возможностей для выбора объектов, составляющих вышивальный проект. Сюда входит метод “point and click” (поставь курсор и кликни), рамки, выделяющие нужные объекты, возможность выбора нескольких объектов сразу. Можно выбирать отюельные объекты для аккуратной обработки, а можно выбрать сразу все. BERNINA Embroidery Software позволяет вбирать отдельно контур объекта и наполняющие его стежки.



Примечание

Перед тем, как выбирать отдельные объекты, их надо разгруппировать. См. Раздел Группировка и Разгруппировка объектов. Эта глава рассказывает о том, как выбрать элементы при помощи инструментов и клавиатуры. Здесь также показано, как выбрать цветовые блоки и отдельные элементы при помощи инструмента Color Film (Цветная пленка).

Выбор объектов методом point & click

Показать или спрятать элементы можно с помощью Embroidery Canvas (холст вышивки) с множеством Настроек экрана. См. Графическое изображение Конечной вышивки. Показать или спрятать точки проникновения иглы и сами стежки. Или показать/спрятать выбранные цвета.



Click Transform > Select Object 0 обычно, эти опции уже включены по умолчанию – они позволяют выбирать объекты.

Простейший способ выбрать обект – установить курсор и кликнуть мышью в редиме **Select Object**. С помощью клавиш **Shift** и **Ctrl** можно сразу выбрать несколько объектов. Можно выбирать как контуры, так и заполненные стежками области. Кликнув по контуру можно выбрать объект даже тогда, когда он спрятан под другим объектом. Когда в Вашем проекте имеются закрытые объекты, Вы можете выбирать их контуры или заполнения.

Для выбора объектов методом point & click

- Нажмите иконку Select Object
- Кликните по контуру и выделите объект



- Кликните по заполнению для выбора заполненного стежками объекта



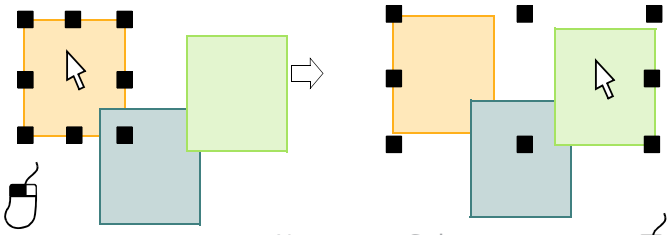
- Выберите заливку, чтобы выбрать объект, даже если он лежит в пределах более крупного объекта.



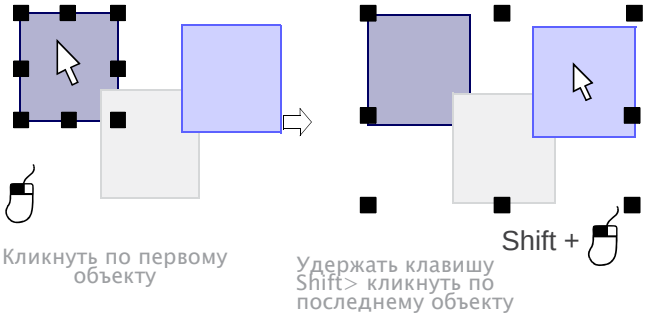
Подсказка

Чтобы выделить объект, спрятанный под другим объектом, увеличьте масштаб и кликните по контуру. Другой способ: поместите курсор поверх объекта, нажмите 2 клавиши и кликайте, пока объект не будет выделен. Каждый следующий клик выделяет следующий подлежащий объект.

- Для выбора нескольких объектов , кликните мышью, удерживайте нажатой клавишу Ctrl.



- Диапазон объектов можно сразу выбрать, удерживая клавишу Shift и кликая по первому и последнему объекту нужного диапазона.



Выбор объектов рамкой

С помощью функций Transform > Polygon Select можно выделять многоугольники. Кликнуть надо по нескольким контрольным точкам.

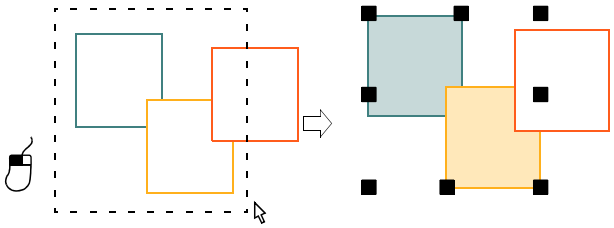
С помощью функции Transform > Select Object можно выделять объекты и смещать рамку, их выбирающую.

Если включен инструмент **Select Object** (выбор объектов), можно выбирать объекты, смещая мышью рамку так, чтобы она их окружила. Для выбора нескольких объектов удобно использовать функцию **Polygon Selec**t (многоугольник).

Выбор объектов рамкой

- Кликните по иконке Select Object (выбор объектов)
- Перетащите область выделения вокруг объектов, которые требуется выделить.

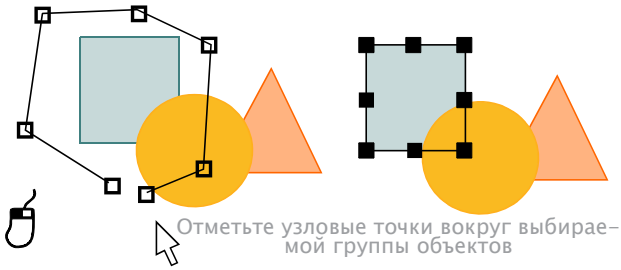
Расположите рамку выбора вокруг нужных объектов и отпустите клавишу мыши.



Подсказка

При отпуске клавиши мыши будут выбраны только те объекты, что полностью оказалась внутри рамки выбора, если они ранее не были сгруппированы. См. раздел Группировка и разгруппировка объектов.

- Можно также выбрать иеонку Polygon Selecti (выделение многоугольником)
- Отметьте узловые точки вокруг выбираемой группы объектов.
- Нажмите Enter, чтобы подтвердить выбор.



Выбор объектов клавишей Tab

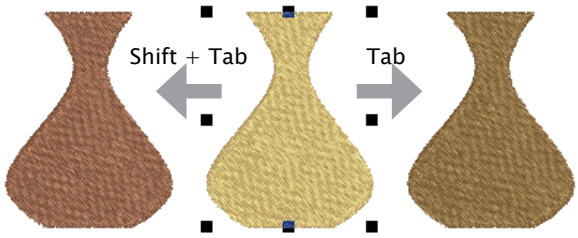
Нажмите Transform > Select Object и нажмите Tab илиг Shift + Tab , чтобы переходить от объекта к объекту.

Если инструмент **Select Object** (выбор объектов) работает, модно выбрать первый и последний элемент в ряду объектов с помощью клавиши **Tab**. Выбрав один объект, Вы также можете выбрать предыдущий или следующий за ним в последовательности. См. раздел Изменение следующего или предыдущего объекта.

Выбор объектов клавишей Tab

- Кликнуть по иконке Select Object (выбор объекта).
- Выбрав объект:

1 или нажмите Tab для выбора следующего объекта в последовательности вышивки
2 или нажмите Shift+Tab для выбора предыдущего объекта в последовательности вышивки



- Если ни один объект не выбран, то:

– Нажмите Tab и выберите первый объект вы последовательности вышивки

– Нажмите Shift+Tab и выберите последний объект вы последовательности вышивки.

Подсказка

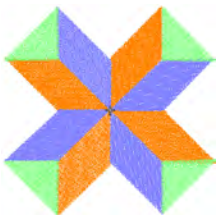
Удерживая клавишу Ctrl вы можете выбирать разные объекты с помощью клавиши Tab.

Выбор всех элементов проекта

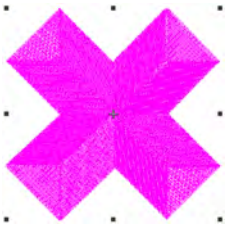
- Все объекты имеет смысл выбрать, чтобы изменить все одинаковым образом См. также раздел. Комбинации клавиш.

Для выбора всех элементов проекта:

Войдите в пункт меню **Edit**(редактировать) > **Select All** (выбрать все) или нажмите **Ctrl+A.**
Вокруг объектов проекта отобразятся контрольные точки.



Ничего не выбрано



Все выбрано

- Для отмены выделения – Edit > Deselect All, Нажмите X или Esc.

Отмена выбора и удаление объектов

Отмена выделения и удаление объектов – это частые операции, к которым быстро привыкаешь. Модно удалить все элемнты проекта, а можно удалить лишь отдельные элементы из группы. Для удаления объектов есть разные способы. См. также раздел Выстраивание последовательностей с помощью фуекции Color Film (цветной фильм).

Отмена выбора и удаление объекта

- Отмените выбор любым нижеописанным способом:

– Нажмите Esc
– Выберите другой объект
– Кликните и освободите область от фона
– Выбрать Edit > Deselect All.

- Удалите объект из выбранных удерживая клавишу **Ctrl** и кликая по объекту. .
- Выберите объект для удаления и выполните одно из следующего:

– Нажмите Delete.
– Выберите пункт меню Edit > Delete.
– Правой клавишей мыши кликните по объекту в линейке Color Film и выберите Delete в открывающемся меню. Подробнее см. Просмотр и выбор цветных блоков.

Просмотр и выбор цветных блоков



Кликнуть General > Color Film для просмотра с помощью функции Transform >Select Object можно выделять объекты и смещать рамку, их выбирающую.



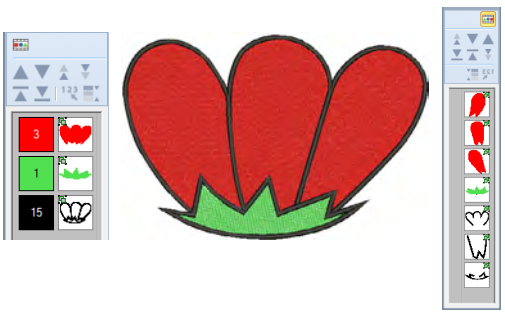
Кликнуть General > Color Film для просмотра всех цветовых блоков в порядке вышивания

Инструмент Color Film (цветной фильм) отображает последовательность объектов, сгруппированных по цветам. Этот инструмент удобен для работы с “цветными блоками” – последовательностями объектов одного цвета. Кроме того, Вы можете отображать, выделять, изменять и выстраивать последовательности отдельных объектов. Инструмент Color Film синхронизован с окном проекта. Фильм динамически обновляется, ,если модифицировать, удалять или создавать новые объекты. См. также Выстраивание последовательностей с помощью инструмента Color Film.

Для просмортра и выбора цветных блоков

- Нажмите иконку Color Film.

Откроется панель инструментов Color Film отображающая все цветовые блоки проекта в порядке последовательности вышивания sequence.



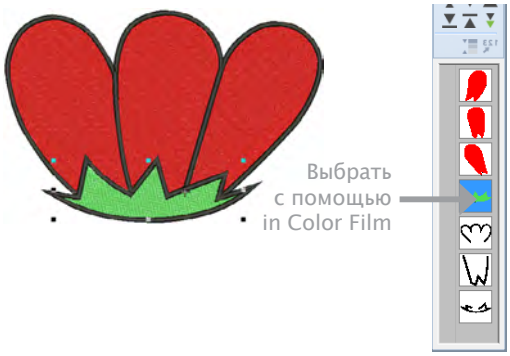
• Для просмотра отдельных объектов нажмите Show Individual Objects.

Все объекты цветового блока отобразятся в последовательности вышивания.

• Кликните по иконке для выбора объекта или цветового блока.

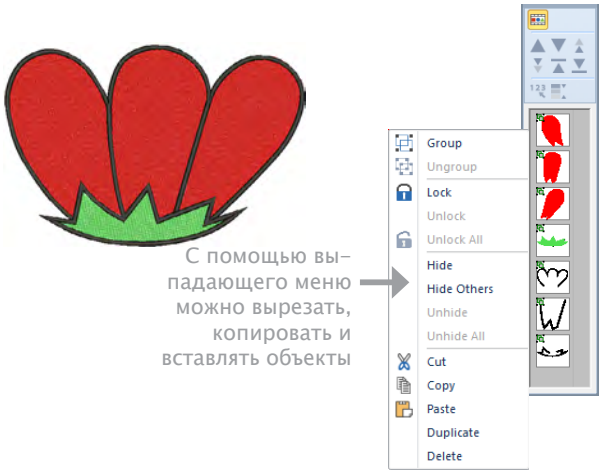
– Удерживая клавишу Shift Вы можете выбрать сразу несколько объектов или блоков.

– Удерживая клавишу Ctrl Вы можете избирательно выбирать объекты.



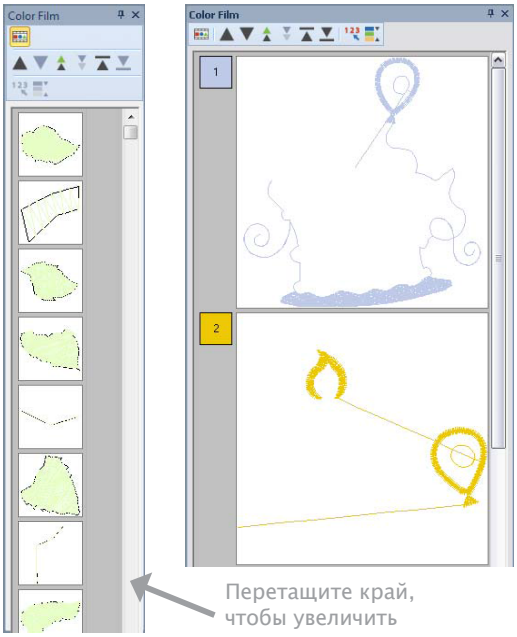
• Управляйте цветовыми блоками, как то Вам нужно См. Раздел Выстраивание последовательностей с помощью функции **Color Film** (цветной фильм).

Откройте выпадающее меню и управляйте нужными цветовыми блоками и объектами, используя правую клавишу мыши. См. также Комбинирование объектов.



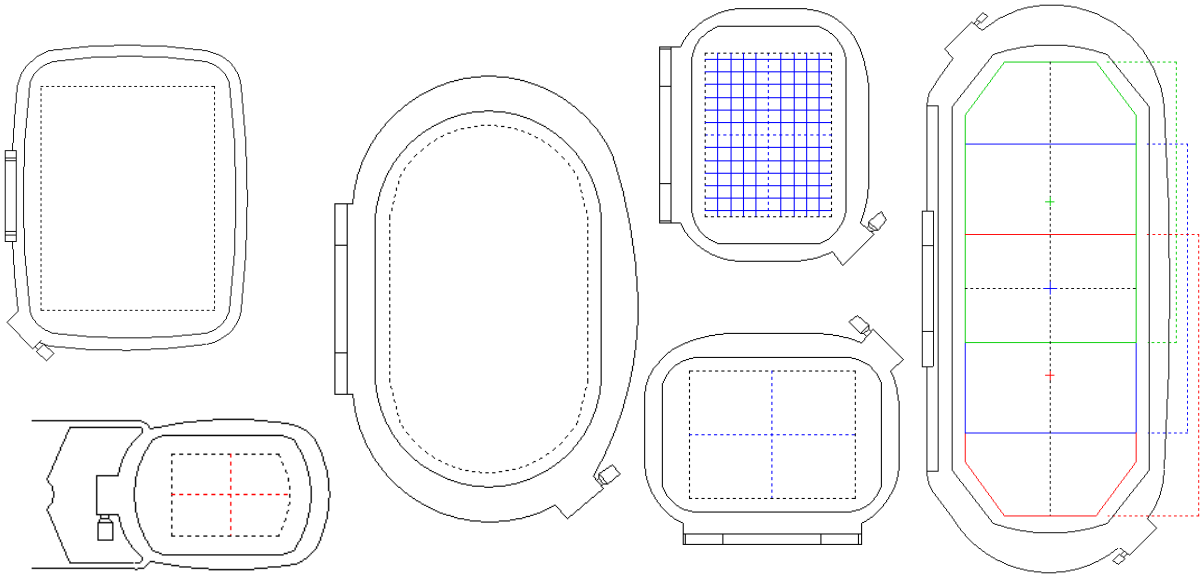
Подсказка

Хотите увеличить размер области просмотра – потяните мышкой за угол диалогового окна.



Глава 7
Заправка проекта в пяльцы

Перед выводом вышивки на машину необходимо заправить ткань в пяльцы. ПО BERNINA Embroidery Software дает широкий выбор промышленных пялец. Если проект содержит одну большую вышивку или несколько маленьких, используйте мульти0пя-люцы. При использовании пялец, не входящих в список ПО, их можно установить с нуля или на основе уде имеющихся. См. Вывод пялец на экран.



Даная глава описывает выбор и вывод на экран пялец ПО BERNINA Embroidery Software, создание и изменение пользовательских пялец и работу с большими проектами.

Выбор пялец

При создании нового проекта в центре окна по умолчанию появляются пяльцы. По мере работы положение пялец меняется автоматически в зависимости от расположения вышивки. Инструмент **Show Hoop** (показать пяльцы) позволяет спрятать или показать пяльцы. Существует множество вариантов размеров пялец. Для упрощения оцифровки можно менять положение пялец с горизонтального на вертикальное. См. Автоизмерение всего проекта.

Смена пялец



Нажмите View (просмотр) > Show Hoop (показать пяльцы) - вкл./выкл. пялец. Кликните правой кнопкой мыши для изменения настроек.

Выберите самые маленькие пяльцы, подходящие для Вашего проекта.

Это позволяет крепко удерживать ткань во время работы машины. См. Пяльцы для больших проектов.

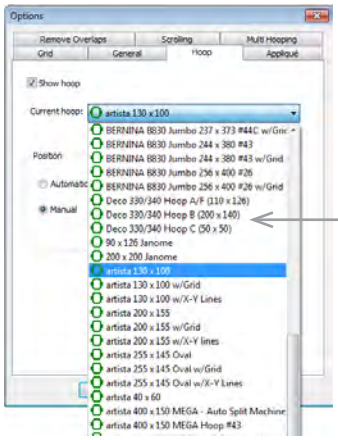


Примечание

При выборе новых пялец, они считаются текущими до следующего изменения.

Сменить пяльцы

1 правой кнопкой мыши нажмите Show Hoop (показать пяльцы) или выберите View (просмотр)> Hoop (пяльцы).
Откроется окно Options (настройки)> Hoop (пяльцы).



2 Из списка Hoop (пяльцы) выберите нужные.

3 Если определенный элемент должен быть вышит в определенном месте на пяльцах, выберите Manual (руководство) и потом Set Hoop Center (установка центра пялец).

4 Нажмите OK.

При выборе Set Hoop Center, в окне проекта нажмите на то место, которое должно стать центром.

Установка центра пялец

Нажмите View (просмотр) > Show Hoop (показать пяльцы). Правая кнопка мыши – изменение настроек.

ПО BERNINA Embroidery Software по умолчанию центрует вышивку внутри пялец. Но можно оставить пяльцы на исходной позиции при помощи функции руководство. Что означает, что пяльцы не будут автоматически перемещаться при разработке проекта. Но при создании проекта с одними пяльцами, следует периодически включать автоцентровку, чтобы проверить, помещается ли проект в пяльцы, прежде, чем отправить его на машину.

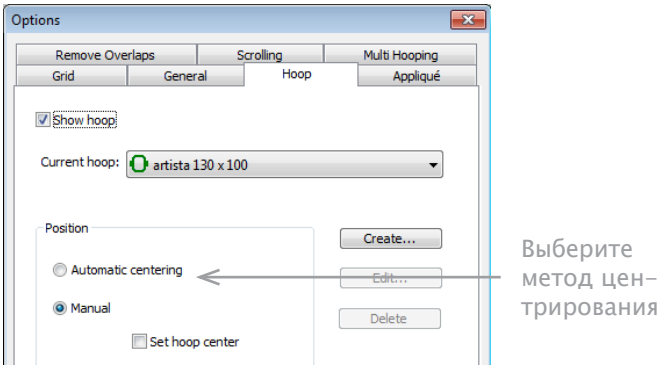


Примечание

Эти функции работают только для ПО, машина все равно проект центрует. См. Установка автоматических точек старт и стоп.

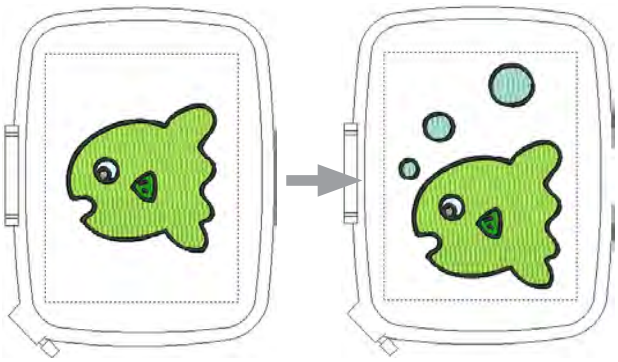
Установка центра пялец

1 Щелкните правой кнопкой мыши на иконке Show Hoop (показать пяльцы) или View (просмотр) > Hoop (пяльцы). Откроется окно Options (настройки) > Откроется окно Hoop (пяльцы).

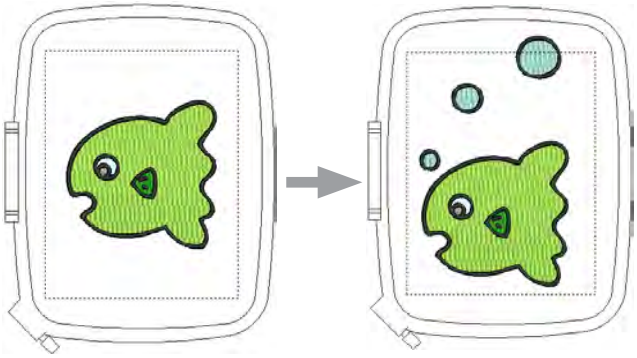


2 В панели **Position** (позиция), выберите способ центрирования.

• Автоматическое центрирование: пяльца движутся так, чтобы проект всегда был в центре.



• Руководство: Пяльцы остаются в исходном положении.
Выберите Set Hoop Center (установка центра пялец), чтобы его изменить.

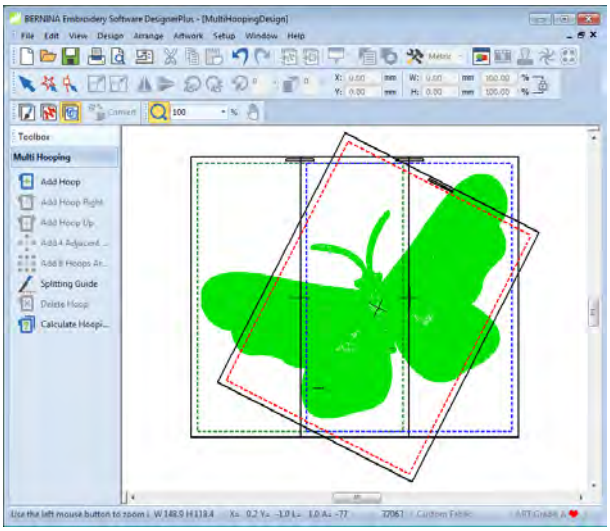


3 Нажмите OK. При выборе Set Hoop Center (установить центр пялец), в окне проекта нажмите на то место, где должен быть центр.

Расположения больших проектов на пяльцах

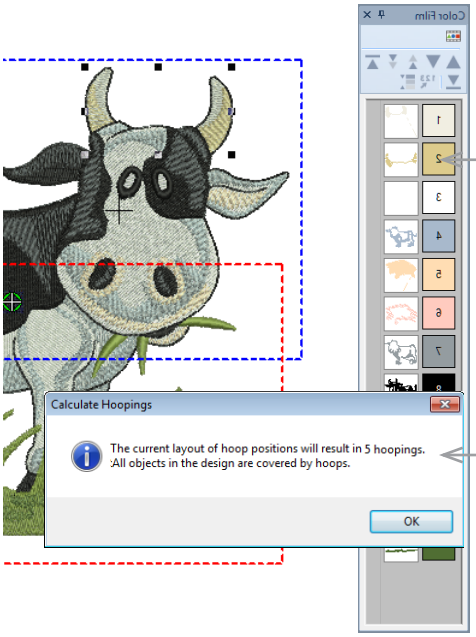
Нажмите Canvas (полотно) > Hoop Canvas (полотно пялец) - просмотр и изменение мультипялец. Мультипяльца используются при работе на очень больших проектах или проектах с большим количеством элементов расположенных в разных частях изделия.

При расположении проекта на нескольких пяльцах, проект делится на элементы или группы элементов, которые могут быть вышиты по-отдельности. Они могут быть вышиты последовательно для формирования конечной конструкции, а могут быть напрямую отправлены на машину.



Руководящие принципы Мульти-пяльцец

Когда BERNINA Embroidery Software вычисляет различные пяльца, оно пытается разделить целые объекты между последовательными пяльцами. Там, где один объект перекрывает другой, перекрывающийся объект должен быть нашит перед перекрываемым.



Проверьте последовательность объектов перед вышиванием

Три позиции пялец, но пять слоев

С учетом этого, нужно стремиться к тому, чтобы:

• Каждая последующая позиция пялец перекрывает ранее сшитые положение пялец.

- Для сохранения размера вышивки пяльцы располагаются как можно ближе друг к другу. Это минимизирует количество необходимых пялец.

Примечание

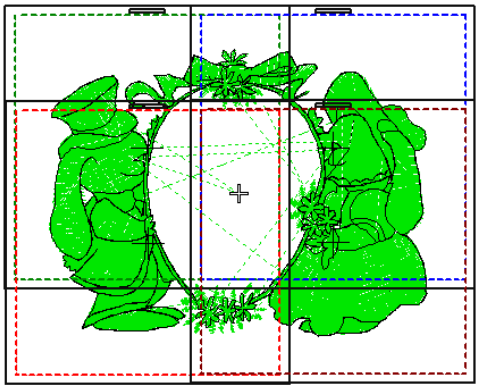
'Положение на Пяльцах' не одно и тоже с 'Положением пялец' – положение на пяльцах меняться может, а положение пялец – нет. Другими словами, положение на пяльцах может задействовать несколько пялец.

Измерение пялец

При работе с проектами на мультипяльцах важно правильно установить последовательность швов так, чтобы лицевые швы были вышиты после изнаночных. ПО BERNINA Embroidery Software позволяет установить позицию и порядок каждых пялец. В зависимости от своей очереди, пяльцы маркируются цветом:

Пяльцы	Цвет
1	Темно-зеленый
2	Синий
3	Красный
4	Коричневый
5	Оранжевый
6	Фиолетовый
7	Бирюзовый
8	Голубой

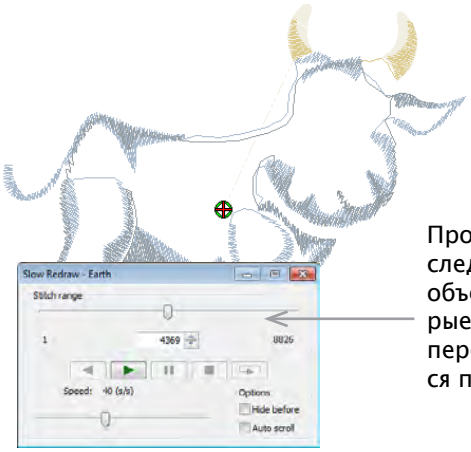
Если у Вас получилось больше 8 пялец, цвета начнут повторяться пока один из первых не будет удален.



Проверка проекта

При четком построении проекта легко определить последовательность пялец. Для этого удобно использовать инструмент **Color Film** (цветной фильм), как показано на рисунке вверху. Элементы высвечиваются по мере выбора их из списка.

Это поможет понять в каком порядке они будут вышиты и, соответственно, в каком порядке следует расположить пяльцы. См. Просмотр и выбор цветовых блоков.



Проверьте последовательность объектов, которые пересекают перекрывающиеся пяльцы.

Slow Redraw (медленная прорисовка) – еще один удобный инструмент. При использовании Slow Redraw, можно увидеть какие точки соприкосновения есть у начала и конца элемента с другими пяльцами. Например, если Вы расположили большой проект так, что первая его половина находится во вторых пяльцах, возможно, понадобятся еще одни. При Медленной прорисовке Вы можете понять, разделены ли все элементы по своим пяльцам (и по расположению элементов и по расположению пялец), а также в том, что начало элемента будет в предыдущих пяльцах. См. Имитация вышивки.

Регулировка последовательности

Не смотря на то, что правильная последовательность сокращает количество пялец, иногда последовательность элементов может не подходить для мульти пялец. Тогда их надо перегруппировать. В целом, помните:

- Проекты для одних пялец уде сгруппированы по цвету для сокращения его изменения. Это важно для машины с одной нитью.
- Увеличение проекта до размеров, требующих мультипялец, потребует перегруппировки, чтобы сократить количество пялец.
- Т.к. вышивка за раз моет осуществляться только на одних пяльцах, выбирайте такие, которые вместят самые большие элементы проекта.
- Чтобы не нарушить последовательность проекта, располагайте пяльцы как можно ближе друг к другу.

Расчет пялец

Т.к. ПО BERNINA Embroidery Software всегда сохраняет исходную последовательность вышивки, положение пялец , и, в зависимости от последовательности элементов, сокращает расчеты пялец.

Время на расчет зависит от количества пялец и элементов вышивки. Проекты импортированные из EXP, PES, HUS, и т.д., в целом, имеют больше элементов, чем проекты ПО BERNINA Embroidery Software design. Так что они рассчитываются дольше. Но даже обычный файл ART рассчитывается достаточно долго, если он сложен, объемен и содержит множество пялец.

Создание проектов на мультипяльцах


Multi-Hooping (мультипяльцы) > Calculate Hoopings (расчет пялец) – расчет текущего проекта.


Multi-Hooping > Add Hoop Right (добавить пяльцы справа) – добавить пяльцы справа от выделенных. Могут идти внахлест 10мм.


Multi-Hooping > Add Hoop Up (добавить пяльцы вверх) – добавить пяльцы сверху от выбранных.


Multi-Hooping > Add 4/8 Hoops Around (добавить 4/8 пялец по кругу) – создание 4/8 пялец вокруг первых. Могут идти внахлест 10мм.


Multi-Hooping > Splitting Guide (разделяющее руководство) – разделение элементов по пяльцам.


Multi-Hooping > Delete Hoop (удалит пяльцы) – удалить выделенные пяльцы.


Multi-Hooping > Add Hoop (добавить пяльцы) – добавить новые пяльцы.

ПО BERNINA Embroidery Software дает различные канвы пялец, позволяющие создавать мультипроекты. Так Вы можете создавать вышивки, большие по размеру, чем одни пяльцы. Hoop Canvas (канва пялец) позволяет определить положения пялец. В конечном итоге, Вы создаете пяльцы и перемещаете их по проекту так, чтобы свети их количество к минимуму. Затем они последовательно вышиваются. См. Вывод мультипроекта.

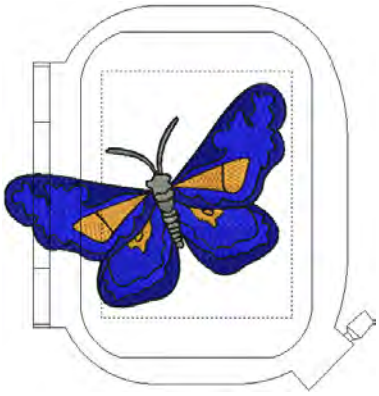


Подсказка

Знание последовательности элементов поможет правильно расположить пяльцы. В режиме элемента используйте Color Film (цветной фильм). Элементы высвечиваются по мере выбора их из списка. Или используйте Slow Redraw (медленная перерисовка). См. Просмотр и выбор цветовых блоков. См. Имитация вышивки.

Создание мульти проекта

1 В Embroidery Canvas (канва вышивки) выберите пяльцы. См. Смена пялец.

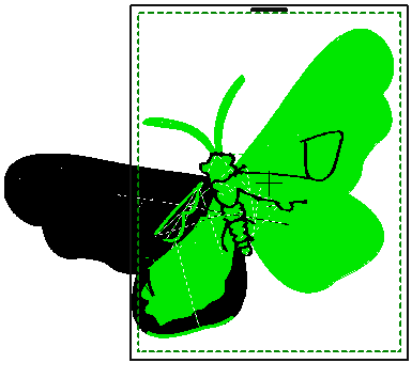


Подсказка

Т.к. вышивка может идти только на одних пяльцах за раз, выберите те, что покрывают самые крупные элементы проекта.

2 Переключите на режим Hoop Canvas (канва пялец).

В режиме Hoop Canvas выберите элементы полностью помещающиеся в пяльцы – на экране они отразятся зеленым цветом. Остальные – черным.

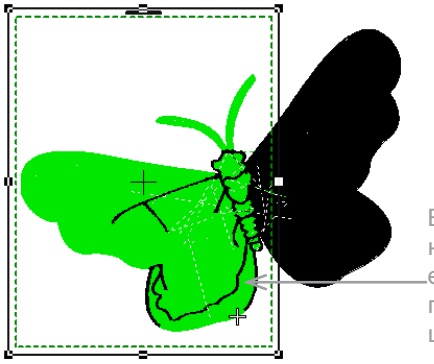




Примечание

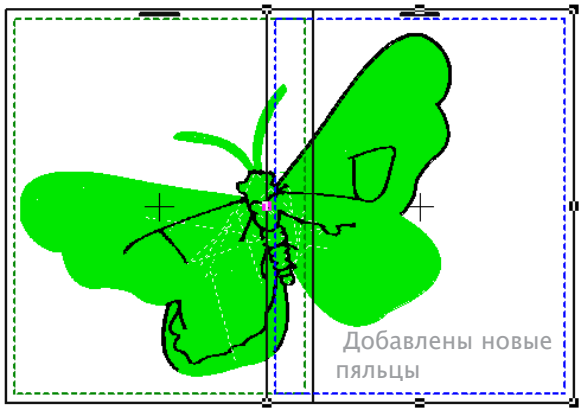
Элементы не могут быть выделены или изменены в режиме Hoop Canvas.

3 Выберете контур пялец и перетащите его, пока он не охватыватит самый большой объект в проекте.



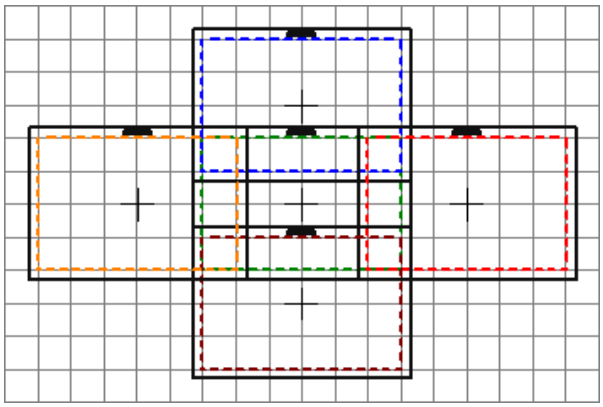
4 Инструмент Add Hoop (добавить пяльцы) – добавить пяльцы.
Как только пяльцы передвинуты или соединены с другими, автоцентрирование отключается, т.е. пяльцы больше не располагаются строго вокруг элементов.

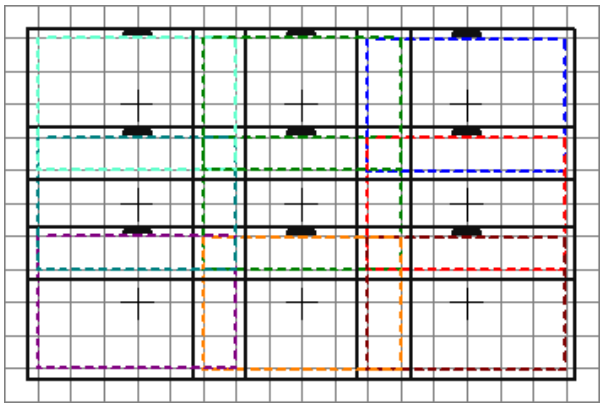
- Нажмите иконку Add Hoop (добавить пяльцы)– добавить пяльцы по вертикали.
- Инструмент Add Hoop Right (добавить пяльцы справа) – добавить пяльцы справа от выделенных с нахлестом 10 мм.



- Таким же образом используйте инструмент Add Hoop Up (добавить пяльцы вверх) – добавить пяльцы сверху от выделенных.

Команды Add Four Adjacent Hoops (добавить 4 вокруг) и Add Eight Hoops Around (добавить 8 вокруг) доступны, когда выделены одни пяльцы. Нажатием соответствующей иконки добавляются 4 или 8 пялец вокруг по часовой стрелке, пока они не покроют самый большой элемент с нахлестом 10мм.


Добавьте четыре соседние пяльца


Добавьте восемь соседние пяльца

5 нажмите иконку Delete Hoop (удалить пяльцы) или клавишу Delete – удаление выделенных пялец.
При удалении одних пялец, цвета остальных не меняются.



Примечание

При удалении всех пялец и создании новых снова активируется автоцентровка.

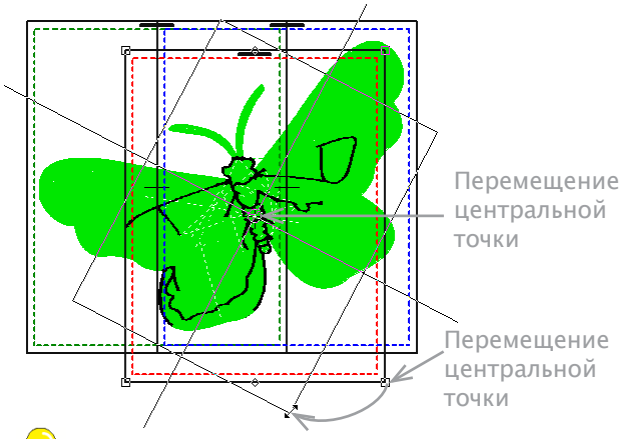


Подсказка

Чтобы выделить более одних пялец за раз:

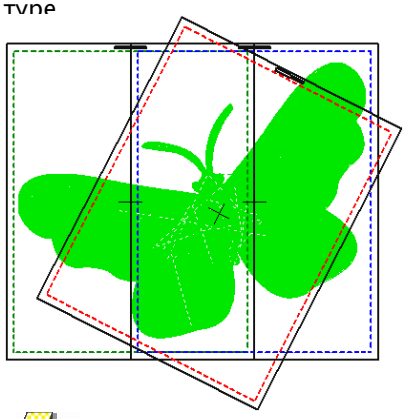
- Удерживая клавишу Ctrl, кликайте на контур пяльцев – убрать или оставить.
- Удерживая клавишу Shift, кликайте на пяльцы, чтобы выделить их одновременно.
- Нажмите и перетащите курсор, чтобы выделить все пяльцы в очерченной зоне.

6 Переместите и поверните пяльцы так, чтобы они покрывали весь проект. См. Повернуть элемент.



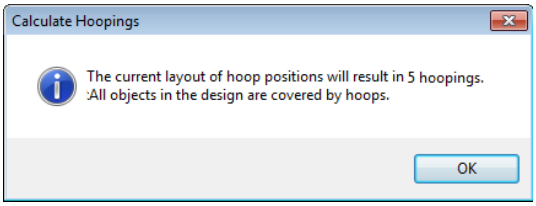
Подсказка

Сдвигайте пяльцы при помощи стрелок на клавиатуре.



Примечание

При том, что проект в целом помещен в пяльцы, могут оставаться некоторые элементы не входящие в пяльцы. Инструмент Splitting Guide (разделяющее руководство) позволяет отделить элементы, которые иначе не помещаются в пяльцы. См. Разделение элементов по пяльцам.



7 В конце нажмите иконку Calculate Hoopings (расчет пялец) – оценить текущую расстановку пялец. Исходный файл разделится на число равное количеству пялец, соответственно разделению элементов по ним. Теперь можно сохранить проект одним или несколькими фалами и/или отправить его на машину. См. Вывод мультипроекта.

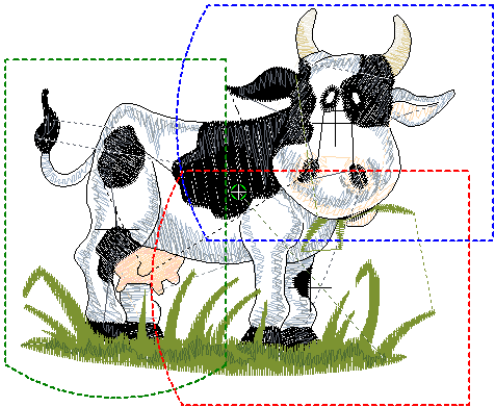
Подсказка

Чтобы вышить проект в правильном порядке, распечатайте его с обозначением пялец. См. Печать мультипроекта.

Разделение элементов по пяльцам

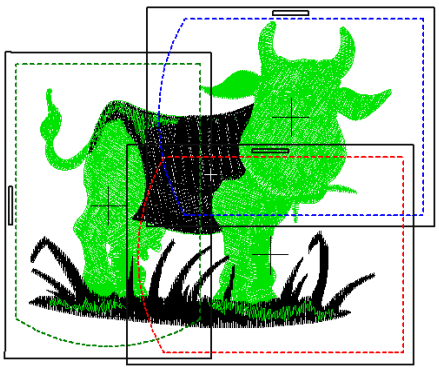
Multi-Hooping (мультипяльцы) > Splitting Guide (руководство разделения) – появятся несколько направляющих для разделения проекта по пяльцам.

Инструмент Splitting Guide (руководство разделения) разделяет элементы, которые сами не могут быть сгруппированы по пяльцам. Т.е. он создает линии раздела прежде, чем отправить проект на машину или карту памяти. Эти линии видны только в режиме Hoop Canvas (канва пялец), но сохраняются при переключении на другой режим. Они не влияют на целостность проекта и элементы все еще можно изменять по форме.



Разделение элементов по пяльцам

1 Выберите Hoop Canvas (канва пялец). Проект показывается с пяльцами и элементами, в них не входящими.

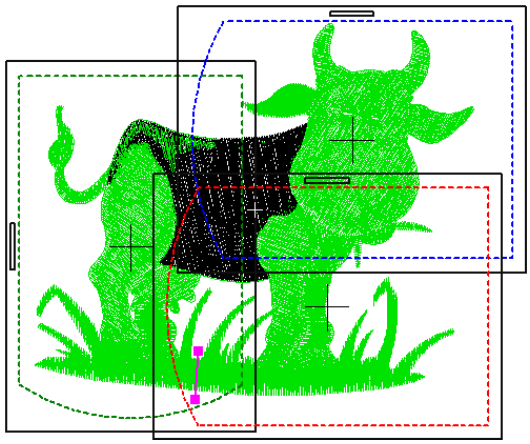


2 Выберите инструмент Splitting Guide (руководство разделения). Введите начальную точку в пересечениях пялец.



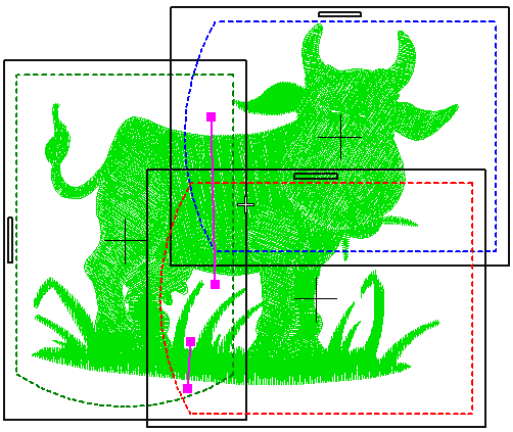
3 Разделите элементы открытой кривой – правая кнопка мыши – прямые линии, левая – углы.

Все разделенные в рабочем окне элементы отображаются зеленым цветом.



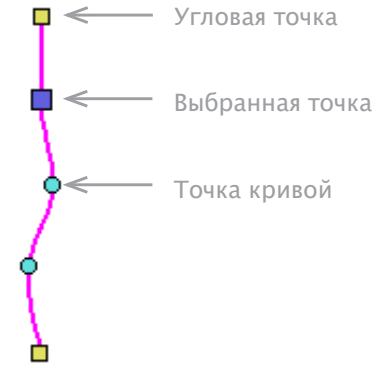
Объекты, разделенные линиями, но еще не помешенные в пяльцы, будут размещены в конце. Разделение не обязательно пойдет по заданной линии. Оно будет сделано максимально неприметно. Полученные элементы сохранят первоначальный тип, угол шва, параметры и цвет.

4 При необходимости повторите или нажмите Enter, чтобы завершить.



Примечание

Разделительные линии можно менять с помощью инструмента Reshape (изменение формы). См. Изменение формы элементов.



Вывод регистрационных знаков

General (основное) > Options (настройки) – вывод дополнительных настроек системы предпочтений, сетки, направляющих, мулль-типялец и др.

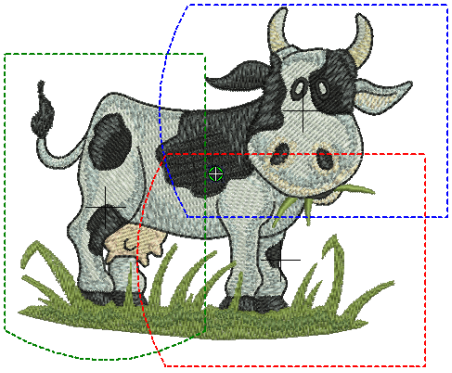
ПО BERNINA Embroidery Software может вывести регистрационные знаки, чтобы помочь выровнять пяльцы. Это не является частью проекта и не сохраняется в нем. Но эти знаки могут быть выведены при распечатке производственного листа последовательности пялец.

Подсказка

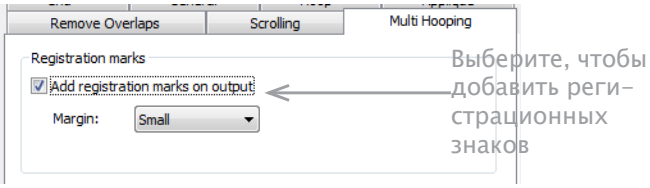
Правильное расположение пялец требует некоторой практики. Некоторые техники можно увидеть в интернет-тренингах других компаний. Рекомендуем использовать одностороннюю ленту-стабилизатор, достаточно крепкую, чтобы знаки рвались. Для выравнивания пялец используйте флажки соседних.

Вывод регистрационных знаков

1 Откройте или создайте большой проект. См. Организация и трансформация элементов.



2 Нажмите значок Параметры и выберите вкладку Multi-гудка.



3 Выберите вкладку Multi-Hooping (мультипяльцы) и выберите Add registration marks on output (добавить регистрационные знаки на вывод).

4 Отрегулируйте настройки полей. Чем больше значение, тем больше расстояние между знаками и тем больше область вышивки. Это облегчит выравнивание, но могут возникать некоторые неточности.

Подсказка

Чтобы проверить активированы ли знаки, выберите Print Preview (просмотр печати). См. Вывод мульти-проекта.



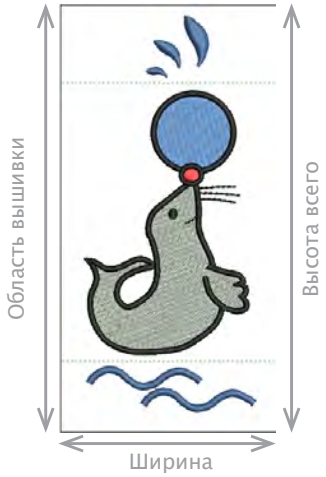
Регистрационные знаки включены

Создание проекта с одними пяльцами

Multi-Hooping (мультипяльца)> Add Hoop (добавить пяльцы) – добавить новые пяльцы.

Multi-Hooping > Delete Hoop (удалить пяльцы) – удалить выделенные пяльцы.

Раздвижные пяльцы – пяльцы с регулировкой диаметра. Можно настроить область вышивки соответственно элементам. Также можно расположить пяльцы по требованию. Но проект в целом должен помещаться в основные пяльцы.



Примечание

Если Вы работаете со своими пяльцами, можно установить специальные настройки. См. Установка пялец.

Создание проекта с раздвижными пяльцами

1 В Embroidery Canvas (канва вышивки)выберите раздвижные пяльцы. См. Изменение пялец. Контуры отобразятся сплошной черной линией.



Раздвижные пяльцы

Примечание

В проекте можно использовать только одни раздвижные пяльцев, так что придется выбрать те, что с ним совпадают. Рабочая область также должна полностью вмещать самый крупный элемент.

2 Переключитесь на режим Hoop Canvas (канва пялец). См. Рабочие режимы. При входе в Hoop Canvas, покрытые элементы – те, которые полностью умещаются в рабочем поле – отобразятся зеленым. Непокрытые – те, что не помешаются – черным.



Примечание

В режиме Hoop Canvas, элементы не могут быть выделены или изменены.

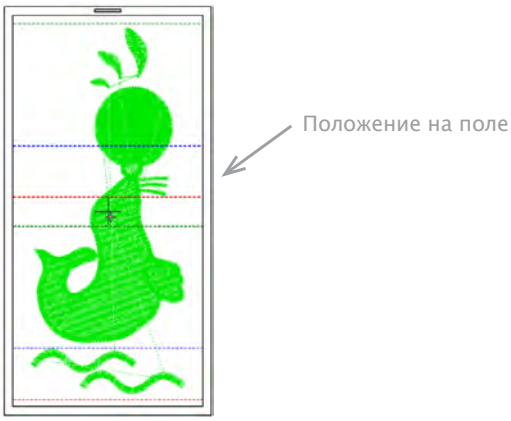
3 Нажмите и тяните точечный контур, пока он не покроет элемент целиком.

4 Нажмите иконку Add Hoop (добавить пяльцы). Новое положение на поле – показано точечным контуром другого цвета – появится на поле рядом с первым.

Примечание

Add Hoop Right (добавить пяльцы справа) и Add Hoop Up (добавить пяльцы вверху) – не доступны.

5 Нажимайте и тяните поле, добавляйте еще при необходимости.



6 Нажмите на контур главных пялец, переместите или поверните их. См. Создание мультипроекта.

7 Кликните на контур рабочей области и нажмите иконку Delete Hoop (удалить пяльцы) – удаление области.

Подсказка

Совет высота рабочей области и главных пялец могут быть отрегулированы в любой момент так, чтобы совпасть с рабочими пяльцами. См. Изменение собственных пялец.

Создание проекта с трехпозиционными пяльцами

Multi-Hooping (мультипяльцы) > Delete Hoop (удалить пыльцы) – удаление пялец.

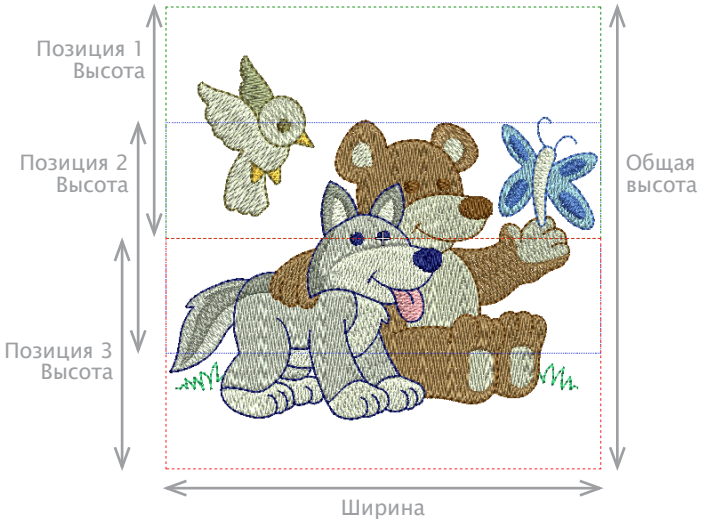
Multi-Hooping > Add Hoop Right (добавить пяльцы справа) – добавление пялец справа от выделенных. Нахлест 10мм.

Multi-Hooping > Add Hoop Up (добавить пяльцы сверху) – добавление пялец сверху от выделенных.

Multi-Hooping > Add Hoop (добавить пяльцы) – добавление новых пялец.

Трехпозиционные пяльцы позволяют разделить и вышить большие проекты без обычных регистрационных проблем. В отличие от раздвижных пялец, размеры и положение известны и зафиксированы – регистрация элементов значительно упрощена. Три области подключены к машине. Так что нет необходимости перезакреплять ткань. На экране они отображены тремя прямоугольниками с точечными контурами.

Верхний прямоугольник зеленого цвета, средний – синего и нижний – красного.



Примечание

Можно установить собственные трехпозиционные пяльцы. См. Установка трехпозиционных пялец.

Создание проекта с трехпозиционными пяльцами

1 В Embroidery Canvas выберите трехпозиционные пяльцы. См. Смена пялец.

Основной контур показан сплошной черной линией, области – точечными.



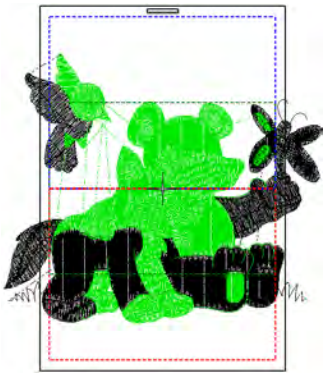
Примечание

Трехпозиционные пяльцы можно использовать для самых крупных проектов. Тем не менее, рабочая область должна вмещать самый большой элемент.

2 Переключите на Hoop Canvas (канва пялец). См. Рабочие режимы.

При входе в Hoop Canvas покрытые элементы – полностью умещающиеся в пяльцах – отражены зеленым.

Не покрытые – выходящие за пределы пялец – черным.



Примечание

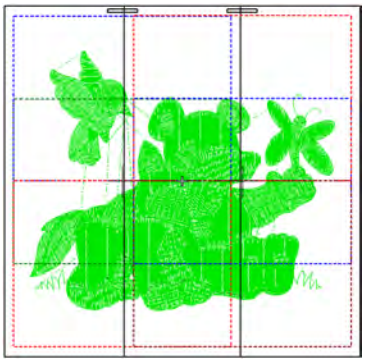
Элементы не могут быть выделены или изменены в режиме Hoop Canvas.

3 Нажмите и тяните контур пялец пока он не покроет самый крупный элемент.

Примечание

В режиме трехпозиционных пялец можно выбрать основные пяльцы, но не рабочие области внутри них.

4 Add Hoop (добавить пяльцы) – добавить пяльцы. См. Создание мультипроекта.



5 Переместите или поверните пяльцы. См. Создание мультипроекта.

Примечание

Перемещение и вращение влияет на основные пяльцы и на рабочие области внутри них.

6 Удалите пяльцы. См. Создание мультипроекта.

Подсказка

Высоту рабочих областей и размеры основных пялец можно изменить в любой момент. См. Изменение собственных пялец.

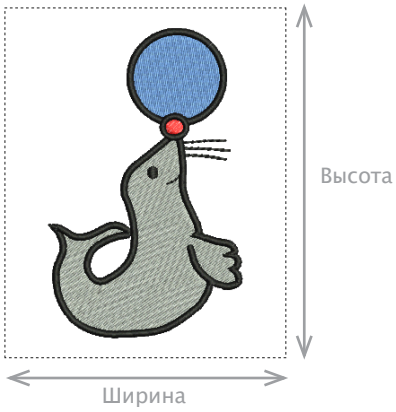
Распознание пользовательских пялец

Если размера пялец, которые Вы используете, нет в списке, его можно туда внести и сохранить. Можно создать или изменить тип пялец – прямоугольник, овал, раздвижные и трехпозиционныеand 3-position.

Defining rectangle hoops

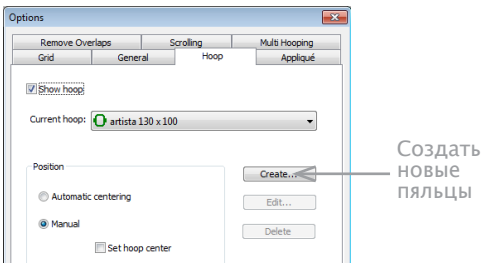
Нажмите View (просмотр) > Show Hoop (показать пяльцы) – показать/спрятать пяльцы. Правая кнопка мыши – изменение настроек.

Прямоугольные пяльцы показаны черным точечным контуром. Установите высоту и ширину прямоугольника в соответствии с тем, что Вы используете.



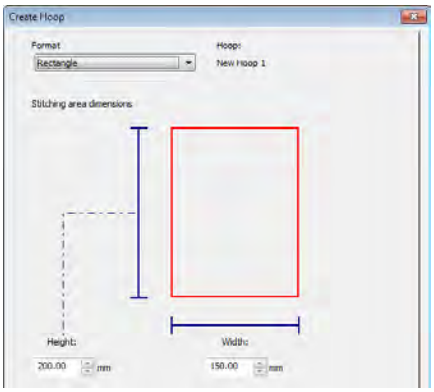
Распознание прямоугольных пялец

1 Кликните правой кнопкой мыши на иконку Show Hoop (показать пяльцы) или выберите View (просмотр)> Hoop (пяльцы).
Откроется окно Options (настройки) > Hoop (пяльцы).



2 Нажмите Create (создать).

Откроется окно Create.

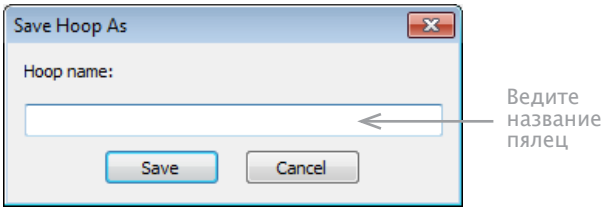


3 В панели Format (формат), выберите Rectangle (прямоугольник).

4 В панели Dimensions (размеры), введите Height (высота) и Width (ширина) пялец.

5 Нажмите кнопку Save Hoop (сохранить пяльцы). Откроется окно Save Hoop As (Сохранить как...).

6 Введите название пялец.



7 Нажмите Save (сохранить) и Save Hoop (сохранить пяльцы).

Распознавание овальных пялец

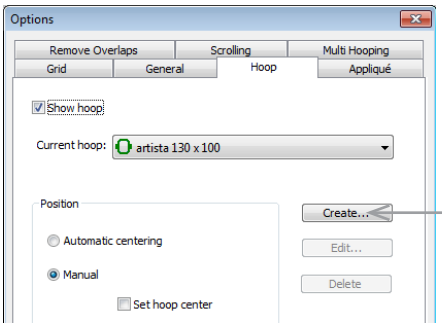
Нажмите View (просмотр)> Show Hoop (показать пяльцы) – показать /спрятать пяльцы правая кнопка мыши – настройки.

Овальные пяльцы обозначены черным точечным контуром. Ну овала в соответствии с тем, что Вы используете.

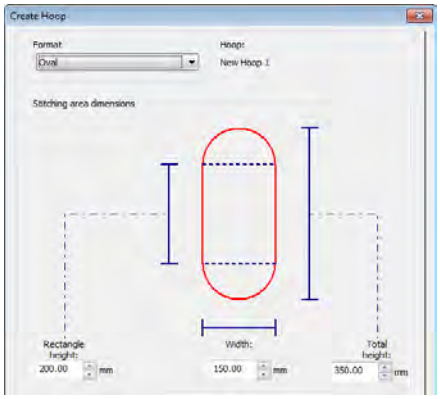


Распознавание овальных пялец

1 Кликните правой кнопкой мыши на иконку Show Hoop (показать пяльцы) или выберите View (просмотр) > Hoop (пяльцы).
Откроется окно Options (настройки)> Hoop (пяльцы).



2 Нажмите Create (создать).Откроется окно Create Hoop (создать пяльцы).

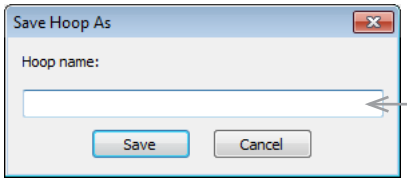


3 В панели Format (формат)выберите Oval (овал).

4 В панели Dimensions (размеры) введите Rectangle Height (высота прямоугольника), Total Height (общая высота) и Width (ширина) пялец.

5 Нажмите кнопку Save Hoop (сохранить пяльцы). Откроется окно Save Hoop As (сохранить как...).

6 Введите название пялец.



7 Нажмите Save (сохранить) и Save Hoop (сохранить пяльцы).

Распознавание раздвигающихся пялец

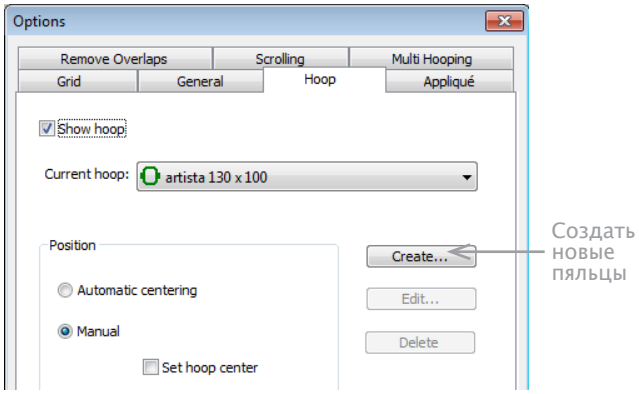
Нажмите View (просмотр) > Show Hoop (показать пяльцы) - показать/спрятать пяльцы. Правая кнопка мыши - настройки.

Раздвижные пяльцы - пяльцы с регулируемой рамкой для нестандартных вышивок. Можно установить высоту, ширину и рабочую область в соответствии с параметрами используемых пялец.

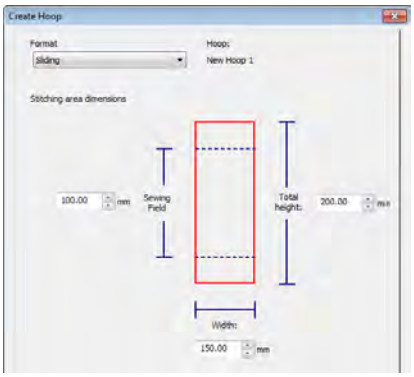


Распознавание раздвижных пялец

1 Правой кнопкой мыши нажмите на иконку Show Hoop (показать пяльцы) или View (просмотр) > Hoop (пяльцы). Откроется окно Options (настройки) > Hoop (пяльцы).



2 Нажмите Create (создать). Откроется окно Create Hoop (создать пяльцы).



3 В панели Format (формат) выберите Sliding (раздвижные).

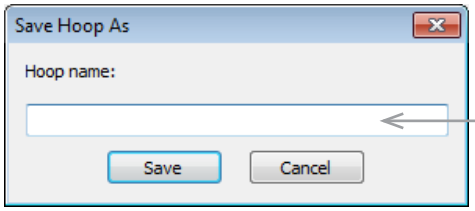
4 В панели Dimensions (размеры) введите Sewing Field (рабочая область), Total Height (общая высота) и Width (ширина).

Примечание

Лучше сначала внести общую высоту. Если рабочая область превысит это значение она автоматически сократиться до нужной цифры.

5 Нажмите Save Hoop (сохранить пяльцы). Откроется окно Save Hoop As (сохранить как…).

6 Введите название пялец.



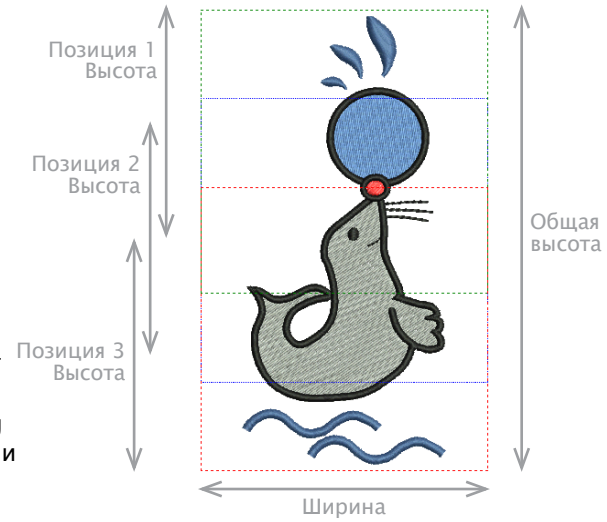
7 Нажмите Save (сохранить) и Save Hoop (сохранить пяльцы).

Нажмите View (просмотр)> Show Hoop (показать пяльцы) – показать/спрятать. Правая кнопка мыши – настройки.

Распознавание трехпозиционных пялец

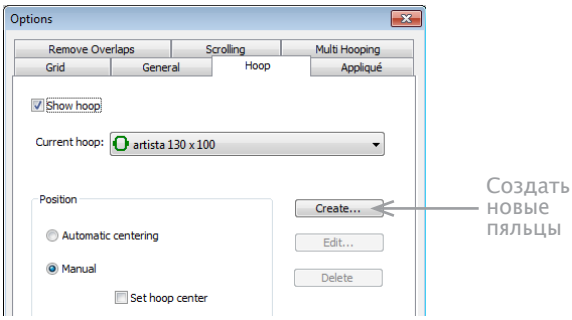
Трехпозиционные пяльцы позволяют разделить и вышить большие проекты без обычных регистрационных проблем. В отличие от раздвижных пялец, размеры и положение известны и зафиксированы – регистрация элементов значительно упрощена.

На экране они отображены тремя прямоугольниками с точечными контурами. Вы можете определить свои собственные 3-позиционные пяльца, в соответствии с размерами обруча, который вы используете.



Распознавание трехпозиционных пялец

1 Нажмите правой кнопкой мыши на Show Hoop или выберите View > Hoop. Откроется окно Options > Hoop.



2 Нажмите Create. Откроется окно Create Hoop.

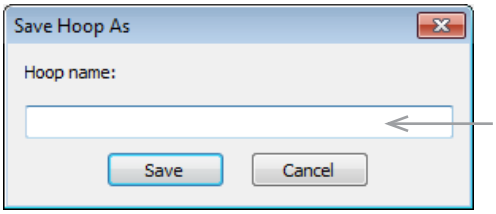


3 В панели Format выберите 3-Position (трехпозиционные).

4 В панели Dimensions Велите Total Height (общая высота), высота 1, 2 и 3 областей, затем Width (ширина).

Примечание
Лучше сначала ввести общую высоту. Если рабочие области окажутся больше заданного значения, их размер автоматически подгонится.

5 нажмите Save Hoop (сохранить пяльцы). Откроется окно Save Hoop As (сохранить как...).
6 Введите название пялец.



7 Нажмите Save (сохранить) и Save Hoop (сохранить пяльцы).

Изменение пользовательских пялец

Пользовательские пяльцы можно редактировать и удалять. Изменять можно только пользовательские пяльцы.

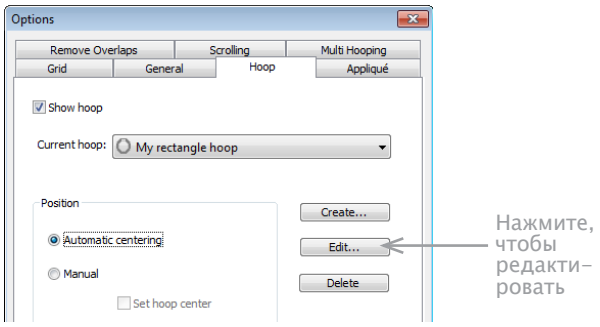
Редактирование пялец

Нажмите View > Show Hoop – показать/спрятать пяльцы. Правая кнопка мыши – настройки.

Измените ширину и высоту пялец.

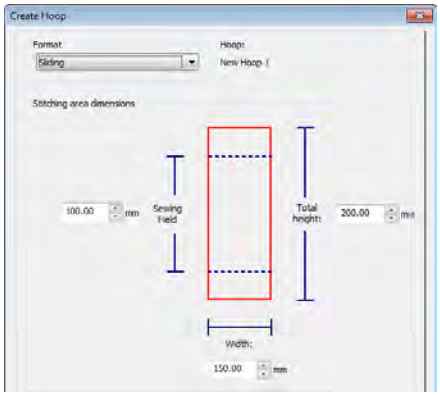
Чтобы отредактировать пяльцы:

1 Нажмите правой кнопкой мыши на иконку Show Hoop или выберите View > Hoop. Откроется окно Options > Hoop.



2 Из списка Hoop (пяльцы) выберите одни.
3 Нажмите Edit (редактировать).

Откроется окно Create (создать).



4 Введите новые размеры.
5 Нажмите Save Hoop.

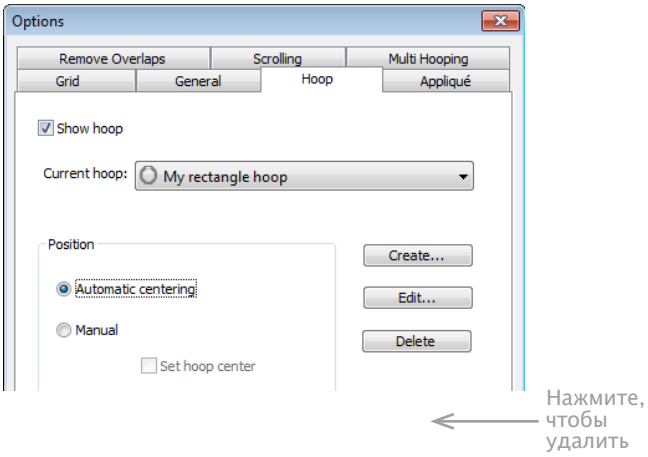
Удаление пялец

Нажмите View > Show Hoop – показать/спрятать пяльцы. Правая кнопка мыши – настройки.

При удалении типа пялец, они удаляются целиком. Удалить можно только пользовательские пяльцы.

Чтбы удалить пяльцы

1 Нажмите правой кнопкой мыши на иконку Show Hoop или выберите View > Hoop. Откроется окно Options > Hoop.
2 Выберите пяльцы.



3 Нажмите Delete Hoop (удалить пяльцы), затем нажмите OK, чтобы подтвердить. Пяльцы удалены.

Глава 8
Настройка программы и оборудования

Для работы с ПО BERNINA Embroidery Software потребуется подключить разные периферийные устройства. Это могут быть принтеры, сканеры, вышивальные машины. ПО BERNINA Embroidery Software позволяет настроить параметры системы, управляющие отображением проекта на экране, отображением информации о проекте, видом экрана проекта и др.

В этой главе рассказывается, как настроить вышивальную машину и периферийные устройства и как откалибровать монитор. Речь пойдет также о параметрах сетки, о свойствах пялец и об общих настройках, таких, как автосохранение проекта, отображение курсора и др.



Настройка оборудования

Разные устройства настирвиваются разными способами. Некоторые через панель управления MS Windows®, другие – с помощью ПО BERNINA Embroidery Software. Инструкции по подсоединению устройств и их настройке через MS Windows® имеются в технической документации, сопровождающей эти устройства, а также в документации MS Windows® .

Настойки подсоединения периферийного оборудования

Периферийные устройства, например, принтер, подсоединяются через “порты”, расположенные на передней или на задней панели Вашего компьютера. Порты бывают ‘серийными’ (COM), ‘параллельными’ (IPT) или типа USB. Настройка осуществляется через панель управления MS Windows® .

Серийные порты COM

COM – порты могут иметь 9 или 25 контактных штырьков. Они имеют имена – COM1, COM2, и т.д. Возможности подсоединения устройств ограничены числом имеющихся портов. Если портов не хватает, можно установить дополнительные. Программа BERNINA Embroidery Software позволяет использовать до 4 COM-портов.

Примечание

Нужно знать, где какой порь расположен на Вашем компьютере. В случае сомнений, спросите у вашего технического специалиста.

Настройки параллельных (LPT) портов

LPT – порты используются для подсоединения принтеров и сканеров. Их имена – LPT1, LPT2, и т.д..

Настройки портов USB

Порт USB (Universal Serial Bus – униыерсальный серийный кабель) необходим ждля подключения устройства безопасности (“заглушки”). Эти порты можно использовать для подсоединения сканеров и принтеров. Увеличить число портов USB можно с помощью разветвителя

Настройка вышивальной машины

Вышивальнцю машину BERNINA можно подсоединить через порты COM1, COM2, COM3, COM4 или USB. Подробно о подсоединении машин к компьютеру рассказано в их Руководствах пользователя.

Настройка принтеров

Принтер можно подсоединить через порты USB или LPT. Некоторые принтеры можно подсоединять через разные порты. Программа
BERNINA Embroidery Software будет работать с принтьером, который Вы укажетек в качестве установленного по умолчанию через меню Принтеры на панели управления Windows.

Прочтите инструкцию по установке в Руководстве пользователя принтера. Инструкции по настройке принтера по умолчанию можно найти в системе экранной помощи Windows Help (Windows
Start > Help > Index, ввести ‘default printer’).

Настройка сканеров

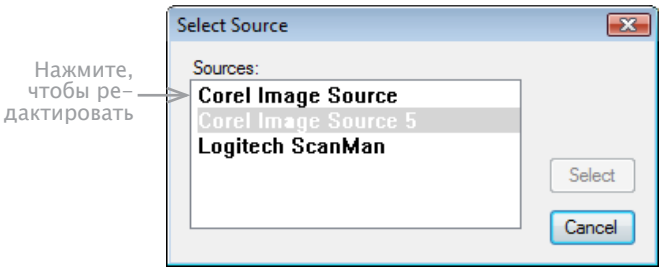
ПО BERNINA Embroidery Software поддерживает TWAIN-совместимые сканеры.

Примечание

Не все сканеры могут работать с ПО BERNINA Embroidery Software, поскольку для них тпебуется собственное программной обеспечение. Если у Вас именно такой сканер – работайте с его ПО, сохраните скан в файл, а потом перенесите этот файл в программу BERNINA Embroidery Software.

Для настройки сканера

1 Подсоедините сканер, как требует его инструкция.
2 Установите сканер в ОС MS Windows® , используя инструкции в документации сканера и/или в документации MS Windows® .
3 Запустите программу BERNINA Embroidery Software.
4 Выберите в меню настроек Settings > Scanner Setup. Откроется диалог Select Source со списком имеющихся на вашем PC драйверов.



5 Найдите драйвер, соответствующий Вашему сканеру, и нажмите Select (выбрать)

Примечание

Если после перезапуска программы BERNINA Embroidery Software сканирование не работает – это может быть следствием конфликта ранее установленных драйверов. Переустановите программу BERNINA Embroidery Software и проверьте сканер. Если выбранный драйвер не работает вс ПО BERNINA Embroidery Software, попробуйте установить другой драйвер. Обычно для каждого сканера устанавливают два драйвера.

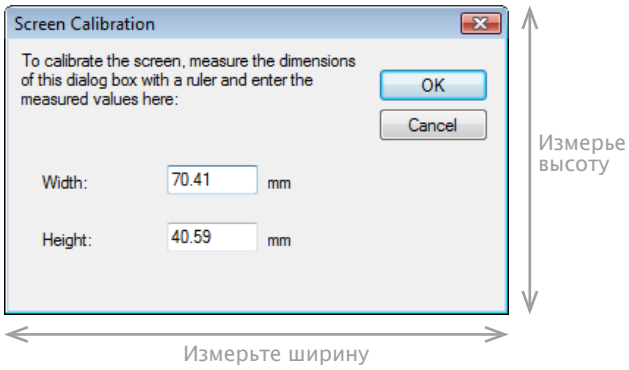
Настройка монитора

Нужно так откалибровать монитор, чтобы в масштабе 1:1 проект отображался в натуральную величину. Это надо сделать при первой-же установке ПО BERNINA Embroidery Software, а также при установке нового монитора

Для настройки монитора

1 В меню Settings > Calibrate Screen.

Откроется диалог Calibrate Screen (настройка экрана).



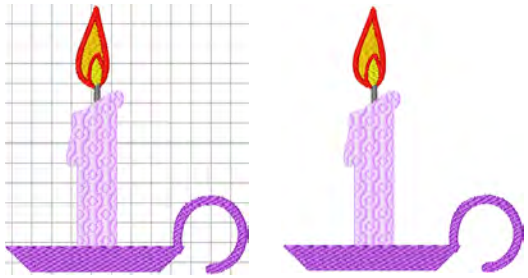
2 Измерьте ширину и высоту диалогового окна.
3 Введите измерения в поля Width (ширина) и Height (высота).
4 Нажмите OK.

Настройка параметров сетки

Параметры рабочего пространства (сетка, пяльцы, скроллинг) можно найти через меню General > Options.

Для настройки сетки: правый клик> View (вид)> Show Grid t(показщвать сетку).

Отображение сетки можно включать и от ключать. Можно устанавливать расстояния между линиями сетки и контрольные точки. Можно использовать функцию **Snap to Grid** в диалоге **Options**.

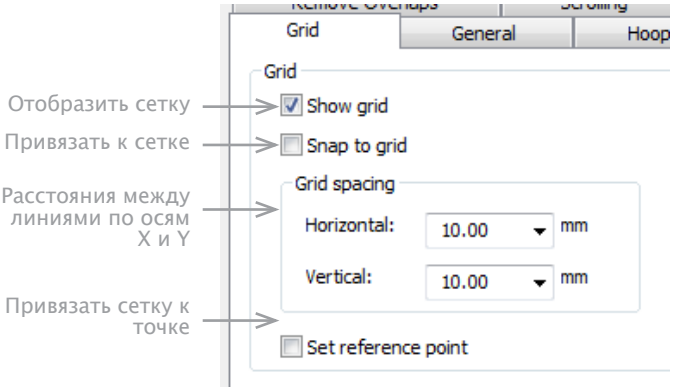


Можно привязать сетку к определенной точке проекта, задав контрольную точку – например, если Вам нужно, чтобы линии сетки пересекали центр проекта, или чтобы горизонтальная линия находилась точно под определенным объектом.
Функция Snap to Grid (привязать к сетке) позволяет выровнять объекты по ближайшим линиям сетки. Можно выравнивать объеккты по горизонтальным (X) и/или вертикальным (Y) линиям. При оцифровке новая контрольная точка привяжется к ближайшей линии сетки. При перемещении объектов они тоде будут привязываться к линиям сетки.

Для установки параметров сетки

1 Правый клик по иконке Show Grid (показать сетку) .

Откроется диалог Options > Grid.(сетка).



2 Галочка в чекбокс Show grid – отображение сетки

3 Галочка в чекбокс Set reference point – привязка сетки к выбранной линии или точке.
Можно, например, указать контрольную точку в центре проекта. Это проще и быстрее, чем смещать весь проект.

4 Ввести расстояния между линиями (Grid spacing) по осям X и Y..

5 Галочка в чекбокс Snap to grid (привязать к сетке).

Подсказка

Если при оцифровке удерживать нажатой клавишу Alt, функция Snap to grid будет временно отключена.

6 Нажать OK. Если активирована опция Set reference point, отметьте контрольную точку на проекте. Горизонтальные и вертикальные линии сетки будут пересекаться именно в этой точке.

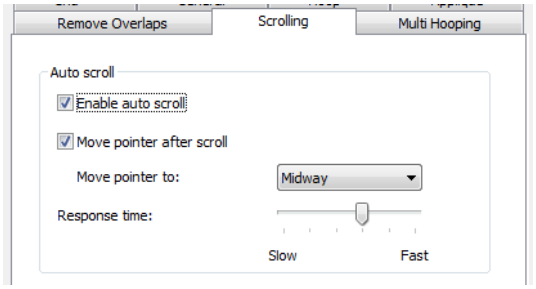
Настройка скроллинга

Параметры рабочего пространства (сетка, пяльцы, скроллинг) можно найти через меню General > Options.

Для того, чтобы автоматически при оцифровке обходить объекты проекта можно использовать функцию **Auto Scroll.** Это может быть удобнее, чем использовать панаромирование или полосу прокрутки.

Для настройки автоматического скроллинга

1 Нажмите иконку Options и закладку Scrolling.



2 Отметьте галочкой Enable auto scrolling (включить автоматический скроллинг)

3 Отметьте галочкой Move pointer after scroll, чтобы позиция курсора всякий раз смещалась.

4 Укажите нужное время реакции в поле Response time. Меньшие значения увеличат скорость скроллинга.

5 Из списка Move pointer to выберите желаемую позицию курсора после скроллинга из списка:

Опции	Цель
Center (Центр)	Центрировать центр окна. Удобно при больших помещениях
Midway	На полпути от исходного положения курсора и центром окна. Удобно при небольших смещениях, например, при переходе к увеличенному просмотру отдельных фрагментов образца
Corner (Угол окна)	Угол окна. Удобно при медленном скроллировании

6 Нажмите OK. Эффект этих настроек сказывается, когда начнется оцифровка. Окно проекта автоматически следует за положением курсора.

Подсказка

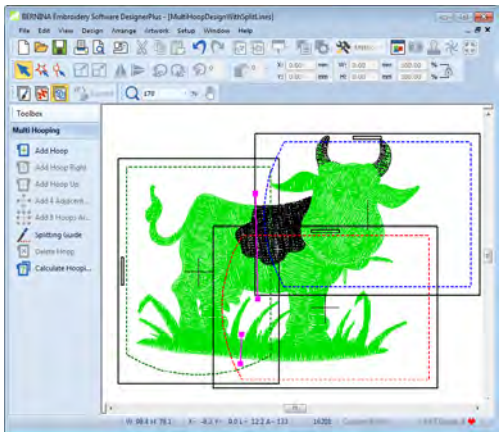
Чтобы на время отключить функцию Auto Scroll, удерживайте нажатой клавишу Shift.

Настройка опций для пялец

Правый клик> View > Show Hoop (показать пяльцы) для изменения настроек пялец.

Параметры рабочего пространства (сетка, пяльцы, скроллинг) можно найти через меню General > Options.

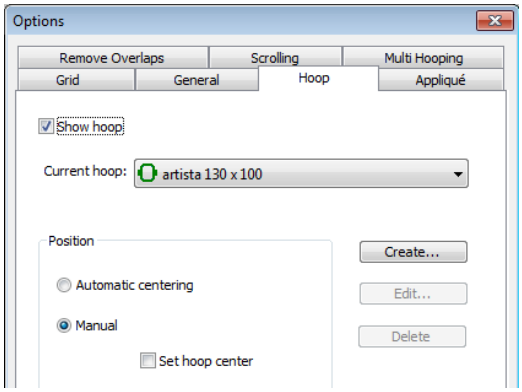
Чтобы соответствовать размеру Вашего проекта и числу вышивальных машин есть диапазон размеров пялец. Выбирайте из них наименьшие, вмещающие Ваш проект. Это поможет держать ткань в натянутом состоянии при вышивании.



Чтобы установить пяльца

1 Выбрать в меню Settings > Options закладку Hoop (пяльцы) и правый клик по иконке Show Hoop (показать пяльцы)

2 Выберите пяльцы из списка.



Чтобы скрыть пяльцы, снимите галочку в чекбоксе Show Hoops.

1 Выбрать в меню Settings > Options закладку Hoop (пяльцы) и правый клик по иконке Show Hoop (показать пяльцы)

2 Выберите пяльцы из списка.

3 Position – выбор положение пялец. См. раздел Центрирование пяляц.

4 Create – создание новых оптимизированных пялец. См. раздел Настройка пялец.

5 Edit – настройка существующих пялец. См. раздел Настройка пялец

6 Delete – удаление существующих пялец. См. раздел Удаление пялец.

7 Нажмите OK.

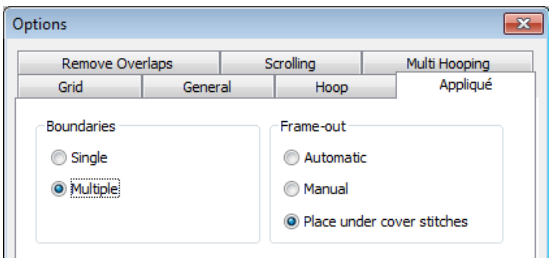
Настройка опций для аппликаций

Параметры рабочего пространства (сетка, пяльцы, скроллинг) можно найти через меню General > Options.

С помощью функции Appliqué (аппликация) Вы можете вышивать закрытые объекты аппликаций. Можно определять одиночные или множественные границы, а также положения вне рамок через диалог Options. См. раздел Создание закрытых объектов аппликаций.

Настройка опций для аппликаций

1 Нажмите иконку Options и выберите закладку Applique. За ней две панели – Boundaries (границы) и Frame-out (за рамками).



2 Выберете нужную опцию:

Опции	Цель
Single	Удобно при создании одиночного объекта – закрытого объекта аппликации
Multiple	Удобно при создании многообъектных аппликаций. См. раздел Создание закрытых объектов аппликаций

3 Выберите требуемый способ Frame-out

- Automatic: при этом положение вне рамки фиксируется автоматически.
- Manual: при этом выборе, положение ане рамки остается в процессе оциыровки.
- Place under cover stitches: при этом выборе положение “вне рамки” помещается в точку последнего (до начала вышивания объектов за рамкой) прокола иглы.

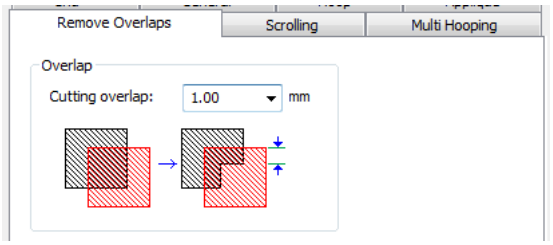
Настройка опций удаления перекрывающихся объектов

Параметры рабочего пространства (сетка, пяльцы, скроллинг) можно найти через меню General > Options.

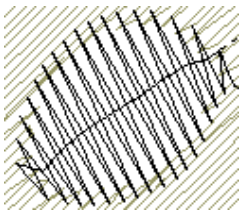
Функция Remove Overlaps поможет удалить подлежащие уровни вышивки. При этом сокращается число прошиваемых стежков. Там, где их быть не должно. См. Также раздел Удаление подлежащих стежков.

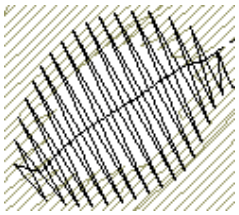
Настройка функции удаления перекрытий

1 Кликнуть по иконке Options и выбрать закладку Remove Overlaps (удалить перекрытия).
Откроется диалог Options > Remove Overlaps.



2 Укажите объем перекрытия в поле Cutting overlap (отрезка перекрытий).


Отрезкок перекрытия:0,5мм


Отрезкок перекрытия:1,5мм

3 Нажмите OK.

Настройка общих свойств

ПО BERNINA Embroidery Software позволяет настраивать параметры автосохранения проектов, положение курсора на экране и параметры отображения ищмерений.

Настройки автосохранения

В меню General > Options можно настроить опции сетки, пялец и скроллинга.

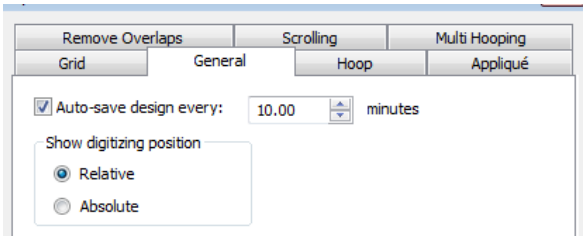
С помощью функции Auto Save можно через регулярные промежутки времени автоматически сохранять проект, гарантируя от потери изменений в случае сбоя аппаратуры. Всякий раз при создании проекта создается страховочный файл. Проект сохраняется в папке BACKUP в инсталляционной папке BERNINA Embroidery Software. У страховочного файла будет то хе самое имя, что и у оригинального, но с расширением 'BAK'.

Предупреждение

Страховочные файлы остаются в папке BACKUP, пока Вы их не удалите. Не забывайте регулярно удалять нежелательные файлы, чтобы не переполнять жесткий диск.

Настойка функции автосохранения

1 Кликнуть по иконке Options и выбрать закладку General .

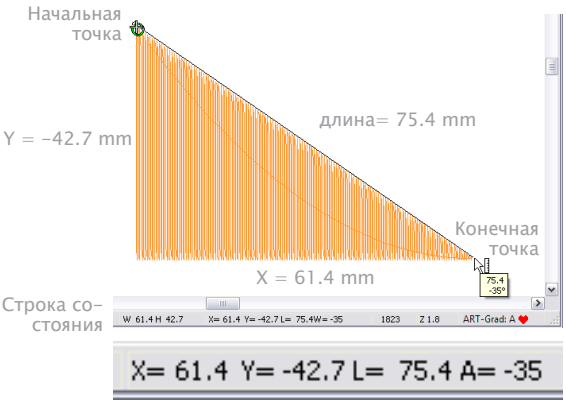


2 Пометить галочкой Auto-save design и указать частоту автоматических сохранений

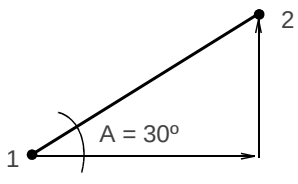
3 Нажмите OK.

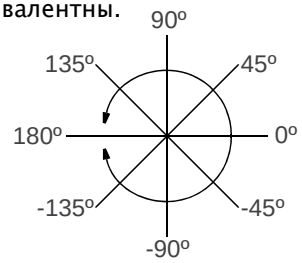
Интерпретация позиций курсора

Значения **X** и **Y** указывают расстояния курсора до контрольной точки по горизонтали и вертикали Значение параметра **L** – это длина линии, соединяющей курсор и начальную точку. Величина **A** – угол наклона этой линии к горизонтали.



Отрицательные значения **X** указывают на то, что вторая точуа была помещена слева от первой, а отрицательные значения **Y** указывают на то, что вторая точуа была помещена ниже первой. Отрицательные углы соответствуют углам более 180° – например, значения -60° и 300° эквивалентны.





Подсказка

Расстояния на экране можно измерять по значениям, указанным на панели состояний Status Bar. См. раздел Измерение расстояний на экране.

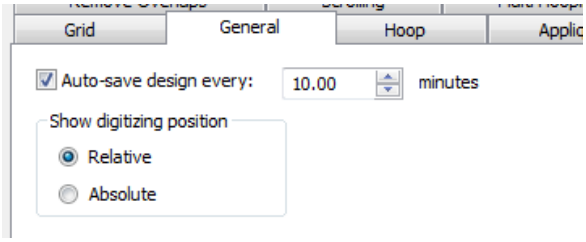
Настройка отображения положения курсора

В меню General > Options можно настроить опции сетки, пялец и скроллинга.

При движении мыши положение курсора указывается на панели состояния в нижней части экрана. Дополнительно можно отображать положение курсора по отношению к последней оцифрованной точке, или как абсолютное значение от первой точки прокола иглы на проекте.

Настройка отображения положения курсора

1 Кликнуть по иконке Options и выбрать закладку General.



2 Выберите для курсора опции- относительная или абсолютная:

Опции	Цель
Relative (относительная):	Указывает положение курсора по отношению к последней оцифрованной точке. Полезно при оцифровке и редактировании стежков.
Absolute (абсолютная)	Указывает положение курсора по отношению к первой точке прокола иглы на проекте. Удобно, если проект укладывается в заданные размеры.

3 Нажмите OK.

Настройка других общих опций

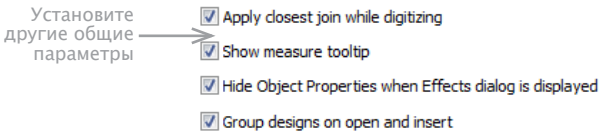
В меню General > Options можно настроить опции сетки, пялец и скроллинга.

Закладка Options > General позволяет включить следующие функции:

- При оцифровку включить **Closest Join**
- Отображать измерения при использовании команды **Measure**
- Скрывать свойства объекта
- Группировать объекты при открытии и вставке.

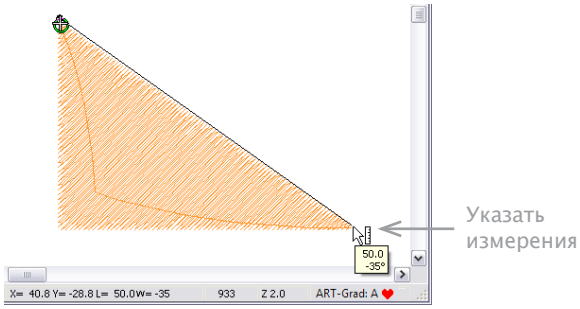
Настройка других общих опций

1 Кликнуть по иконке Options и выбрать закладку General.



2 Выберите из следующих возможностей:

- Использовать при оцифровку метод Closest join (кратчайшие соединения): этот метод (по умолчанию) автоматически вычисляет кратчайшее соединение между объектами при оцифровке. Все вновь оцифрованные объекты объединяются с помощью метода As digitized. См. раздел Оцифровка закрытых форм.
- Указать размеры: указывать значения измерений и углов в разделе tooltip на экране. См. раздел Измерение расстояний на экране.



- Скрыть свойства объекта: При открытии диалога Object Properties (свойства объекта) ранее открытый диалог Effects (автоматически закрывается, и наоборот. См. раздел Доступ к свойствам объекта.
- Группировать объекты при открытии и вставке: При выборе проекта он автоматически группируется при первом открытии или при вставке в другой проект. Это позволяет проще переместить его в нужное положение без риска случайно удалить объекты. Это особенно полезно при работе с проектами, размещаемыми поверх существующих уже элементов. См. раздел Работа с файлами проекта для деталей.

3 Нажмите OK.

Часть II
Техника оцифровки

Программа BERNINA Embroidery Software позволяет конструировать проекты из набора основных элементов или “объектов вышивки” Это рисунки, характеризуемые такими параметрами или свойствами, как цвет, размер, положение и т.п. Есть и специфические именно для вышивок свойства, такие, как тип стежков или плотность стежков.

Стежки контурные и стежки заполнения

В этой главе рассказывается о том, как выбирать типы стежков для контуров фигур и их заполнения, а также о том, как настраивать их параметры, чтобы получить оптимальный результат. Основные контурные стежки, о которых пойдет речь – это стежки одиночные и тройные, а также гладьевые (Satin) и обметочные (Blanket). Основные стежки заполнения – гладьевые и разреженные (шаговые). См. Контурные стежки и стежки заполнения.

Цвета ниток и таблицы цветов

В этой главе рассказывается о том, как выбирать цвета ниток из палитры, а также о том, как выбрать цвет ниток, наиболее близкий к цветовой гамме проекта. Объясняется, как подобрать таблицу цветов ниток под свой проект. См. Цвета ниток и таблицы цветов.

Методы оцифровки

В этой главе рассказывается об основных методах оцифровки изображений, а также объясняется, какие настройки могут обеспечить оптимальные результаты оцифровки. См. Методы оцифровки.

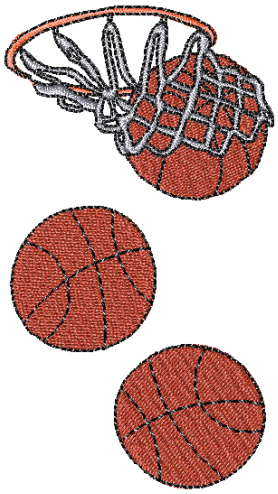
Свойства объектов и шаблоны

В этой главе рассказывается о том, как настроить свойства объекта под Ваш проект. А также о том, как создавать и использовать шаблоны в программе BERNINA Embroidery Software. См. Свойства объектов и шаблоны.

Как улучшить качество стежков

В этой главе речь пойдет о настройке параметров под ткани, об использовании подкладок-стабилизаторов и компенсации растяжения ткани. Также объясняется, как сохранить длинные стежки и установить автоматические точки начала и завершения стежков. См. Качество стежков.

Глава 9
Контурные стежки и стежки заполнения



Все элементы вышивок в программе BERNINA Embroidery Software имеют определенные настройки или “свойства”, из которых самым важным является тип стежка. Всякий раз, как создается или изменяется проект, генерируются соответствующего типа стежки. Другие настройки, как длина стежка и его шаг, можно настроить как до, так и после оцифровки.

Типы стежков разделяются на две основные категории: – ‘контурные’ и ‘заполняющие’. Контурные, как и следует из названия, используются для создания контуров фигур и небольших деталей. Заполняющими стежками заполняют большие области проекта. Всякий раз, как создается фигура для вышивки, генерируются соответствующего тимпа стежки. Их можно в любой момент видоизменить. Программа BERNINA Embroidery Software имеет множество средств и инструментов для создания объектов вышивки. Эти инструменты используют стежки разных типов для создания нужных объектов.

В этой главе рассказывается о том, как выбирать типы стежков для контуров фигур и их заполнения, а также о том, как настраивать их параметры, чтобы получить оптимальный результат. Основные контурные стежки, о которых пойдет речь – это стежки одиночные и тройные, а также гладьевые и обметочные. Основные стежки заполнения – гладьевые и рядами. См. также Продвинутое вышивание.

Выбор и изменение стежков

Программа BERNINA Embroidery Software содержит много типов контурных стежков и стежков заполнения разногй формы., включая художественные и декоративные. Всякий раз при создании объекта программа выбирает стежки ранее выбранного типа, но это можно в любой момент поменять.

Подсказка

Перед оцифровкой настройте параметры стежков с помощью меню Object Properties (свойства объектов). См. также Свойства объектов и шаблоны

Выбор контурных стежков

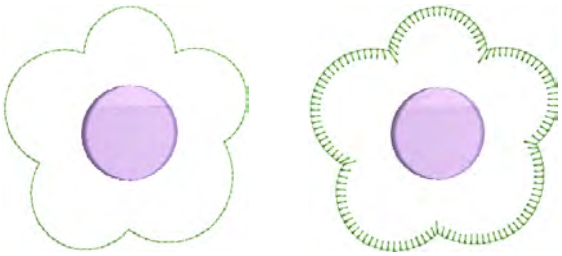
Для создания тонкого контура в один стежок используйте функцию Stitch > Single Outline.

Для создания утолщенного контура с помощью утроения числа стежков используйте функцию Stitch > Triple Outline

BERNINA Embroidery Software позволяет использовать одиночные, тройные, гладьевые и обметочные стежки для создания контуров.
Можно использовать разные другие типы декоративных стежков. Их можно заменять в любой момент.

Для выбора контурного стежка

1 Возьмите или оцифруйте открытый или закрытый объект. См. также Методы оцифровки.



2 Выбрать тип стежка Outline (контурный) на панели инструментов Stitch (стежки). См. также Панель инструментов Stitch. Выбранный тип стежка будет использован.

Подсказка
Выбрать тип стежка до выбора конкретного объекта. Он будет применен автоматически к следующим оюъектам.

Выбор стежков заполнения

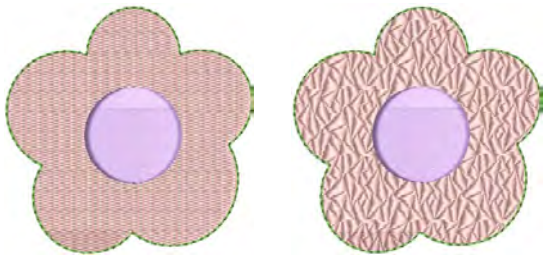
Функция меню Stitch > Satin Fill позволит заполнять небольшие объекты плотными стежками.

Функция меню Stitch > Step Fill позволит заполнять более крупные объекты менее плотными стежками

Программа BERNINA Embroidery Software позволяет использовать гладьевые и разреженные (шаговые) стежки, а также множество декоративных типов стежков.

Выбрать стежок заполнения

1 Выбрать или оцифровать закрытый объект. См. также Оцифровка закрытых фигур.

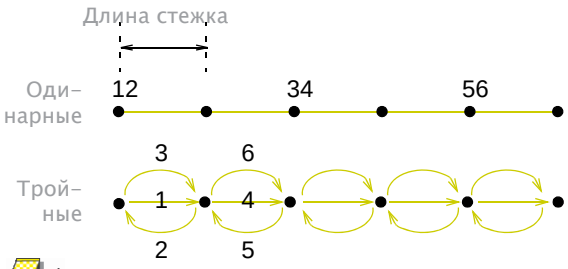


2 Выбрать тип стежка заполнения на панели Stitch (стежки). См. также Панель выбора стежков.

Подсказка
Выбрать тип стежка до выбора конкретного объекта. Он будет применен автоматически к следующим объектам.

Создание контуров одинарными и тройными стежками

С помощью функций Single и Triple можно создавать контуры из одинарных или тройных стежков. Single образует линию одинарных стежков вдоль контура. Triple повторяет каждый стежок трижды для утолщения. Это основные способы оконтуривания объектов.



Примечание
На экране большой разницы между одинарными и тройными стежками не заметно, поскольку дополнительные стежки перекрываются. Чтобы убедиться, что объект оконтурен тройными стежками, пройдитесь по последовательности стежков. См. Просмотр проекта.

Создание контуров одинарными и тройными стежками

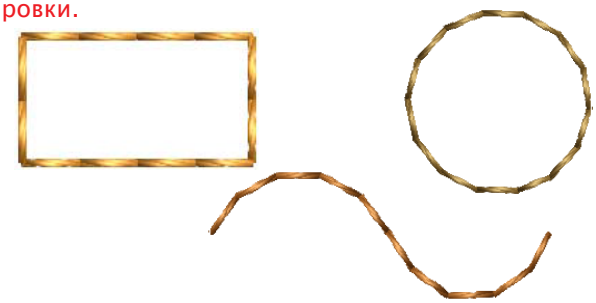
Для создания тонкого контура в один стежок используйте функцию Stitch > Single Outline.

Для создания утолщенного контура с помощью утроения числа стежков используйте функцию Stitch > Triple Outline

С помощью функций **Single** и **Triple** можно создавать контуры из одинарных и тройных стежков. Кликами по левой и правой клавишам мыши можно создавать контрольные точки по углам проекта и в точках искривления линий соответственно.

Для создания контуров одинарными и тройными стежками

1 Выбрать **Single** млм **Triple** на панели **Stitch**. См. также Панель стежков Stitch.
2 Выбрать инструмент оцифровки и оцифровать открытую или закрытую фигуру. См. Методы оцифровки.



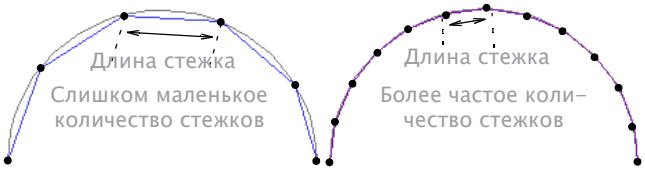
Примечание

Контур создается одинарными или тройными стежками, заданными по умолчанию. Длину стежка можно настроить как до, так и после оцифровки. См. Настройка длины одинарных и тройных стежков.

Настройка длины стежков

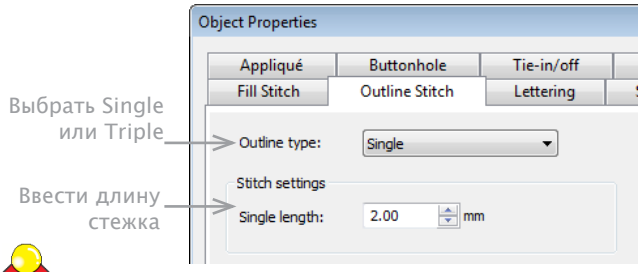
Для настройки параметров стежков войдите в меню General > Object Properties (свойства объекта).

В диалоге Object Properties можно указать длину стежков как до, так и после оцифровки. Укажите подходящую длину как для одинарных, так и для тройных стежков. Для сильно искривленных линий длина стежка должна быть меньше. Для более плавных – больше. Большая длина экономит число стежков, но ухудшает соответствие с кривой



Настройка длины одинарных и тройных стежков

1 Сделайте двойной клик или клик правой клавишей по контуру. Откроется диалог **Object Properties > Outline Stitch** (контурный стежок).



Подсказка

Функция Object Properties позволяет настроить параметры стежка как до, так и после оцифровки. Используйте ее в любое время.

2 Выбрать Single (одинарный) или Triple (тройной) в списке типов стежков Stitch Type.
3 Укажите длину стежка в поле Stitch Length. Для сильно искривленных контуров следует брать укороченную длину, например, до 1.8 мм.

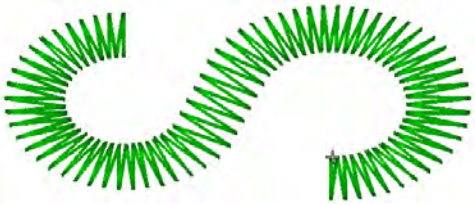
Подсказка

Для оживления ручных вышивок можно использовать стежки типа Single или Triple длиной 4,0 мм. См. также Контура и заполнения художественных объектов.

4 Нажать Apply (Применить).

Создание контура гладьевыми стежками.

Гладьевые стежки можно использовать как для контуров, так и для заполнений. Они хорошо подходят для утолщенных контуров. Плотность стежков можно настроить вручную, задав значение шага стежка (Spacing), или автоматически с помощью функции Auto Spacing.



Создание контура гладью

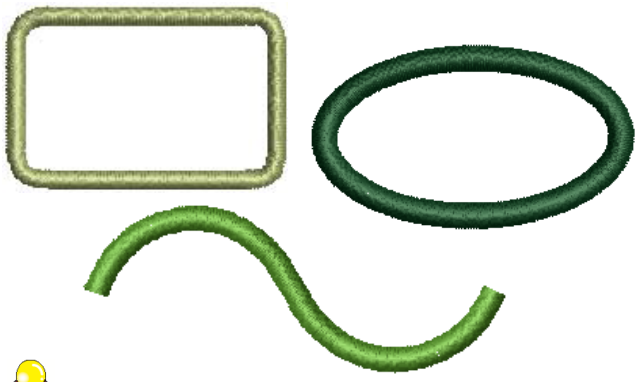
Гладьевые стежки (satin stitch) хорошо подходят для утолщенных контуров.

Для создания утолщенных контуров используйте функцию Stitch > Satin Outline.

Функция Stitch > Raised Satin Outline позволяет создавать приподнятые контура с эффектом квилтинга.

Как создать контур гладью

1 Выбрать Satin Outline на панели стежков Stitch. См. также Панель стежков.
2 Выберите метод оцифровки и оцифруйте открытый или закрытый объект. См. также Методы оцифровки. Контур будет создан с параметрами, принятыми по умолчанию. Шаг и ширину стежков можно настроить как до, так и после оцифровки. См. Настройка ширины и шага контурных гладьевых стежков.



Подсказка

Приподнятые гладьевые стежки Raised Satin можно использовать для создания каллиграфических надписей вместе с функциями Calligraphy и Open Freehand. Рекомендуем использовать увеличенную ширину стежка и больше слоев, чем установлено по умолчанию. См. Вышивки ручным почерком.



Толстые-тонкие каллиграфические строчки

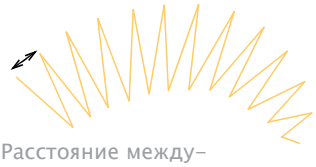
Настройка ширины и шага контурных гладьевых стежков

Для настройки параметров стежка откройте диалог General > Object Properties.

Ширина стежка - это расстояние ы миллиметрах между двумя соседними проколами иглы с одной стороны шва. Уменьшение шага увеличивает плотность стежков. И наоборот. См. также Автоматическая установка шага стежка для гладьевых контуров.



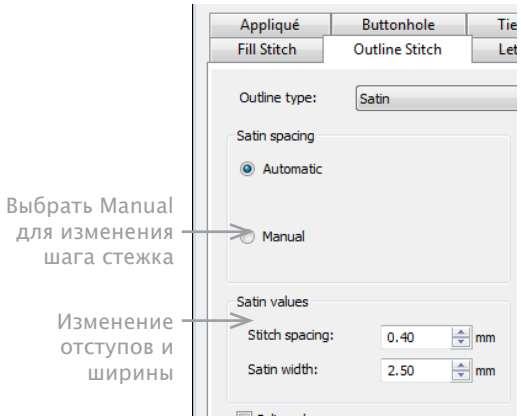
Ширина стежка



Расстояние между-стежками

Для настройки ширины и шага контурных гладьевых стежков:

1 Двойным кликом или кликом правой клавишей мыши выделите нужный контур. Откроется диалог Object Properties > Outline Stitch > Satin.



Подсказка

С помощью функции Object Properties можно в любое время настроить шаг стежка, в том числе и до оцифровки.

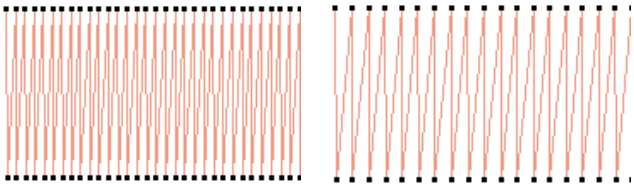
2 Выбрать Manual для настройки параметров вручную. Активируется поле указания шага стежка Stitch Spacing.

Примечание

Если выбрать опцию Automatic поле установки шага стежка Stitch Spacing будет отключено. См. Автоматическая установка шага стежка для гладьевых контуров.

3 В поле Stitch Spacing укажите величину шага стежка.

- Уменьшение шага увеличивает плотность стежков.
- Увеличение шага уменьшает плотность стежков.



Шаг стежка 0.6 мм Шаг стежка 1.0 мм

4 Укажите ширину стежка в поле Satin Width.

5 Нажмите Apply (применить).

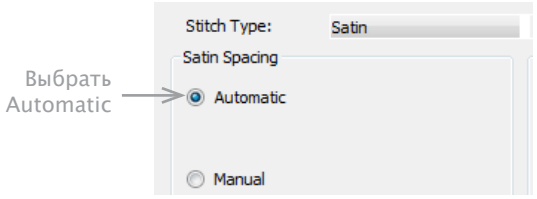
Автоматическая установка шага стежка для гладьевых контуров

Открыть диалог General (Общие)> Object Properties (свойства объекта).

Для узких контуров стежки короче. Если они очень коротки, следует увеличить шаг стежка, чтобы частые проколы не повредили ткань. Функция автоматической настройки шага стежка Automatic Spacing настраивает шаг стежка в соответствии с шириной контура. Для контуров с меняющейся шириной эта вункция автоматически выбирает оптимальный шаг стежка. См. также Настройка ширины и шага контурных гладьевых стежков.

Применение функции automatic spacing

1 Двойным кликом или кликом правой клавишей мыши выделите нужный контур. Откроется диалог Object Properties > Outline Stitch > Satin.



2 Выбрать опцию Automatic.

3 Нажмите Apply (применить).



Авто Расстояние ВКЛ. Авто расстояние выкл.

Подсказка

Для широких контуров максимальная ширина стежка может превышать возможности некоторых моделей швейных машин. Функция **Special Satin** в программе BERNINA Embroidery Software разбивает слишком длинные стежки на более короткие. См. также Разбиение длинных стежков для заполнений гладью.

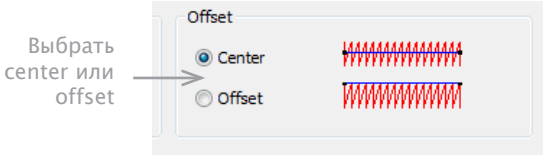
Смещение гладьевых контурных стежков

Открыть диалог General (Общие)>Object Properties (свойства объекта).

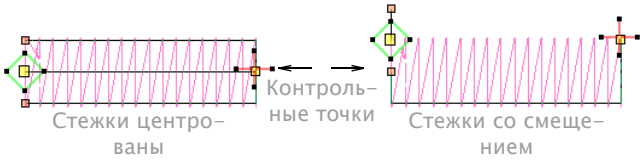
По умолчанию стежки позиционируются вокруг середины оцифрованной линии. Но итх можно сместить по одну сторону от этой линии.

Смещение гладьевых контурных стежков

1 Двойным кликом или кликом правой клавишей мыши выделите нужный контур. Откроется диалог **Object Properties > Outline Stitch > Satin.**



2 Выбрать опцию – Center (по середине) или Offset (со смещением).



Подсказка

Увидеть смещение можно, выделив объект и используя функцию Reshape Object (изменение формы объекта).

3 Нажмите Apply (применить).

Создание контуров обметочными стежками

Обметочные (**Blanket**) стежки для длинных, узких контуров с эффектом ‘comb’. Их часто используют для вышивки границ вокруг аппликаций. Игла прокалывает ткань с двух сторон от линии контура, а затем еще раз вторично с одной из сторон. В результате образуется сплошной шов с этой стороны. Эти стежки обычно более открытые, чем гладьевые





Создание контуров обметочными стежками

Рекомендуем использовать функцию Stitch>Blanket Outline для длинных, узких контуров с эффектом ‘comb’

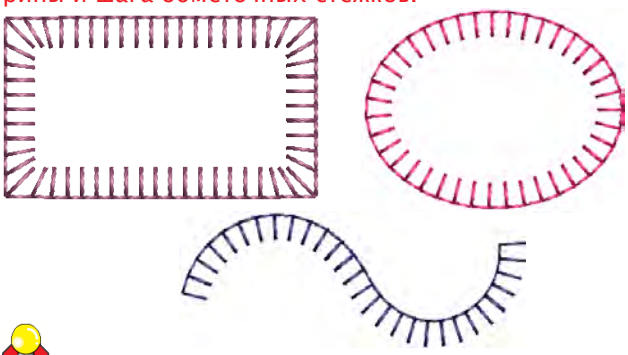
Используйте **Blanket Outline** для длинных, узких контуров с эффектом ‘comb’.

Создание контура обметочными стежками

1 Выбрать функцию Blanket Outline на панели стежков Stitch toolbar. См. также Панель стежков.

2 Выберите метод оцифровки и оцифруйте открытый или закрытый объект. См. также Методы оцифровки.

Контур будет создан с параметрами, принятыми по умолчанию. Шаг и ширину стежков можно настроить как до, так и после оцифровки. См. Настройки ширины и шага обметочных стежков.



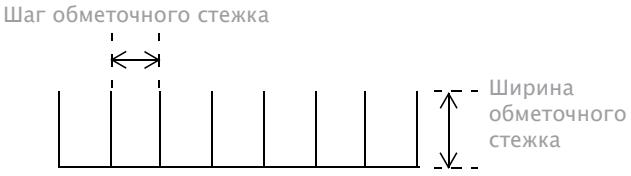
Подсказка

Когда открытый объекь оцифровывается слева направо, обметочные стежки ориентированы сверху вниз. Когда справа на лево – то снизу вверх.

Настройка ширины и шага обметочных стежков

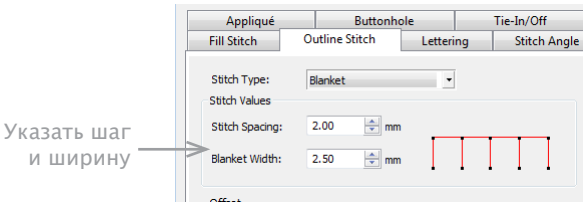
Для настройки параметров стежка откройте диалог General > Object Properties.

Можно настроить шарину и шаг стежков.



Настройка ширины и шага обметочных стежков

1 Двойным кликом или кликом правой клавишей мыши выделите нужный контур. Откроется диалог **Object Properties > Outline Stitch > Blanket**



Подсказка

С помощью функции Object Properties можно в любое время настроить шаг стежка, в том числе и до оцифровки.

2 В поле Stitch Spacing укажите шаг стежка.
Шаг стежка – это расстояние в миллиметрах между соседними вертикальными линиями на стежке.



3 В поле **Blanket Width** укажите ширину обметочных стежков.



4 Нажмите **Apply** (применить).

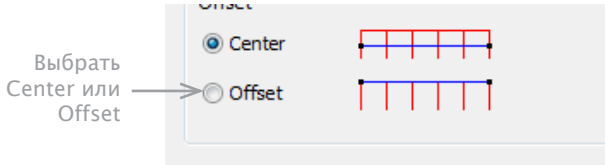
Смещение обметочных стежков

Для настройки параметров стежка откройте диалог General > Object Properties.

По умолчанию стежки позиционируются вокруг середины оцифрованной линии. Но их можно сместить по одну сторону от этой линии.

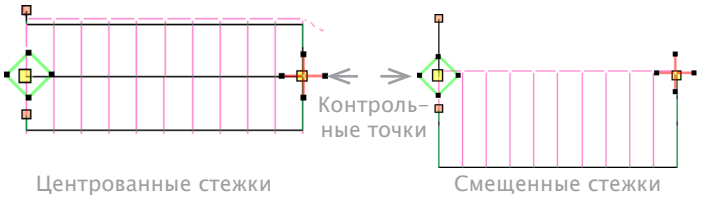
Для выбор смещения обметочных стежков

1 Двойным кликом или кликом правой клавишей мыши выделите нужный контур. Откроется диалог Object Properties > Outline Stitch.



2 Выбрать опцию:

- Center (центровать)
- Offset (со смещением)



Подсказка

Смотрите смещение, выбрав объект, затем нажав на инструмент Object Reshape.

3 Нажмите Apply (применить).

Заполнение гладью

Заполнение гладью хорошо подходит для небольших или узких фигур. Гладьевые стежки почти параллельны, но каждый второй немного отклонен. Проколы иглы приходятся на границу объекта и практически отсутствуют внутри заполнения, в результате чего заполнение выглядит блестящим и очень качественным.



Подсказка

Для слишком широких объектов гладьевые стежки могут боказаться длинными, ослабленными и не покрывающими ткань должным образом. Если нужно увеличить размер проекта, воспользуйтесб функцией **Special Satin**. Она автоматически пересчитает длину стежка под новый масштаб.

Создание заполнения гладью

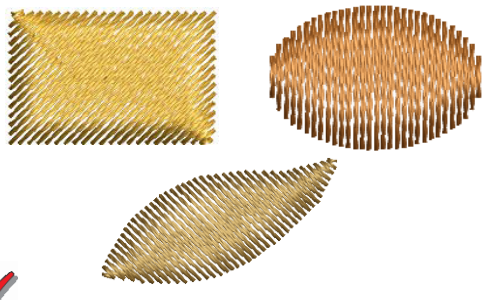
Функция Stitch > Raised Satin Fill позволяет создавать приподнятые поверхности, что применимо для надписей. И создания эффектов квилтинга.

Функция Stitch > Satin Fill рекомендуется для заполнения небольших или узких объектов

Гладьевое заполнение (Satin Fill) рекомендуется для небольших или узких фигур. Приподнятое гладьевое заполнение (Raised Satin Fill) для создания выпуклых вышивок с многими слоями гладьевых стежков. См. также Вышивки с эффектом квилтинга.

Создание заполнения гладью

1 Выбрать **Satin Fill** на панели стежков **Stitch**. См. также Панель стежков.
2 Выбрать инструмент оцифровки и оцифровать закрытую фигуру. См. Методы оцифровки.



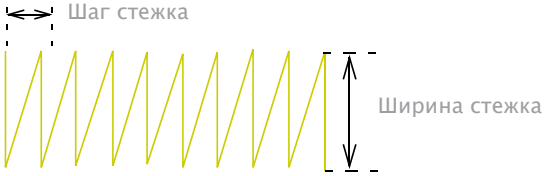
Примечание

Параметры заполнения заданы по-умолчанию. Шаг стежков заполнения можно задать как до, так и после оцифровки. См. Настройка шага заполнения гладью.

Настройка шага заполнения гладью

Для настройки параметров стежка откройте диалог General > Object Properties.

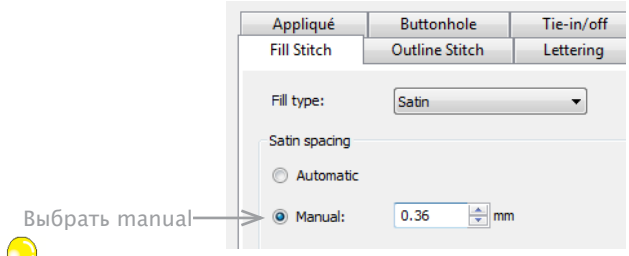
Шаг стежка – это расстояние в миллиметрах между двумя соседними проколами с одной стороны фигуры. Для узких объектов стежки тугие и их для заполнения нужно меньше. Для очень узких объектов рекомендуется уменьшить плотность стежков, чтобы слишком близкие проколы не повредили ткань. См. также Сохранение длинных стежков.



Поменять плотность можно в любой момент. Чем больше шаг, тем ниже плотность, и наоборот.

Настройка шага заполнения глалью

1 Двойным кликом или кликом правой клавишей мыши выделите нужный контур. Откроется диалог Object Properties > Fill Stitch > Satin.



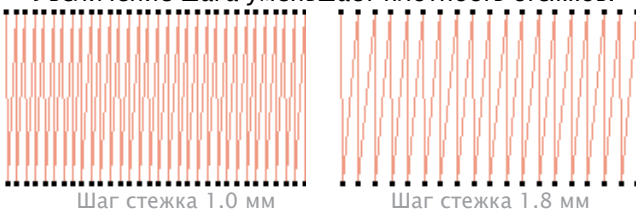
Подсказка

С помощью функции Object Properties можно в любое время настроить параметры стежка, в том числе и до оцифровки.

2 Выбрать опцию **Manual.**

3 Увазать значение шага в поле **Stitch Spacing**.

- Уменьшение шага увеличивает плотность стежков.
- Увеличение шага уменьшает плотность стежков.



4 Нажмите **Apply** (применить).

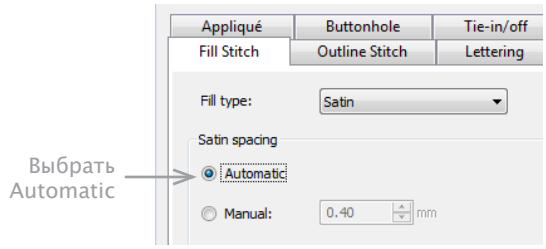
Автоматический выбор шага заполнения гладью

Для настройки параметров стежка откройте диалог General > Object Properties.

Функция автоматической настройки шага стежка **Automatic Spacing** настраивает шаг стежка в соответствии с шириной объекта. Для объектов с меняющейся шириной эта функция автоматически выбирает оптимальный шаг стежка. См. также Сохранение длинных стежков.

Как включить автоматический выбор шага:

1 Двойным кликом или кликом правой клавишей мыши выделите нужный контур. Откроется диалог Object Properties > Fill Stitch > Satin.



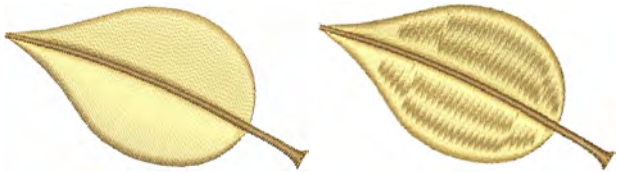
2 Выбрать опцию **Automatic**.



3 Нажмите Apply (применить).

Разбиение длинных стежков при заполнении гладью

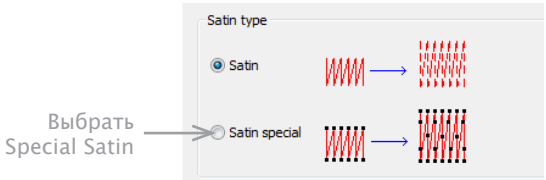
Для широких контуров максимальная ширина стежка может превышать возможности некоторых моделей швейных машин. Функция **Special Satin** в программе BERNINA Embroidery Software разбивает слишком длинные стежки на более короткие. Эта функция также случайным образом разбрасывает точки проколов ткани в поле заполнения, чтобы они не образовали нежелательные линии.



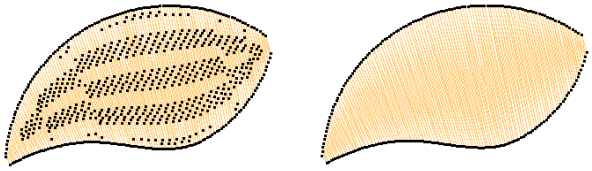
Функция Special Satin обычно используется для сокращения длины стежков, заполняющих большие фигуры. Ее можно использовать также как альтернативу шагового заполнения. Заполнение Special Satin больше похоже на гладь и хорошо работает с поворачивающимися стежками и искривленными объектами. Для сравнения, шаговое заполнение выглядит более плоским и хуже работает в случае небольших и сильно искривленных объектов. См. также Сохранение длинных стежков.

Разбиение длинных стежков при заполнении гладью

1 Двойным кликом или кликом правой клавишей мыши выделите нужный контур. Откроется диалог Object Properties > Fill Stitch > Satin.



2 Выбрать опцию **Special Satin.**



Опция Special Satin включена Опция Special Satin отключена

3 Нажмите **Apply** (применить).

Заполнения стежков рядами

Разным объектам подходят разные типы стежков. Программа BERNINA Embroidery Software предлагает стандартные стедки заполнения гладью и рядами, а также разные художественные типы заполнений.



Заполнение рядами состоит из рядов прямых стежков и предназначено для заполнения больших бесформенных фигур. Стежки укладываются рядами , пересекающими образец от края до края. Стежки могут быть универсальными или особыми. Можно выбирать из нескольких имеющихся вариантов. Можно также варьировать шаг и длину стежка.

Примечание

При заполнении рядами стежков можно Выбрать образцы, формируемые точками прокола иглой. По умолчанию применяется образец заполнения рядами No. 1, разработанный для создания максимально гладкой и плоской текстуры, подобной матрасной ткани. См. также Применение образцов заполнения рядами.

Создание заполнения рядами

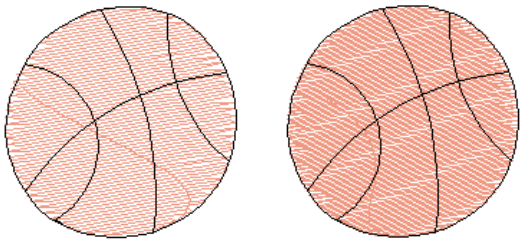
Для создания заполнений больших и бехформенных объектов – используйте фугкцию Stitch > Step Fill .

При этом используйте тип стежка рядами (Step fill).

Для заполнения рядами

1 Выбрать Step Fill на панели стежков Stitch toolbar. См. также Панель стежков.

2 Выбрать инструмент оцифровки и оцифровать закрытый объект. См. Методы оцифровки.



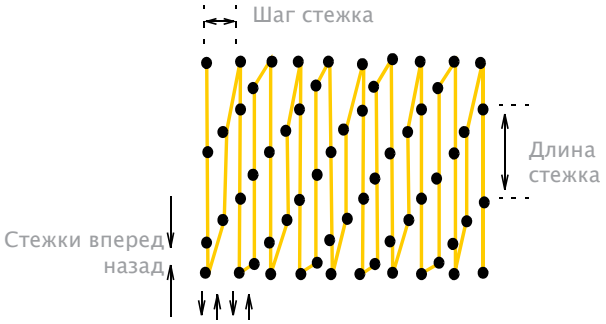
Примечание

Заполняемый объект создается с настройками шагового заполнения, принятыми по умолчанию. Шаг и ширину стежков заполнения можно задать как до, так и после оцифровки. См. Настройка параметров стежков заполнения шагами.

Настройка параметров стежков заполнения рядами.

Для настройки параметров стежка откройте диалог General > Object Properties

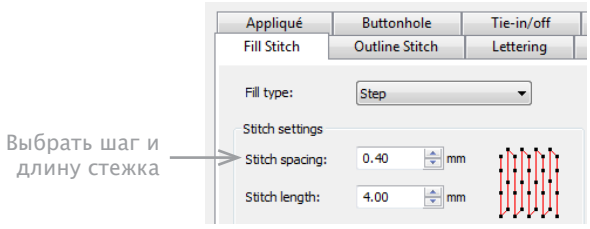
При заполнении рядами, плотность стежков определяется расстоянием между рядами стежков. Величина шага – расстояние между передними рядами стежков.



Можно также задать длину стежка. Она может немного отличаться, чтобы не допустить того, чтобы на краях небольшие стежки не создавались бы.

Настройка шага и длины стежка рядами

1 Двойным кликом или кликом правой клавишей мыши выделите нужный контур. Откроется диалог **Object Properties > Fill Stitch > Step.**

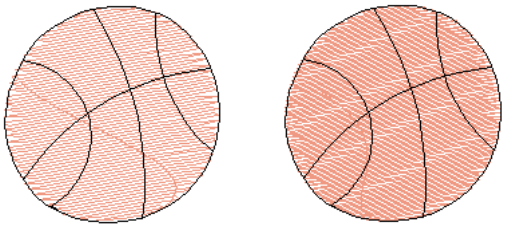


Подсказка

С помощью функции **Object Properties** можно в любое время настроить параметры стежка, в том числе и до оцифровки.

2 В поле **Stitch Spacing** введите требуемую величину шага. Оно соответствует расстоянию между передними строчками стежков в рядах.

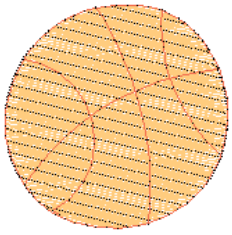
- Уменьшение шага увеличивает плотность стежков.
- Увеличение шага уменьшает плотность стежков.



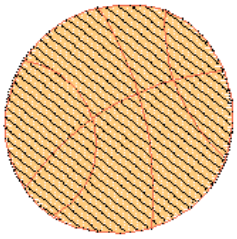
Шаг: 1.2 мм

Шаг: 0.7 мм

3 В поле **Stitch Length** введите нужную длину стежка.



Длина стежка: 5.0 мм



Длина стежка: 2.0 мм

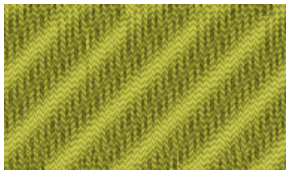
4 Нажмите **Apply** (применить).

Использование образцов заполнения рядами

Для настройки параметров стежка откройте диалог General > Object Properties.

В редиме заполнения рядами можно выбирать образцы, формируемые по точкам прокола. Образец по умолчанию (No. 1) разработан так, чтобы создавать однородно плоскую текстуру, подобную той, что применяется на матрасной ткани. См. также Creating fancy fills.

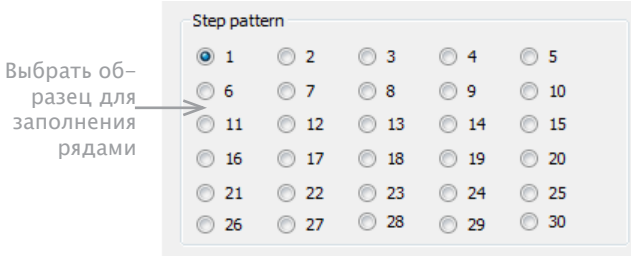




Есть и другие образцы. Экспериментируйте с ними. Попробуйте найти самый подходящий в Вашем случае. См. Образцы заполнения рядами.

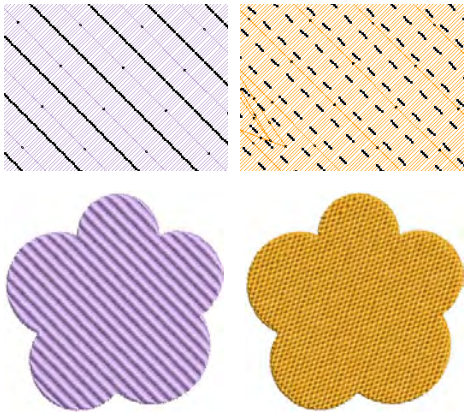
Применение образцов заполнения рядами

1 Двойным кликом или кликом правой клавишей мыши выделите нужный контур. Откроется диалог **Object Properties > Fill Stitch > Step.**



2 Выбрать образец.

На экране отобразится образец.



3 Нажать **Apply** (Применить).

Глава 10
Методы дизайна





В ПО BERNINA Embroidery Software проекты создаются на основе базовых форм или «элементов вышивки». Процесс создания элементов называется оцифровкой. Как и в графических приложениях, здесь задействуются различные инструменты и методы оцифровки. При создании элементов вышивки они сочетаются с типом шва. Инструменты ПО BERNINA Embroidery Software идентичны рисованию, только в конечном итоге Вы получаете вышивку, а не картинку.

Как и инструменты рисования, инструменты оцифровки обладают определенными характеристиками, т.е. свойствами: цвет, размер, положение и т.д. Также есть уникальные свойства: тип шва и плотность. Самым важным свойством является тип шва. Разные формы вышиваются разными швами. См. Стежки контура и заливки.

Свойства устанавливаются при оцифровке, но могут быть изменены в любой момент. При оцифровке элемента можно принять свойства заданные по умолчанию или настроить новые. Свойства по умолчанию заданы в шаблоне проекта. Также можно настроить текущие свойства для всех элементов конкретного проекта. См. Свойства элемента и шаблоны.

Данная глава описывает основные методы оцифровки форм и оптимальную настройку свойств.

Инструменты оцифровки и их выбор

Различные методы оцифровки или «инструменты» подходят для создания различных форм или элементы дизайна. Методы Оцифровки можно разделить на две категории – контур и заполивка.

Подсказка

Нарисованные объекты могут быть преобразованы в объекты вышивки с использованием «волшебной палочки». См. Авто-оцифровки с помощью «волшебной палочки».


Digitize (оцифровка) > Open Object (открытый элемент) – оцифровка открытого элемента.


Digitize > Closed Object (закрытый элемент) – оцифровка закрытого элемента.


Digitize > Ellipse (эллипс) – оцифровка круглого или овального элемента.


Digitize > Rectangle (прямоугольник) – оцифровка прямоугольного или квадратного элемента. Нажмите <Ctrl> для сжатия.

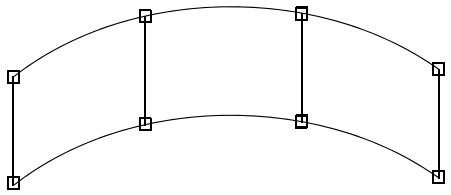

Digitize > Block (блок) – оцифровка колонок с поворотом стежка.

ПО BERNINA Embroidery Software включает в себя различные инструменты оцифровки форм – Open Object (открытый объект), Closed Object (закрыты объект), Block Digitizing (оцифровка блока), Ellipse (эллипс) и Rectangle (прямоугольник). Инструмент Open Object нужен для создания контуров. Инструмент Block Digitizing – для создания колонн разных швов и наклонов. Инструменты Closed Object, Ellipse и Rectangle – для создания заполненных или контурированных форм.

Ориентиры и узлы изменения формы

После выбора инструменты оцифровки, установите ориентиры вдоль контура:

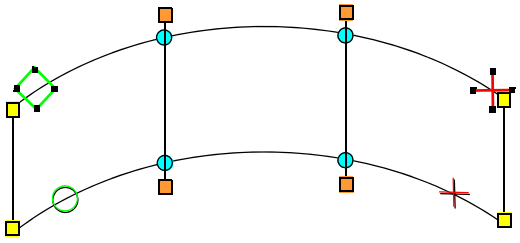
- Нажатием для ввода точки.
- Правая кнопка мыши для введения кривой.



В общем точка отмечается, где:

- Кривая меняет направление
- Находится угол контура
- Контур меняется с прямой на кривую.

Точки отмечаются там, где должны быть узлы изменения формы. Другие точки на элементе нужны для того, чтобы его трансформировать (повернуть, наклонить, и т.д.), измерить (изменить размер), настроить расстояние между буквами и изменить начальную и конечную точки.



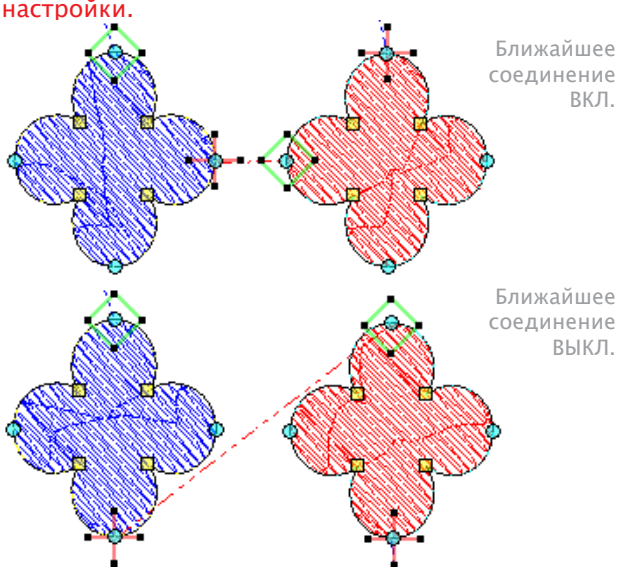
Узлы отмечены цветом, углы обозначены желтыми квадратами, точки изгиба – бирюзовыми кружками, а сгибы шва – оранжевыми квадратами. Начальная точка обозначена зеленым ромбом, конечная – красным крестом. Начальная и конечная точки всего проекта обозначены маленьким зеленым кружком и маленьким кранным крестом соответственно.

Примечание

Большая часть узлов может быть добавлена, удалена, перемещена или превращена в точки изгиба и углы. Некоторые узлы выполняют особые функции и не могут быть удалены – например, отметка начальной точки. См. Изменение размера и редактирование элемента.

Методы присоединения

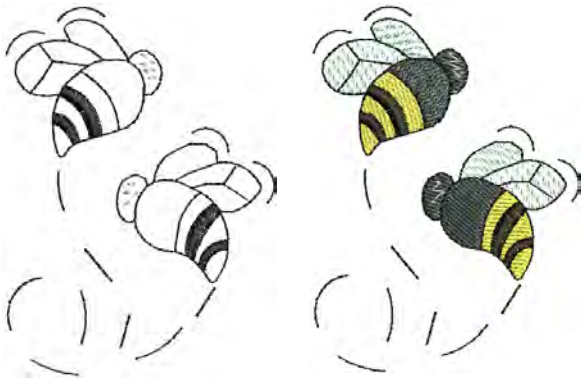
Установка Closest Join (ближайшее соединение) автоматически вычисляет ближайшее соединение элементов, и Вам не нужно думать о начальных и конечных точках. При активации (по умолчанию), соединяются все новые элементы. При отключении, элементы можно соединить по методу As Digitized (по оцифровке). Т.е. конечная точка предыдущего элемента соединяется с начальной следующего. При отключенном Closest Join можно самостоятельно определять начальные и конечные точки. См. Общие настройки.



Оцифровка открытой формы

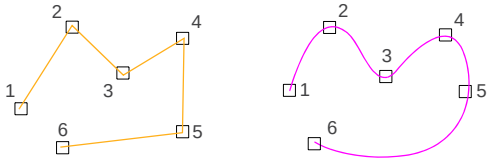
Digitize (оцифровка) > Open Object (открытый элемент) – оцифровка открытой формы.

Инструмент **Open Object** – оцифровка открытой формы с одной/тройной перспективой, атлас, одеяло, с рисунком или ремесленное шитье. **Open Object** размешает ряд стежков вдоль линии. Этот инструмент часто используется для добавления в проект границ.



Оцифровка открытой формы

1 Выберите тип шва контура. См. Выбор шва контура.
2 Нажмите иконку **Open Object** (открытый элемент).
3 Оцифруйте, проставив точки вдоль контура
- Нажмите и проставьте точки.
- Правая кнопка мыши – обозначение кривой.



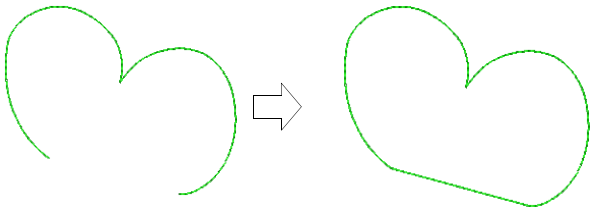
Подсказка

Следуйте подсказкам в Строке состояния. Если Вы ошиблись, нажмите Backspace (отмена) – удаление последней точки, или Esc – удаление всех точек.

4 Нажмите Enter – завершение формы.

Примечание

Если Вы хотите закрыть элемент выберите Edit (редактировать) > Close Curve (закрыть кривую) ... возможно закрыть прямой или кривой линией.

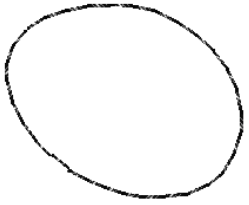


Открытый элемент Закрытый элемент

Оцифровка закрытых элементов

Digitize (оцифровка) > Closed Object (закрытый элемент) – оцифровка закрытого элемента.

Оцифровывайте закрытые элементы инструментом **Closed** Object (закрытый элемент). Создайте элемент, нажимая на контуры правой или левой кнопкой мыши.



Закрытый элемент с контуром



Закрытый элемент с заливкой

Оцифровка закрытого элемента

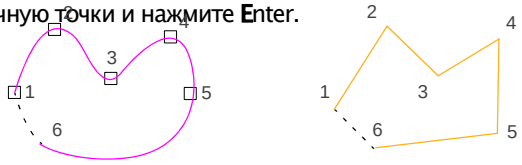
1 Выберите тип шва контура или заливки. См. Выбор и изменение типа шва.

2 Выберите инструмент Closed Object (закрытый элемент) и оцифруйте расставляя точки по контуру:
- Нажмите и проставьте точки.
- Правая кнопка мыши – обозначение кривой.

Подсказка

Следуйте подсказкам в Строке состояния. Если Вы ошиблись, нажмите Backspace (отмена) – удаление последней точки, или Esc – удаление всех точек.

3 Закройте форму.
- Нажмите Enter, чтобы закрыть форму идентичную предыдущей.
- Чтобы закрыть разные формы, выберите начальную и конечную точки и нажмите **E**nter.



Автоматически закрытые элементы

4 Повторите при необходимости.

Примечание

Метод Closest Join (ближайшее соединение) закрывает формы автоматически. Если он не активирован, все новые элементы соединяются методом As Digitized (по оцифровке).

Т.е. Вам необходимо определить начальную и конечную точки, следую подсказкам в Строке состояния. См. Установка общих параметров, а также См. Регулировка начальных и конечных точек.



По оцифровке



Ближайшее соединение

5 Нажмите **Esc** – деактивировать инструмент.

Оцифровка колонн разной ширины

Digitize (оцифровка) > Block (блок) – оцифровка колонн.

Инструмент **Block Digitizing** (оцифровка колонн) – оцифровка колонн разной ширины и углом шва. Отправные точки определяют контур, а линии, их соединяющие – угол шва.

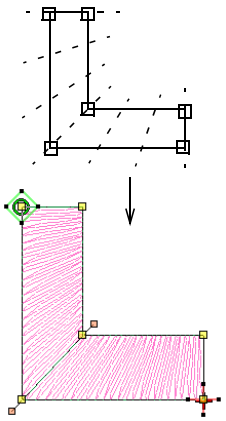
Оцифровка колонн разной ширины:

1 Выберите тип шва Заливки. См. Выбор заливки

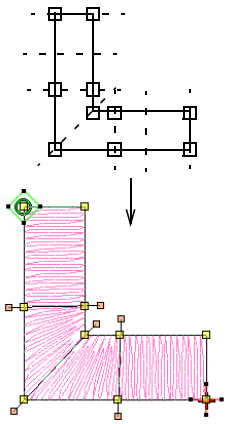
2 Нажмите иконку **Block Digitizing** (оцифровка блока).

3 Оцифруйте, проставив точки на противоположных сторонах колонны.

- Нажмите и проставьте точки.
- Правая кнопка мыши – обозначение кривой. Отметьте 2 точки, где должен меняться контур и/или угол шва.



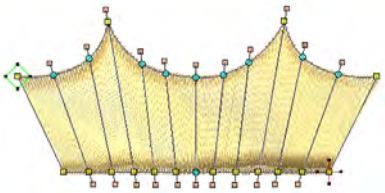
Швы изменяют свой угол постепенно



Швы остаются параллельными между параллельными углами стежка

Подсказка

Парные узды не обязательно должны быть одного типа. Например, одни может быть угловым, а второй – обозначением кривой.



Mixed curve and corner control points within the same pair

Подсказка

Если Вы ошиблись, нажмите Backspace (отмена) – удаление последней точки.

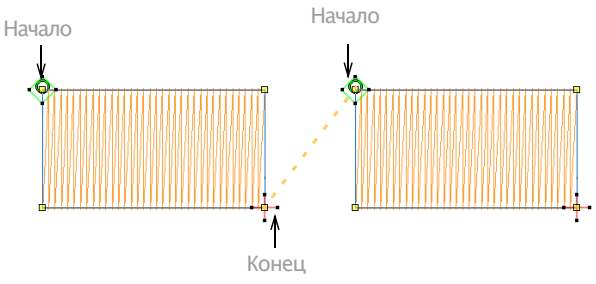
4 Нажмите Enter – завершение.

5 При необходимости повторите. Метод Closest Join (ближайшее соединение) закрывает формы автоматически. Если он не активирован, все новые элементы Соединяются методом As Digitized (по оцифровке). Т.е. Вам необходимо определить начальную и конечную точки, следую подсказкам в Строке состояния. См. Установка общих параметров. См. Регулировка начальных и конечных точек.

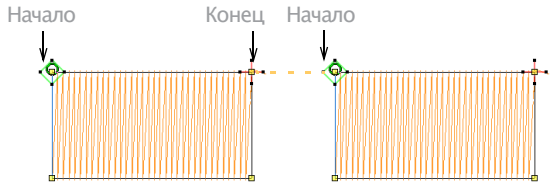
Подсказка

При использовании метода **As Digitized** (по оцифровке) можно пропустить или осуществить последний стежок. Например, пропустите или осуществите последний стежок, чтобы конечная и начальная точки оказались ближе друг к другу.

- Нажмите **Enter** – осуществить последний стежок и поместите конечную точку в отмеченное место.



• Нажмите **Spacebar** (пробел) – пропустить последний стежок и поместить конечную точку напротив последней опорной точки.



6 Нажмите **Esc** – деактивация инструмента.

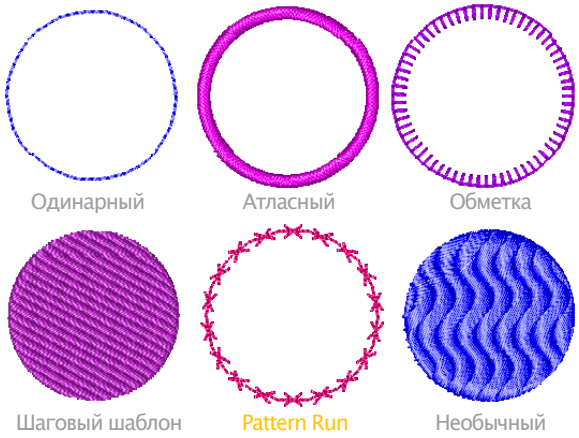
Оцифровка стандартных форм

ПО BERNINA Embroidery Software включает в себя инструменты для создания стандартных форм: кругов, квадратов, овалов и прямоугольников.

Оцифровка овалов и кругов

Digitize (оцифровка) > Ellipse (эллипс) – оцифровка эллипсов и кругов.

Оцифруйте в несколько кликов. Можно использовать любой тип шва заливки и контура.



Оцифровка круга или овала

1 Выберите тип шва Контура или заливки. См. Выбор шва контура или изменение стежка.

2 Нажмите иконку **Ellipse** (эллипс).

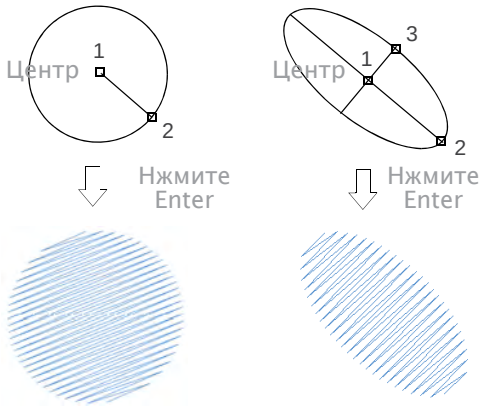
3 Оцифруйте.

• Нажмите на центра круга или овала. У курсора появится кружок.

• Двигайте курсор пока форма не достигнет нужного размера, затем нажмите, чтобы зафиксировать радиус.

• Нажмите **Enter** – завершить.

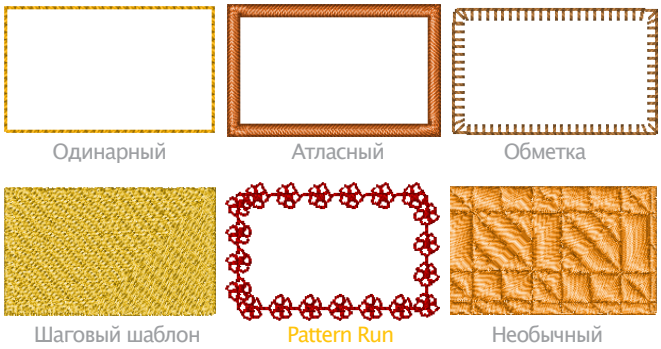
• Для создания овала нажмите на круг и отметьте вторую точку радиуса и нажмите **Enter**.



Оцифровка квадратов и прямоугольников

Digitize (оцифровка) > Rectangle (прямоугольник) – оцифровка прямоугольников и квадратов. Нажмите <Ctrl> – удержание.

Оцифруйте в несколько кликов. Можно использовать любой тип шва заливки и контура.



Оцифровка квадрата или прямоугольника

1 Выберите тип шва Контура или заливки. См. Выбор шва контура или изменение стежка.

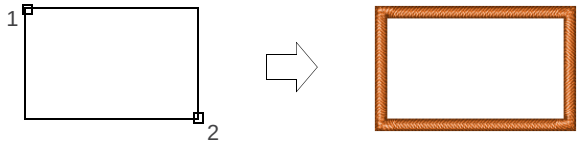
2 Нажмите иконку **Rectangle** (прямоугольник).

3 Оцифруйте.

• Нажмите и отметьте один из углов.

• Двигайте курсор пока форма не достигнет нужного размера.

• Еще раз нажмите и обозначьте противоположный угол прямоугольника/квадрата.



• Если при движении курсора удерживать **Ctrl**, получится квадрат.

Глава 11
Цвета нити и схемы



При оцифровке в рабочем окне из палитры выбирается цвет нити для каждого нового элемента. Палитра содержит цвета с учетом проекта. Она отражает цвета, в которых и будет вышит проект. Также можно использовать коммерческие палитры других производителей. Для экономии времени при выборе цветов, можно создать собственную палитру из часто используемых цветов. В ПО BERNINA Embroidery Software можно задать поиск нити по определенным критериям. И даже автоматически сопоставить цвета с проектом.

Данная глава рассказывает о том, как выбирать цвета из палитры и устанавливать их для нити проекта, как изменить и создать собственную палитру.

Изменение цвета нити

ПО BERNINA Embroidery Software содержит различные техники выбора и смены цвета локально или для всего проекта.

Примечание

Палитры – только примерно отражают цвета, т.к. существует разница мониторов и видео карт. Нить всегда следует соотносить с конкретным цветом в палитре.

Изменение цвета выделенного элемента

Color Palette (палитра) > Color Picker (выбор цвета) – выбрать и применить цвет.

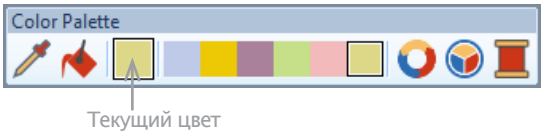
Color Palette > Apply Current Color (применить текущий цвет) – применить выбранный цвет в элементах.

Color Palette – выбор цвета.

Новые элементы будут заданного цвета. Цвет можно изменить в любой момент. При создании нового элемента, он автоматически принимает текущий заданный цвет.

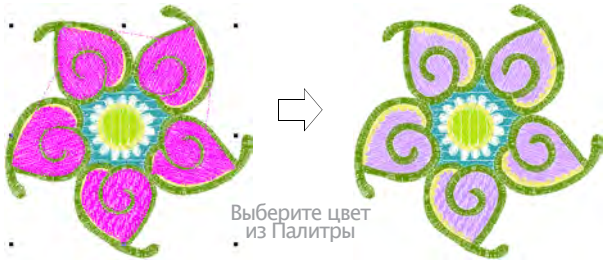
Изменение цвета выделенного элемента

- Отмените все выделения. На панели инструментов будет показан текущий цвет (по умолчанию).

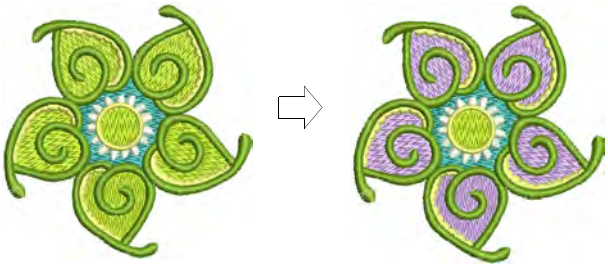


- Выберите цвет из Палитры. Теперь этот цвет установлен по умолчанию.

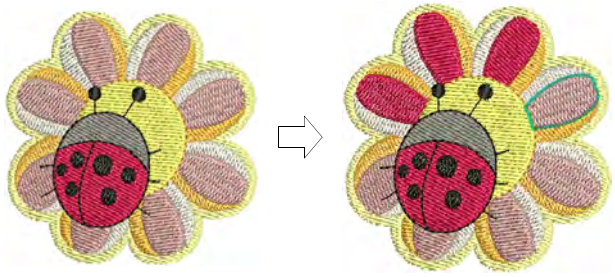
- Выделите элемент/ы



- Выберите цвет из цветовой палитры. Выбранные объекты меняют цвет соответственно.



- Выберите уже используемый в других элементах цвет при помощи Color Picker (выбор цвета) и перенесите его на нужные элементы при помощи Apply Current Color (применить текущий цвет).



Изменение цветовой схемы

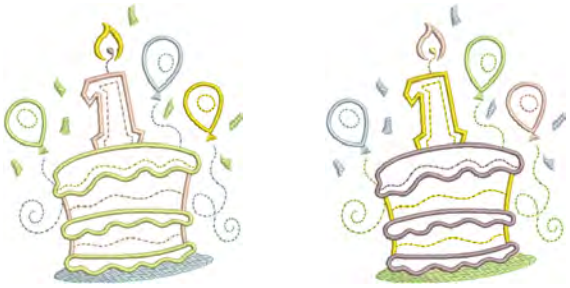
Color Palette (палитра) > Color Wheel (колесо цветов) – просмотр оттенков.

Color Palette > Cycle Used Colors (цикл используемых цветов) – просмотр используемых цветов.

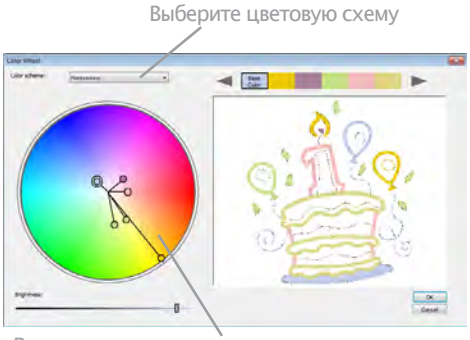
Color Wheel (колесо цветов) позволяет проверять и менять всю схему. Главная цель – быстро и легко менять последовательность цветов, чтобы обновить старый проект или перенести его на другую ткань.

Изменение цветовой схемы

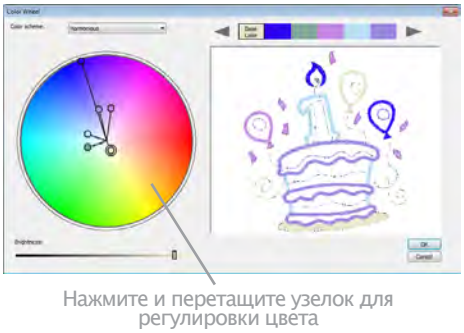
- Инструмент Cycle Used Colors (цикл используемых цветов) – различные комбинации имеющихся нитей.



- Или выберите Color Wheel (цветовое колесо) из палитры.
Так можно получить больше цветов и гамм, включая Аналог, Дополнительно, Гармония, и .т.д.

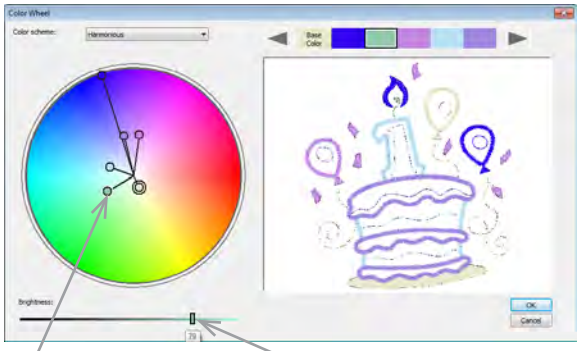


- Нажмите и передвигайте узел цвета, чтобы просмотреть комбинации в последовательности.



Примечание
Основной цвет, как правило, соответствует ткани.

- Нажмите и передвигайте указатель, чтобы установить цвет.
- Для настройки оттенка используйте контроль яркости.



- Отрегулируйте яркость проекта, выберите основной цвет и отрегулируйте его яркость.
- Нажмите **OK** – завершение.

Проект обновится и примет изменения.



Примечание
Если нужные цвета уже есть в палитре, они будут сопоставлены автоматически.

- Если нужно сопоставить и установить цвет нити, это можно сделать вручную или функцией **Match & Assign All** (сопоставить и принять все). См. Сопоставление и установка нити.

Установка цвета нити

В ПО BERNINA Embroidery Software можно задать критерии поиска нити вручную и Применить к проекту. Сопоставление цвета нити позволяет найти и установить цвет, наиболее близкий к нужному. Функция **Color Wheel** (колесо цветов) позволяет менять цвет в проекте и автоматически его сопоставлять.

Подсказка
Thread Chart (палитра нити)**> Print** (печать) – позволяет распечатать выбранные цвета вместе с палитрой для дальнейших покупок. См. Печать палитры нити.

Поиск и установка нити

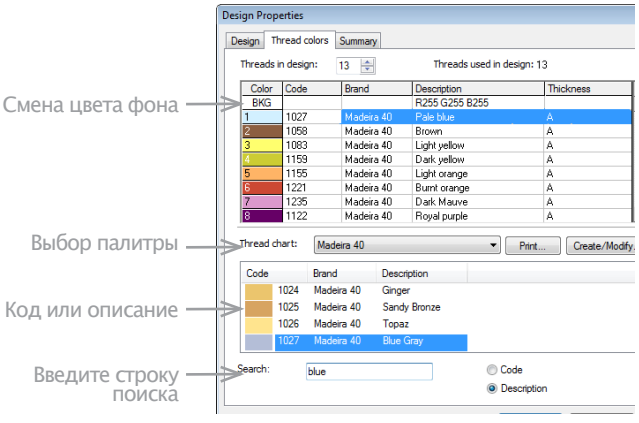
Color Palette (палитра) > Thread Colors (цвет нити) – поиск и сопоставление нити в разных палитрах.

Нить можно искать по коду или описанию и применять к выбранному слоту. Ы палитрах указаны поставщики нитей, применимых для машин с ПО BERNINA Embroidery Software. Каждая палитра имеет свой ряд цветов. Код, марка и описание нити выводится на экран, так что будет легко найти ее в запасе или в магазине. Цвета можно выбирать по оттенку или по номеру. Выбирайте палитру по марке нити, которая у Вас есть или просто по понравившимся цветам.

Примечание
Также возможно создать свою палитру с нитями разных марок. См. Создать пользовательскую палитру нити.

Поиск и установка нити

1 Нажмите иконку Thread Colors (цвет нити).
Откроется окно Design Properties (свойства проекта) > Thread Colors (цвета нити).



Подсказка

Измерите фон кнопкой BKG вверху панели **Threads in design** (нить проекта). См. Настройка цвета фона.

2 Выберите палитру в списке **Thread Chart** (палитра нити).

3 Выбор критерия поиска – **Code** (код) или **Description** (описание). Код – идентификационный номер цвета по марке

4 В поле **Search** (поиск) введите первые несколько символов кода или описания. Система найдет все похожие и выведет список.

5 Выберите цвет в панели **Threads** in design (нить проекта) и нажмите **Assign** (принять) или дважды кликните на нить.

6 Нажмите **Apply** (применить) – предпросмотр изменений в окне проекта.

7 Нажмите **OK** – заверщить.

Примечание

Настройки цветов применяются только к текущему проекту и являются его свойствами. Таким образом они сохраняются вместе с проектом.

Сопоставление и установка нити

Color Palette (палитра) > Thread Colors (цвет нити) – поиск и сопоставление нити в разных палитрах.

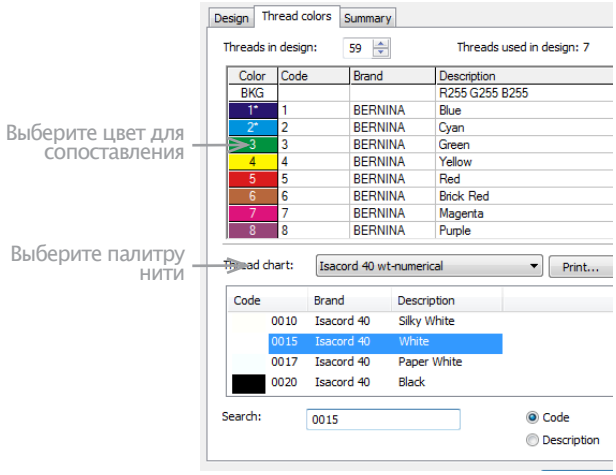
Команда **Match** (сопоставить) – сопоставление выделенного цвета в проекте с цветом в палитре. Также опция **Match & Assign All** (сопоставить и принять все) сопоставляет все цвета проекта с ближайшими к ним нитями и автоматически их заменяет.

Подсказка

Это также можно использовать для изменения всех элементов одного цвета. Например, заменить все темно-зеленые элементы на светло-зеленые.

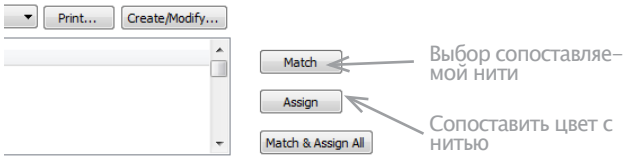
Сопоставление и установка нити

1 Нажмите иконку **Thread Colors** (цвет нити). Откроется окно **Design Properties** (свойства проекта)> **Thread Colors** (цвета нити). В панели **Threads in design** (нити проекта) отражены все используемые цвета.



2 Из списка **Threads in design** выберите цвет проекта.

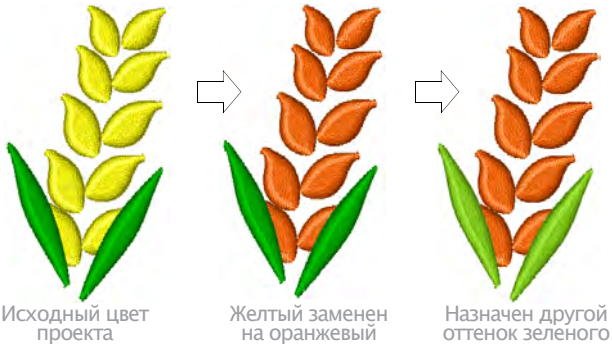
3 Из списка **Thread Chart** выберите палитру. Кнопка **Match** (сопоставить) доступна.



4 Нажмите **Match**. Вверху списка **Thread Color** появится ближайший цвет.

5 Нажмите кнопку **Assign** (принять) или дважды кликните по нити. Выбранный цвет будет заменен ближайшей нитью.

6 Повторяйте пока цвета полностью не совпадут.



Подсказка

Или просто кликните на кнопку **Match & Assign All** (сопоставить и принять все). Автоматически будет найдена ближайшая нити и цвет будет заменен.

7 Нажмите **Apply** (применить) – предпросмотр изменений в окне проекта.

8 Нажмите **OK** – завершение.

Изменение палитры нити

Измените палитру, изменив настройки нити или удалив несколько. Также палитры можно переименовывать или удалять.

Примечание

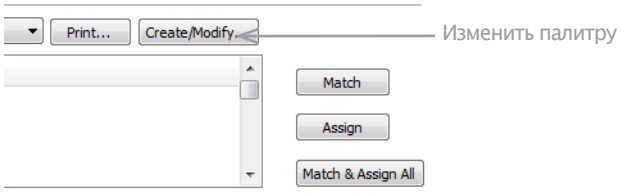
Палитры ПО BERNINA Embroidery Software отражают множество цветов и марок. К сожалению, они не всегда полностью точны, т.к. производители нити часто меняют, снимают с производства или добавляют новые цвета. В таком случае Вы можете создать свою палитру обновлений.

Изменение настроек нити

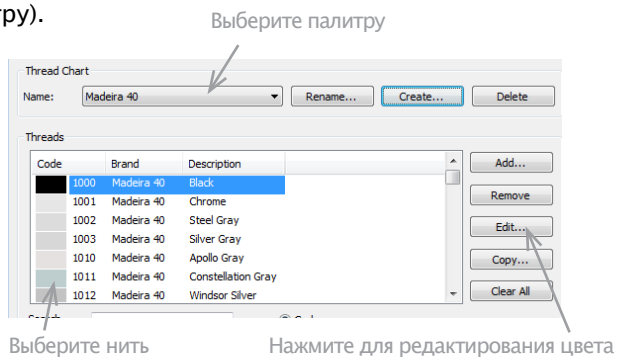
Измените код, марку или описание существующей нити.

Изменение настроек нити

1 Выберите **Design** (проект) > **Thread Colors** (цвет нити) или нажмите на ссылку в окне **Color Palette** (палитра).
Откроется окно **Design Properties** (свойства проекта) > **Thread Colors** (цвет нити).



2 Нажмите **Create**/**Modify** (созжать/изменить). Откроется окно **Modify Thread Chart** (изменить палитру).

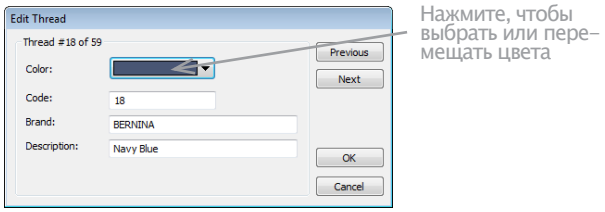


3 В списке **Name** (название) выберите палитру.

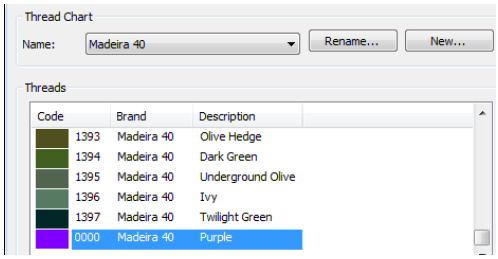
4 В списке **Threads** (нити) выберите нить.

5 Нажмите **Edit** (редактировать).

Откроется окно **Edit Thread** (редактировать нить).



6 Измените код, марку и описание нити
Код – идентификационный номер цвета по марке.
7 Нажмите на выпадающее меню Color (цвет) – выбор экранного цвета нити. См. Смешивание цветов нити.
8 Нажмите **OK**. Отредактированный цвет появится в списке **Threads** (нити).



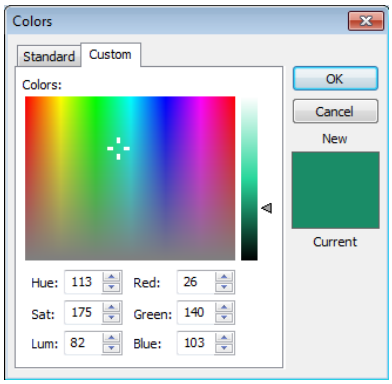
Смешивание цветов

Можно изменять цвет конкретной нити или при помощи окна Color (цвет) создавать новые.

Смешивание цветов

1 В окне **Add Thread** (добавить нить) или Edit Thread (редактировать нить) нажмите More Colors (больше цветов) в выпадающем меню Color (цвет).

- См. Изменение свойств нити.
- См. Добавление цветов в палитру нити. Откроется окно **Colors** – цвета могут незначительно отличаться в зависимости от используемого ПО.



2 Выберите стандартный (предустановленный) цвет или смешайте свой.

3 Для уточнения выбора цвета перетащите крестик по цветовой гамме.

4 Передвиньте стрелку ползунка для редактирования яркости.

5 Или уточните значения **HLS** или **RGB**.

6 Нажмите **OK**. В окне предпросмотра появится новый цвет.

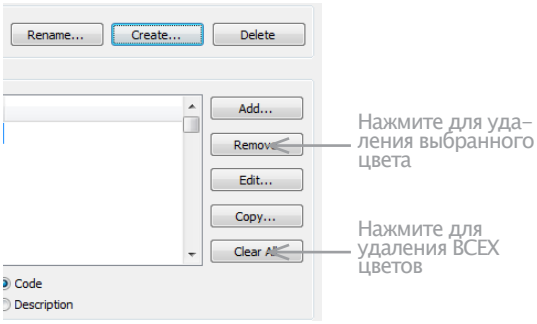
Удаление нити из палитры

Color Palette (палитра цвета) > Thread Colors (цвет нити) – поиск и применение таких же нитей в других палитрах.

При помощи окна Modify Charts (изменение палитры) легко удаляются устаревшие нити.

Удаление нити из палитры

1 Откройте окно **Modify Thread Chart** (изменение палитры нитей). См. Изменение нити.



2 Из списка Name (название) выберите палитру.

3 Из списка Threads (нити) выберите нить/и для удаления:

- Удерживайте клавишу Shift, чтобы выделить последовательность объектов.
- Удерживайте клавишу **Ctrl**, чтобы выделить несколько объектов.

4 Нажмите **Remove** – удаление.

Подсказка
Чтобы удалить все, нажмите **Clear All** (очистить все).

Переименование палитры

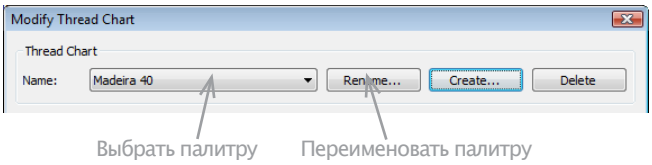
Color Palette (цветовая палитра) > Thread Colors (цвета нитей) – переименовать палитру.

Переименуйте палитру в окне **Modify Thread Chart** (изменение палитры нити).

Подсказка
Названия выбирайте такие, которые помогут Вам ориентироваться или те, которые оказываются вверху списка.

Для переименование палитры нити:

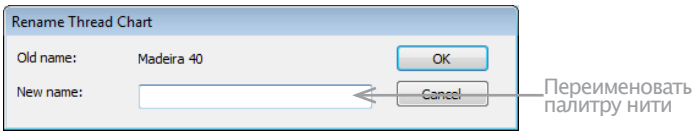
1 Откройте окно **Modify Thread Chart** (изменение палитры нити). См. Изменение свойств нити.



2 Из списка **Name** (название) выберите палитру.

3 Нажмите **Rename** (переименовать).

Откроется окно **Rename Thread Chart** (переименовать палитру нити).



4 Введите новое название и нажмите **OK**.

Удаление палитры нити

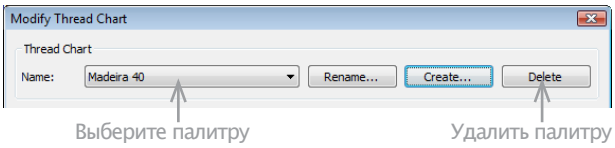
Color Palette (палитра цветов) > Thread Colors (цвета нити) – удалить палитру.

Удалите устаревшие палитры из окна **Modify Thread Chart** (изменение палитры нити).

Примечание
Будьте внимательны при удалении палитры. Если удалите не ту, придется переустанавливать ПО BERNINA Embroidery Software, чтобы ее восстановить.

Удаление палитры нити

1 Откройте окно **Modify Thread Chart**. См. Изменение свойств нити.



2 Из списка **Name** выберите палитру.

3 Нажмите **Delete** (удалить). Подтвердите удаление.

4 Нажмите **Yes** (да).

Создание пользовательской палитры нити

Color Palette > Thread Colors – создать новую палитру

Палитра нити- список заранее определенных цветов. Они могут быть основаны на коммерческих списках нитей или созданы Вами.

Подсказка

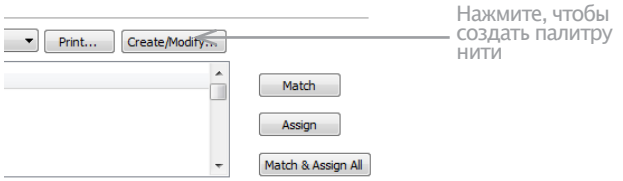
Опция Thread Chart (палитра нити) > Print (печать) позволяет распечатать палитру в виде закупочного списка. См. Печать палитры нити.

Создание новой палитры

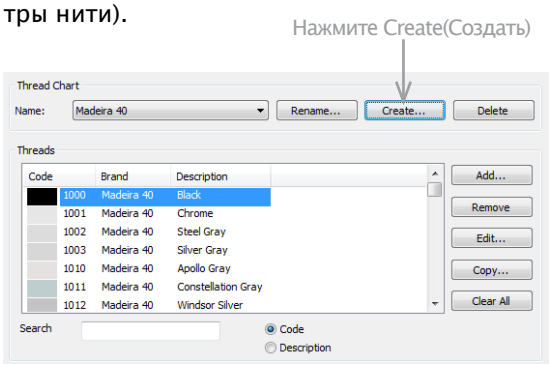
Создание палитры – создание запаса необходимых Вам цветов. Например, можно создать палитру нитей, которые у Вас уже есть. Она может включать в себя множество нитей и марок. Такая палитра позволит легче сопоставлять и менять цвета проекта.

Для создания новой палитры нити

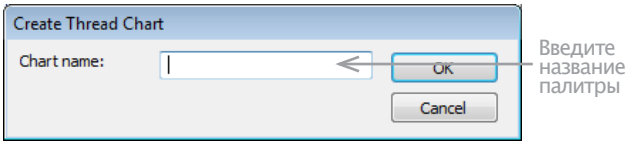
1 Выберите Design (проект) > Thread Colors (цвета нити) или нажмите на ссылку в окне Color Palette (палитра цветов).
Откроется окно Design Properties (свойства проекта) > Thread Colors (цвета нити).



2 Нажмите **Create/Modify** (создать/изменить). Откроется окно **Modify Thread Chart** (изменение палитры нити).



3 Нажмите кнопку **Создать** (Create).
Открывает **Create Thread Chart** (Создание палитры нити).

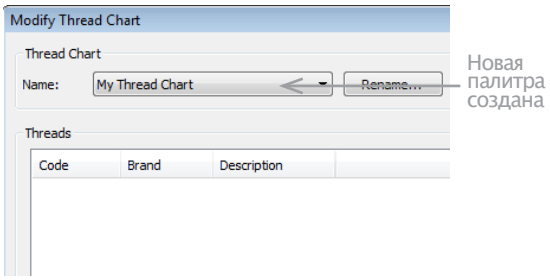


4 Введите название и нажмите **OK**.

Примечание

При наименовании новой или переименовании старой палитры, не используйте специальные символы и знаки препинания, например, запятые.

Вы вернетесь в окно **Modify Thread Chart** (изменение палитры нити). Новая палитра готова, можете добавлять в нее цвета.



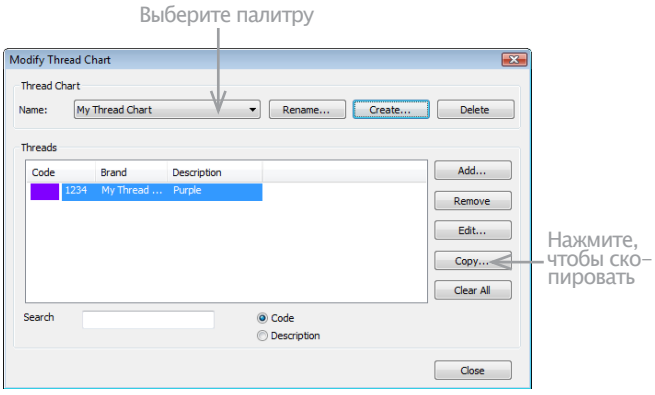
5 Нажмите **Add** (добавить) – откроется окно Add Thread (добавить нить). См. Добавить свой цвет в палитру.
6 Нажмите **Copy From** (копировать из) – добавить цвет из другой палитры. См. Копирование цветов между палитрами.
7 Нажмите **Close** (закрыть). Новая палитра готова к использованию.

Копирование цветов между палитрами

Чтобы создать палитру из цветов других палитр, их можно копировать.

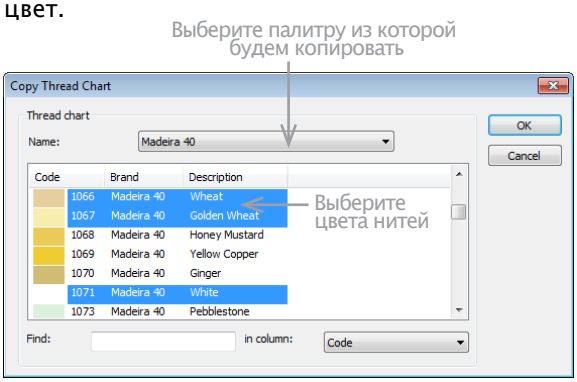
Копирование цветов между палитрами

1 Откройте окно **Modify Thread Chart** (изменение палитры нити). См. Создание новой палитры нити.



2 Из списка **Thread Chart** (палитра нити)> **Name** (название) выберите палитру.
3 Нажмите **Copy** (копировать).

Откроется окно **Copy Thread Chart** (копировать палитру нити). В списке **Threads** (нити) появится новый цвет.



4 Из списка **Name** (название) выберите нужную палитру.

5 Выберите цвет:

- Удерживайте клавишу **Shift**, чтобы выбрать последовательность цветов.
- Удерживайте клавишу **Ctrl**, чтобы выбрать несколько цветов.

6 Нажмите **OK**. Цвета скопированы и появятся в конце списка.

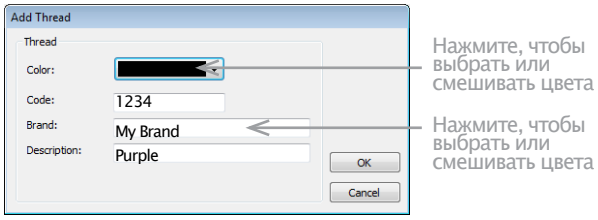
Добавление собственных цветов

В палитру можно добавлять цвета из других палитр или полученные самостоятельно.

Для добавление собственных цветов:

1 Откройте окно **Modify Thread Chart** (изменение палитры нити). См. Создание пользовательской палитры нити.

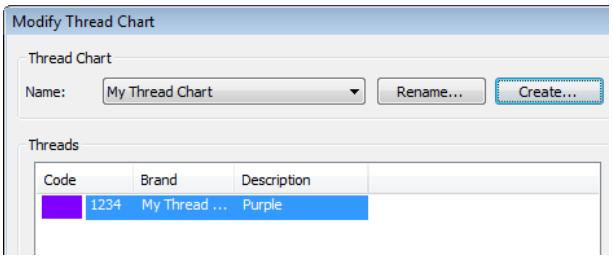
2 Нажмите **Add** (добавить) – добавить свой цвет. Откроется окно **Add Thread** (добавить нить).



3 Нажмите на выпадающее меню **Color** (цвет) – выбор визуализации цвета. См. Смешивание собственных цветов нити.

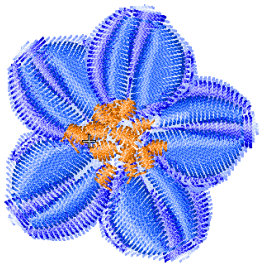
4 Введите код, марку и описание нового цвета. Код – идентификационный номер цвета нити для марки.

5 Нажмите **OK**.
Новый цвет появится в списке **Threads**.



Глава 12
Свойства объекта и шаблоны





Свойства объекта вышивки определяют такие характеристики как размер, положение, тип и плотность шва. Конкретные параметры стежка определяют, как он будет изменяться при смене формы, размера или других трансформаций объекта.

При создании объекта можно принять свойства по умолчанию или настроить свои, в зависимости от метода создания. Также можно применить текущие настройки для всех новых объектов проекта.

Данная глава описывает настройку свойств объекта, создание, применение и сохранение шаблонов в ПО BERNINA Embroidery Software.

Управление и применение свойств объекта

ПО BERNINA Embroidery Software предлагает 3 комплекта свойств: по умолчанию, текущие и существующие.

Примечание

Некоторые свойства можно изменить с экрана, например, размер путем масштабирования объекта маркерами. Другие свойства (например, расстояние между стежками или их длинна) изменяются в окне Object Properties (свойства объекта).

Свойства по умолчанию

Такие свойства сохранены в шаблоне и являются начальными при создании проекта на основе готового шаблона.

Текущие свойства

Текущие свойства – используемые для создания новых объектов. Они будут заданы по умолчанию, пока не будут изменены.

В общем, их следует менять, чтобы сэкономить время при оцифровке. Например, можно заранее установить шаг стежка, чтобы получить определенную плотность всех последующих объектов.

Примечание

Изменения касаются только новых объектов, а не всего шаблона в целом. Чтобы изменения распространились на все шаблоны, необходимо изменить настройки по умолчанию, а не текущие.

Свойства существующих объектов

Это свойства каждого отдельного объекта проекта.

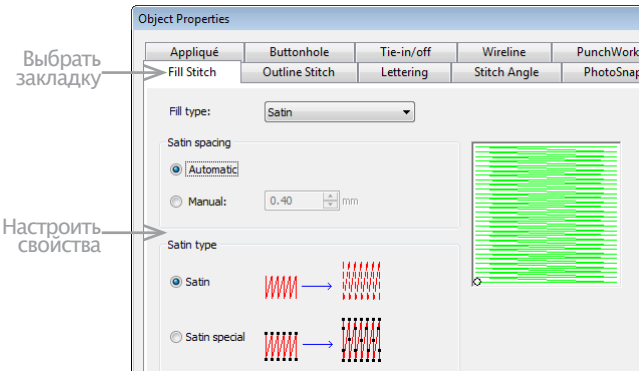
Установка текущих свойств объекта

General (основное) > Object Properties (свойства объекта) – установка текущих свойств.

При изменении текущих свойств, они автоматически применяются ко всем новым объектам проекта.

Установка текущих свойств объекта

1 Нажмите иконку Object Properties (свойства объекта), на выделяя никаких объектов.
Откроется окно Object Properties (свойства объекта).



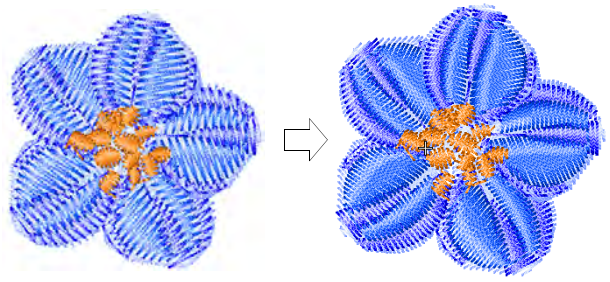
Вверху окна отображены закладки. Они дают доступ ко всем свойствам объекта.

2 Выберите закладку, просмотрите настройки и измените их.
3 Нажмите **Apply** (принять).

Изменение свойств выделенных объектов

General (основное) > Object Properties (свойства объекта) – установка текущих свойств.

Можно менять свойства выделенного объекта/ов. Например, при изменении размера проекта может понадобиться вышить заливку некоторых объектов пошагово, а не атласным стежком, чтобы получить более четкий рисунок. Если выделить более одного объекта, в окне отобразятся вкладки, касающиеся только их.



Если одно и тоже свойство для разных объектов будет иметь разные значения, поле будет пустым. Новое значение будет применено ко всем объектам.

Примечание
Изменение не влияет ни на текущие свойства, ни на свойства невыделенных объектов.

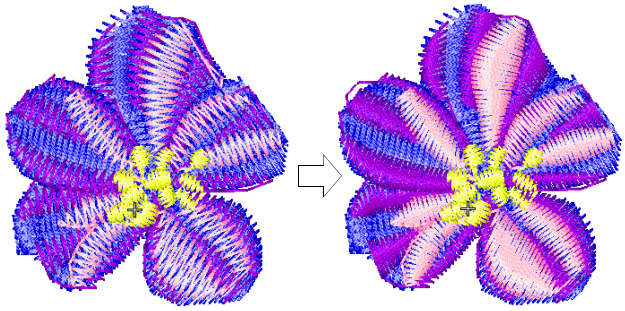
Для изменение свойств выделенных объектов

1 Выделите объект/ы.
2 Щелкните по ним дважды или один раз правой кнопкой мыши. Откроется окно **Object Properties** (свойства объекта).
3 Выберите вкладку с нужными свойствами.
4 Нажмите **Apply** (принять).

Изменение свойств по умолчанию

General (основное) > Object Properties (свойства объекта) – установка текущих свойств.

Свойства по умолчанию можно изменить в любой момент, сохранением текущих свойств. Сохраняется только настройки, касающиеся текущего объекта. Other properties retain their current settings. Например, если для текущего объекта установить атласную заливку, то художественная заливка по умолчанию изменена не будет. При сохранении свойств можно задать будут ли они применены только к буквенным объектам, всем остальными или и тем и другим.

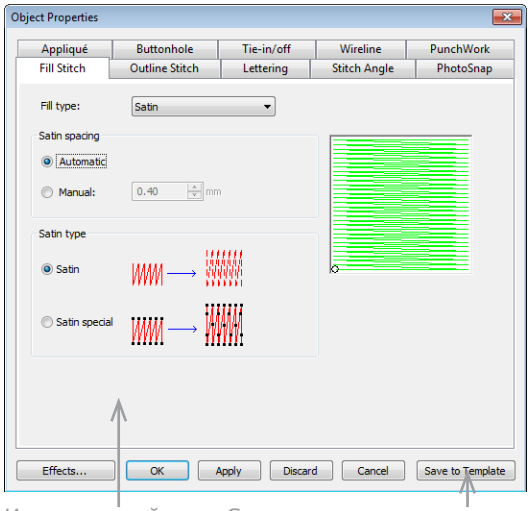


Примечание
Изменения коснуться всех новых проектов, созданных при помощи данного шаблона. Если изменения должны касаться только текущего проекта, они должны быть сделаны для текущих свойств. См. Установка текущих свойств объекта.

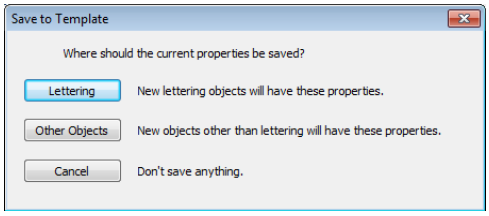
Для изменение свойств по умолчанию для выделенного объекта:

1 Выделите объект/ы.
2 Щелкните по ним дважды или один раз правой кнопкой мыши.

Откроется окно **Object Properties** (свойства объекта).



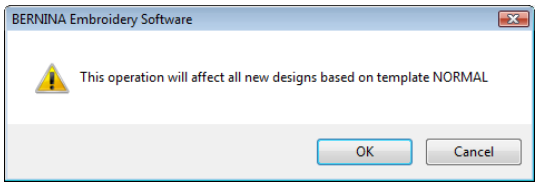
3 Выберите вкладку с нужными свойствами.
4 Нажмите **Save To Template** (сохранить в шаблон).
Откроется окно **Save To Template** (сохранить в шаблон).



5 Выберите опцию:

- Буквы: изменения будут применены только к буквенным объектам.
- Другое: ко всем объектам, кроме буквенных.
- Все: ко всем объектам.

Появится запрос подтверждения.



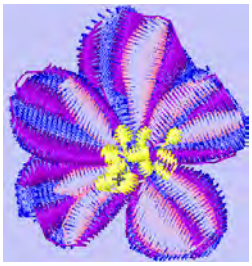
6 Нажмите **OK** – обновить шаблон. Изменения сохранены и свойства применяются ко всем новым объектам вышивки.

Примечание

Используя такие настройки как настройки по умолчанию, можно создать новый шаблон. См. Управление шаблонами проекта.

Управление шаблонами проекта

Шаблон – файл, в котором хранятся настройки по умолчанию. Шаблоны нужны, чтобы не менять настройки и свойства каждый раз при создании нового проекта, а использовать готовые часто используемые наборы и комбинации. В шаблоне можно просто сохранить настройки шва, буквенный фон и размер, цвета и текущие свойства. Или можно задать особую плотность, Or it may have special density, компенсацию натяжения или настройки подкладки для разных тканей.



В шаблоне можно сохранить часто используемый цвет фона

Обычный шаблон – шаблон ПО BERNINA Embroidery Software. Он содержит текущие свойства. При необходимости изменения могут быть отменены и шаблон вернется в обычным настройкам. См. Возвращение к обычному шаблону.

Создание шаблонов

Шаблон создается из объектов проекта и их свойств. Просто сохраните проект или его элементы кА шаблон. Файлы шаблонов выглядят также как файлы проектов, но имеют расширение AMT. Убедитесь, что Вы задали название шаблона до внесения в него изменений. Если изменения сделаны в настройках Object Properties (свойства объекта), а затем нажата кнопка Save To Template (сохранить в шаблон) – изменения будут сохранены в текущем шаблоне. См. Изменение свойств по умолчанию.

Примечание

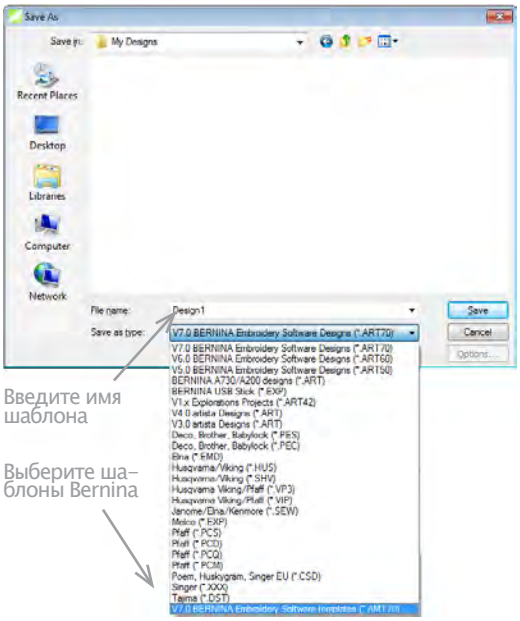
Вы не можете перезаписать шаблоны случайно. Каждый раз, когда вы создаете новый проект из шаблона, BERNINA Embroidery Software открывает дубликат. При сохранении конструкции в первый раз, диалоговое окно Сохранить как (**Save As**) открывается, так что вы можете сохранить шаблон под Новым именем.

Для создание шаблона:

1 Откройте новый или уже существующий проект.
2 Настройте свойства.
3 Добавьте все необходимые объекты. НапримерFor instance, надписи на разных уровнях. Просто замените текст в шаблоне.

См. Установка линий буквенных объектов.

4 Выберите **File** (файл) > **Save As** (сохранить как). Откроется окно **Save As**.



5 Выберите шаблоны ПО BERNINA Embroidery Software. Из списка Save as Type (сохранить как тип). ПО BERNINA Embroidery Software автоматически открывает папку ..\Program Files\BERNINA\Embroidery Software 7\template. Если шаблон не сохранить здесь, он не будет виден в списке при создании нового проекта.

6 В поле **File Name** (название файла) велите название шаблона.

7 Нажмите **Save** (сохранить).

Изменение шаблона

Шаблон можно менять также как проект. Изменения применяются к будущим использованиям шаблона. Они не влияют на проекты использующие шаблон.

Примечание

Шаблон удаляется точно также как любой другой файл MS Windows® Explorer. Они хранятся в папке ..\Program Files\BERNINA\Embroidery Software 7\template.

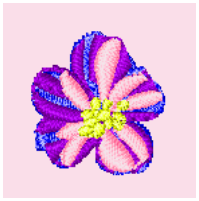
Для изменения шаблона:

1 Выберите **File** (файл) > **Open** (открыть). Откроется окно **Open** (открыть).

2 Найдите папку ..\Program Files\BERNINA\Embroidery Software 7\template.

3 Выберите Шаблоны ПО BERNINA Embroidery Software из списка **Files of Type** (тип файла). Появятся доступные шаблоны.

4 Выберите шаблон и нажмите **Open** (открыть).



5 Измените свойства, стиль и другие настройки.



6 Выберите File (файл) > Save As (сохранить как). Откроется окно Save As.

7 Выберите папку ..\Program Files\BERNINA\Embroidery Software 7\template.

8 Из списка Save as Type (сохранить как тип) выберите Шаблоны ПО BERNINA Embroidery Software.

9 Выберите файл шаблона и нажмите Save (сохранить). Появится запрос подтверждения.

Подсказка

Чтобы из готового шаблона сделать новый, введите новое название и нажмите **Save**.

10 Нажмите **Yes** (да), чтобы подтвердить. Новый шаблон готов к использованию.



Проект 1 Проект 2

Сохранение текущих свойств в шаблон

Текущие свойства объекта можно легко сохранить в шаблон. См. Управление и применение свойств объекта.

Сохранение текущих свойств в шаблон

1 Откройте окно **Object Properties** (свойства объекта).

- Для активации текущих свойств отмерите все выделения и нажмите иконку **Object Properties** (свойства объекта).
- Чтобы применить свойства к определенному объекту, выделите его и нажмите на него два раза или один раз правой кнопкой мыши.

2 Измените свойства объекта.

3 Нажмите **Save To Template** (сохранить в шаблон). Появится запрос подтверждения.



Примечание

В шаблон можно сохранить только текущие настройки.

4 Нажмите **OK** – обновить шаблон.

5 Нажмите **Close** (закрыть) – возврат в окно проекта. Настройки сохранены в шаблон и готовы к использованию.

Возврат к обычному шаблону

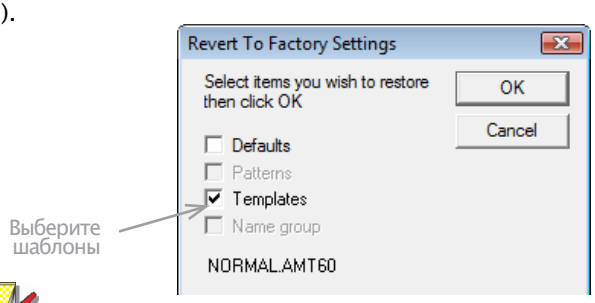
Если был изменен обычный шаблон ПО BERNINA **Embroidery Software**, можно вернуться к первоначальному виду. Оригинальная копия не удаляется, так что она всегда может быть восстановлена.

Возврат к обычному шаблону

1 Закройте ПО BERNINA Embroidery Software.

2 Нажмите кнопку MS Windows® Start и выберите программную папку ПО BERNINA Embroidery Software.

3 Выберите папку **Tools** (инструменты) и нажмите иконку **Revert** (возврат). Откроется окно **Revert to Factory Template** (возврат к шаблону производителя).



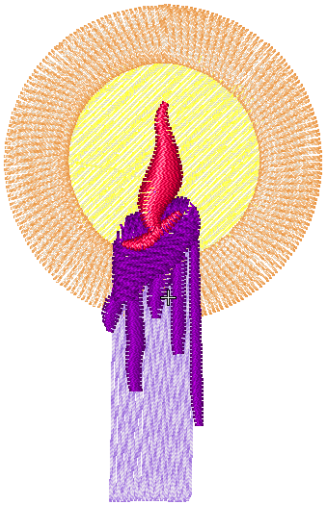


Примечание

Окно может открываться 1 – 2 минуты

4 Выберите флажок **Templates** (шаблоны) и нажмите **OK**. Оригинальная версия восстановлена.

Глава 13
Качество стежков



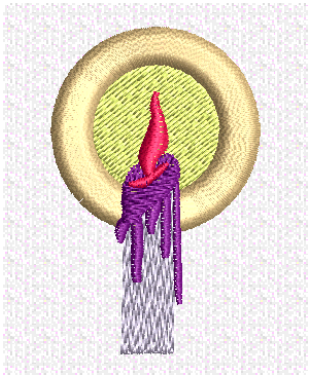
ПО BERNINA Embroidery Software располагает множеством возможностей для улучшения качества и эффективности вышивки. Настройки ткани позволяют учитывать тип ткани при работе машины. Автоматические настройки подкладки позволяют стабилизировать ткань и избавится от затяжек из-за растяжения ткани. Отрегулируйте количество повторений шва, чтобы компенсировать натяжение ткани. Это очень удобно при работе с тянущимися тканями.

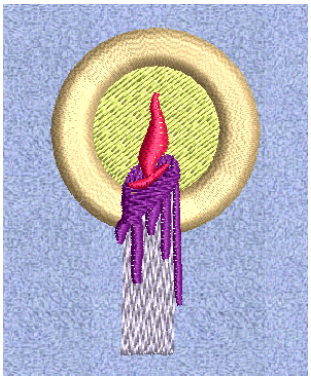
Применив Auto Jump (авто прыжок) можно превратить длинный стежок в серию. Стежки-связки автоматически включаются в начало объекта, чтобы избежать запутывания нити. Эти стежки можно контролировать по всему проекту или по отдельным объектам. Авто начало и конец помогают установить положение первого и последнего стежка проекта. Все это – свойства объекта и они могут быть применены, удалены или изменены в любой момент.

Глава рассказывает о том, как установить настройки ткани и подкладки, и как компенсировать растяжение ткани, а также о том, как сохранить длинные стежки, настроить стежки-связки и установить автоматические точки начала и конца.

Настройка параметров ткани

ПО BERNINA Embroidery Software дает возможность менять параметры ткани так, чтобы машина учитывала ее особенности. Например, тип ткани определяет компенсацию растяжения при вышивке. Это предохраняет вышивку от непредвиденных пробелов. См. Компенсация растяжения ткани.





В таблице ниже приведены виды шва для разных типов ткани.

Вес	Ткань	Комп. Раст. (мм)	Расстояния (мм)				
			Сатин (уч.)	Сатин (авто)	Шаг	Зигзаг подкладки	Шаг подкладки
По умолчанию	N/A	0.200	0.4	0.01	0.45	3.0	3.0
Легкий трикотаж	Футболки	0.250	0.37	0.02	0.40	3.0	2.5
Средний трикотаж	Поло /ребристая ткань	0.250	0.37	0.02	0.40	3.0	2.5
Тяжелый трикотаж	Флис / Свитшоты	0.350	0.36	-0.02	0.38	2.5	2.5
Средняя махровая ткань	Полотенца	0.250	0.36	0.02	0.38	1.5	1.8
Тяжелая махровая ткань	Полотенца / халаты	0.250	0.36	-0.02	0.38	1.5	1.8
Легкая шерсть	Батист / Хлопок / Сатин	0.200	0.38	0.03	0.40	3.0	2.8
Тяжелая шерсть	Хлопок / Легкая полотняная ткань / Полиэстер	0.200	0.38	0.0	0.40	2.5	2.5
Средняя шерсть	Деним / холст / Твил	0.200	0.38	-0.01	0.40	2.5	2.5

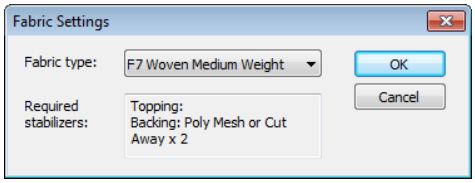
Примечание

Изменения по умолчанию применяются ко всем новым объектам вышивки, кроме буквенных. См. Компенсация растяжения ткани.

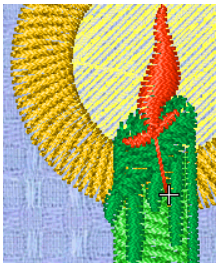
Для настройки параметров ткани:

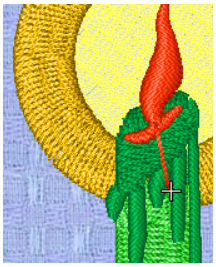
1 Выберите Edit (редактировать) > Select All (выделить все). Выделен весь проект.

2 Выберите Design (проект) > Fabric Settings (параметры ткани). Откроется окно Fabric Settings.



3 Из списка **Fabric type** (тип ткани) выберите нужное.

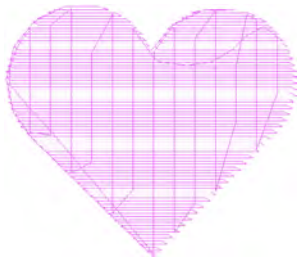

Направление нити ткани
Средний вес

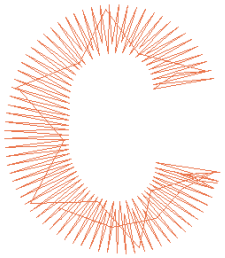

Направление нити ткани
Тяжелый вес

4 Нажмите **OK**. Настройки применены к проекту.

Стабилизация с подкладкой

Для улучшения качества необходимо использовать подкладку. Она помогает стабилизировать ткань и избегать затяжек. Также она дает «буфер» верхним стежкам, не позволяя им проваливаться в ткань. Без подкладки вышивка будет плоской, а сама ткань будет просвечивать. Может возникнуть соблазн увеличить плотность стежка, но использовать подкладку гораздо эффективнее.





Применение подкладки

General (основное)>Effects (эффекты)- применение эффектов к выделенным объектам или ко сем объектам сразу.

Stitch (стежок) > Auto Underlay (автоподкладка) - усиление и стабилизация объектов при помощи подкладки.

Инструмент **Auto Underlay** (автоподкладка) автоматически подгоняет имеющиеся объекты под условия использования подкладки. Можно устанавливать параметры для каждого нового объекта или задать одну подкладку для всех по умолчанию.

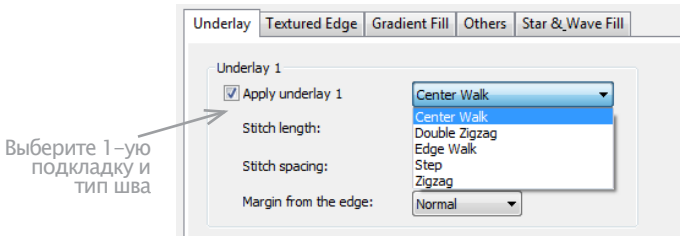
Применение подкладки

- Нажмите иконку Auto Underlay (автоподкладка) – доступ к настройкам.

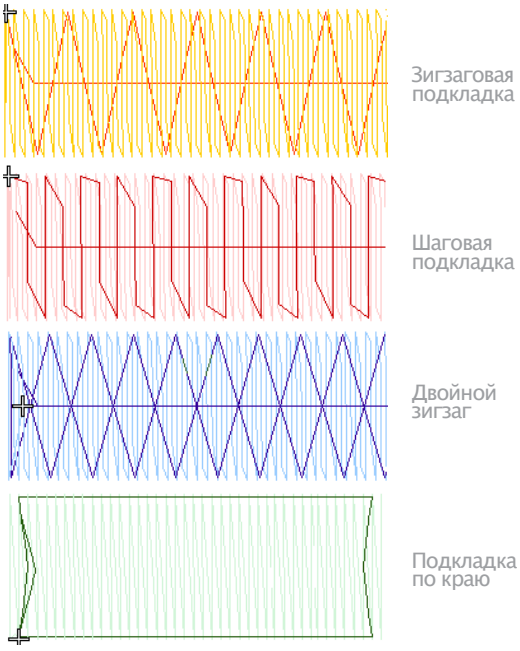
Подсказка
Для сохранения настроек подкладки нажмите иконку **Effects** (эффекты) – откроется окно **Effects** > **Underlay** (подкладка).

- Создайте круг или квадрат. См. Методы оцифровки. Объект будет создан с текущими свойствами.

- Выделите объект и нажмите на иконку **Auto Underlay** (автоподкладка) правой кнопкой мыши, чтобы изменить настройки. Откроется окно **Effects** (эффекты) > **Underlay** (подкладка). Можно менять одну или 2 последовательных подкладки.

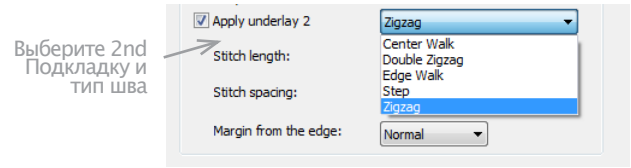


- Выберите **Apply Underlay** 1(применить подкладку1) и выберите ее тип из списка.
Тип определяется целями использования.

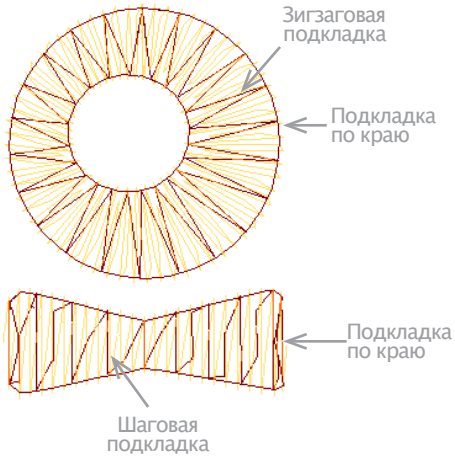


- Отрегулируйте длину стежка и настройки края. Подробности ниже.

Все типы подкладки 1 доступны и для подкладки 2.



- Для большей устойчивости, примените подкладку 2. Подкладки могут свободно комбинироваться.



- Чтобы сохранить настройки, нажмите **Save to Template** (сохранить в шаблон). См. Сохранить текущие настройки в шаблон.

Настройка подкладки по центру и по краю

Правая кнопка мыши – Stitch Effects (эффекты шва) > Auto Underlay (автоподкладка) – усиление и стабилизация объектов при помощи подкладки.

Подкладка Center Walk (по центру) – ряд стежков вдоль центра колонны. Используется для узких колонн –2–3 мм шириной. Edge Walk (по краю) – стежки по контуру объекта. Используется для больших форм вместе с зигзагами и шагами.

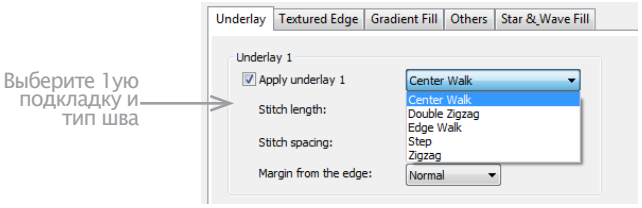
Подкладка по центру и по краю вместе

Примечание
Выбор настроек шва подкладки отделен от выбора шва вышивки и никак на него не влияет.

1 Настройки могут быть текущими или применяться для выделенных объектов:

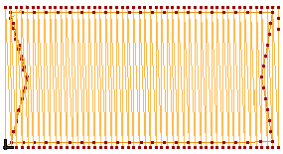
- Нажмите **Esc** – все выделения отменены.
- Или выделите объект\ы для которых устанавливаете настройки.

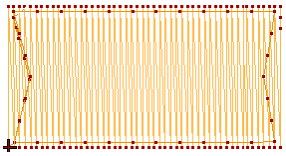
2 Нажмите правой кнопкой мыши на икону **Auto Underlay** (автоподкладка). Откроется окно **Effects** (эффекты) > **Underlay** (подкладка).



3 Выберите флажки первой и второй подкладки и нажмите **Center Walk** (по центру) и/или **Edge Walk** (по краю).

4 Настройте длину стежка так, чтобы она совпадала с кривой контура и не была видна на конечной вышивке.


Длинна стежка по краю: 1.5мм


Длинна стежка по краю: 3.5мм

5 Отрегулируйте поле подкладки так, чтобы ее стежки не выходили за пределы вышивки. См. Настройка поля подкладки.

6 Нажмите **Apply** (применить). Изменения будут применены к новым или выделенным объектам.

Регулировка амплитуды зигзага

Stitch (стежок) > Auto Underlay (автоподкладка) – изменение настроек автоподкладки.

Для широких колонн используйте одинарный и двойной зигзаг. Возможно установить длину стежка. Двойной зигзаг применим только для сатиновой заливки или букв. Настройки можно применить и до и после оцифровки.

Примечание

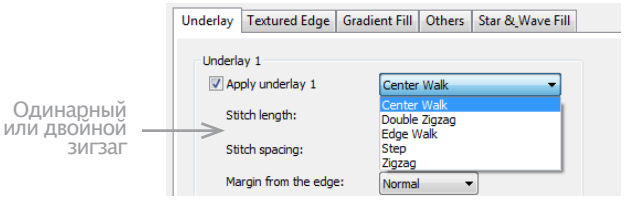
Зигзагообразные стежки подкладки задаются отдельно от аналогичных стежков вышивки и никак на нее не влияют.

Регулировка положения зигзага

1 Настройки могут быть текущими или применяться для выделенных объектов:

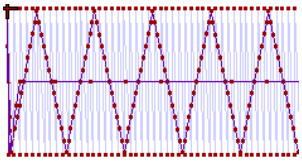
- Нажмите **Esc** – все выделения отменены.
- Или выделите объект\ы для которых устанавливаете настройки.

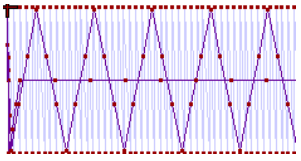
2 Нажмите правой кнопкой мыши на икону **Auto Underlay** (автоподкладка). Откроется окно **Effects** (эффекты) > **Underlay** (подкладка).

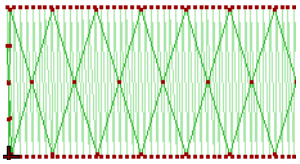


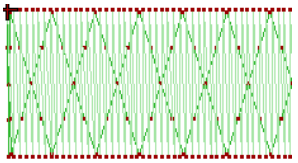
3 Выберите флажки первой и второй подкладки и нажмите **Zigzag** (зигзаг) или **Double Zigzag** (двойной зигзаг).

4 Введите длину стежка.


Зигзаг длинна стежка: 2.5 мм


Зигзаг длинна стежка: 5 мм


Двойной зигзаг длина стежка: 7 мм

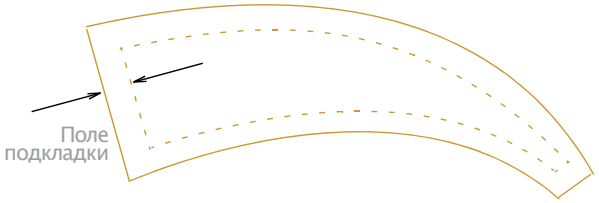

Двойной зигзаг длина стежка: 3.5 мм

5 Нажмите **Apply**. Настройки применены к выделенным объектам.

Установка поля подкладки

Stitch (стежок) > Auto Underlay (автоподкладка) – изменение настроек автоподкладки.

Поле подкладки – расстояние между контуром вышивки и краем подкладки. Увеличьте это значение, чтобы подкладка не выходила за пределы вышивки.

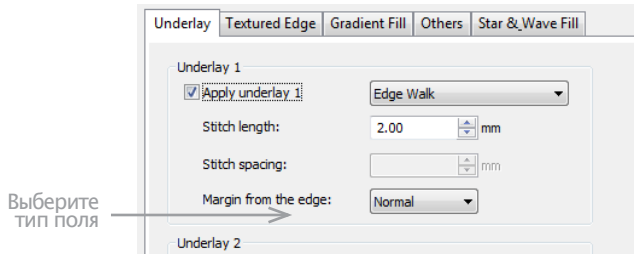


Установка поля подкладки

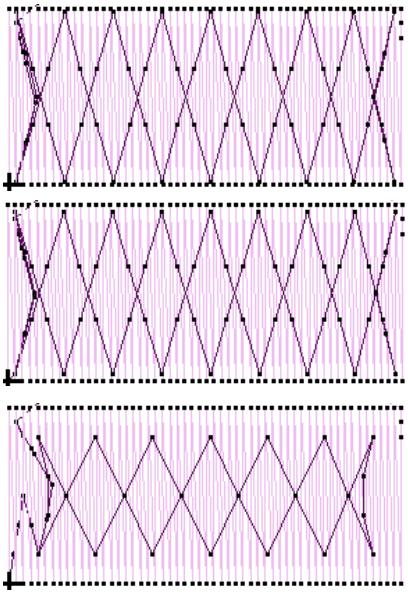
1 Настройки могут быть текущими или применяться для выделенных объектов:

- Нажмите **Esc** – все выделения отменены.
- Или выделите объект\ы для которых устанавливаете настройки.

2 Нажмите правой кнопкой мыши на иконку **Auto Underlay** (автоподкладка). Откроется окно **Effects** (эффекты) > **Underlay** (подкладка).



3 Из списка выберите тип поля



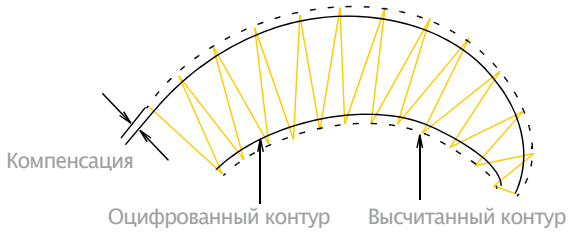
4 Нажмите **Apply** (применить). Настройки применены для новых или выделенных объектов.

Компенсация растяжения ткани

General (общее)> Object Properties (свойства объекта) – настройка компенсации растяжения.

Вышивка стягивает ткань внутрь в местах проникновения иглы. Из-за этого ткань может начать морщить и могут появиться пробелы в вышивке. В конечной вышивке формы несколько уже и длиннее, чем на экране. Эффект компенсации растяжения достигается путем добавления стежков в местах проникновения нити.

Настройки можно установить как до, так и после оцифровки.



Конкретный коэффициент зависит от ткани. Прежде чем вышивать, проверьте, подходит ли заданное значение для имеющейся ткани.

Таблица подсказок:

Ткань	Компенсация (мм)
Фактурный хлопок	0.1
Футболка	0.2
Флис, трикотаж	0.25 – 0.3
Буквы	0.2 – 0.3

Также настройки можно установить через **Settings** (настройки) > **Fabric Settings** (настройки ткани). См. Установка настроек ткани.

Подсказка
Растяжения также уменьшится при использовании подкладок и уплотнении верхнего слоя. См. Стабилизации при помощи подкладки.

Применение автоматической компенсации растяжения:

1 Настройки могут быть текущими или применяться для выделенных объектов:

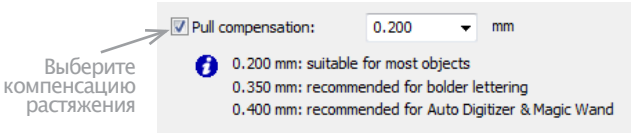
- Нажмите **Esc** – все выделения отменены.

Или выделите объект\ы для которых устанавливаете настройки.

2 Нажмите иконку **Object Properties** (свойства объекта). Откроется окно **Object Properties** (свойства объекта.

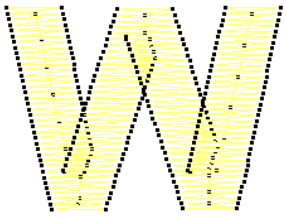
3 Нажмите кнопку **Effects** (эффекты) и выберите вкладку **Others** (другое).

4 Выберите флажок **Pull Compensation**(компенсация растяжения).

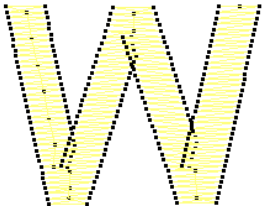


5 Нажмите **Apply** (применить).

Настройки применены для новых или выделенных объектов.



Компенсация растяжения ВКЛ.

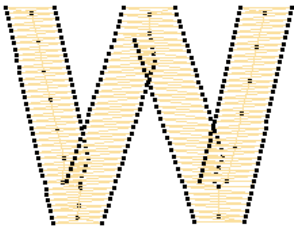


Компенсация растяжения ВЫКЛ.

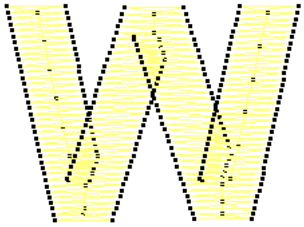
Подсказка

По умолчанию компенсация установлена на 0.2 мм. Это подходит для большинства проектов. Тем не менее, для автооцифровки рекомендуется использовать 0.4 мм.

6 Введите припуск верхнего слоя (в мм).



Компенсация: 0.2 мм



Компенсация: 0.5 мм

7 Нажмите **Apply** (применить). Настройки применены для новых или выделенных объектов.

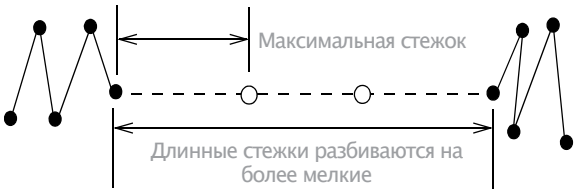
Подсказка

Нажмите **Save to Template** (сохранить в шаблон) перед тем, как закрыть окно, чтобы сохранить настройки. Они будут применены ко всем новым объектам текущего шаблона. См. Свойства объекта и шаблоны.

Сохранение длинны стежка

General (общее) > Object Properties (свойства объекта) – установить настройки Auto Jump.

Машина имеет технические ограничения по длине стежка. Если длинна превышает возможную, она будет разбита на меньшие стежки. Это может повлиять на внешний вид вышивки, особенно при вышивке гладью. Применив **Auto Jump,** можно этого избежать. См. также Splitting long stitches in Satin fills (разделение длинных стежков).



Чтобы создать узкую колонну с большим буфером, чем для обычной глади, примените Auto Jump вместе с подкладкой с длинной стежка, например, 6 мм. Если длинна стежка не большая этот эффект делает их более свободными и, следовательно, больше поднимает их над тканью. См. Стабилизация подкладкой.

Auto Jump также может быть применен для объектов, оцифрованных вручную. Также его можно использовать для создания стежки, например, на более плотной глади. Auto Jump – свойство объекта по умолчанию. Его можно менять в любой момент как текущую настройку или для выделенного объекта. Auto Jump может применяться для заливки, контура и обметки.

Чтобы применить Auto Jump

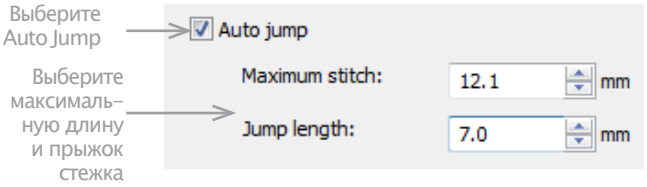
1 Настройки могут быть текущими или применяться для выделенных объектов:

- Нажмите **Esc** – все выделения отменены.

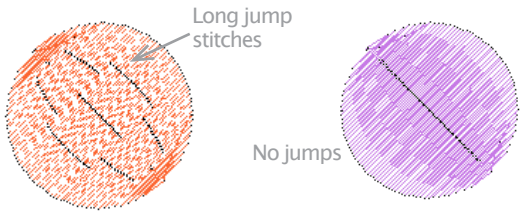
Или выделите объект\ы для которых устанавливаете настройки.

2 Нажмите иконку **Object Properties** (свойства объекта). Откроется окно Object Properties (свойства объекта.

3 Нажмите кнопку **Effects** (эффекты) и выберите вкладку **Others** (другое).

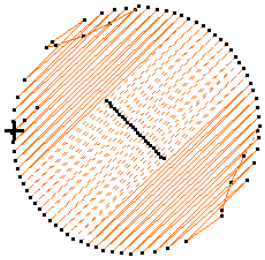


4 Выберите **Auto Jump**, если он еще не выбран и нажмите Apply (применить).

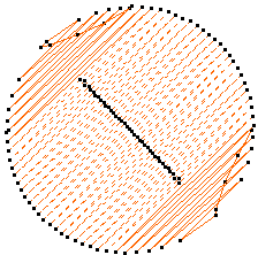


5 В поле **Maximum Stitch** введите максимальную длину стежка.

К стежкам, превышающим это значение будет применен Auto Jump.



Максимальная длина стежка: 10 мм

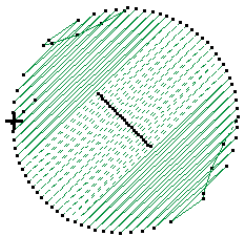


Максимальная длина стежка: 12.1мм

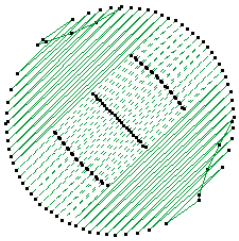
Подсказка

Длину установите больше, чем длинна глади, иначе стежки глади разобьются на 2 и более.

6 В поле **Jump Length** (длинна прыжка) введите длину каждого прыжка.



Длинна прыжка: 7 мм



Длинна прыжка: 4 мм

Подсказка

Маленькие прыжки увеличивают время вышивки, но делают движении рамы более плавным.

7 Нажмите **Apply** (применить). Настройки применены для новых или выделенных объектов.

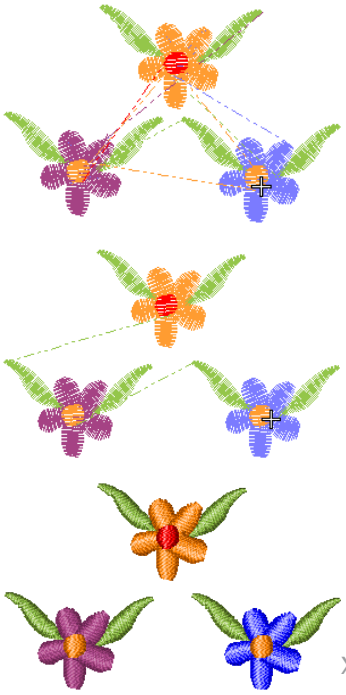
Подсказка

Нажмите **Save To Template** (сохранить в шаблон) перед тем, как закрыть окно, чтобы сохранить настройки. Они будут применены ко всем новым объектам текущего шаблона. См. Свойства объекта и шаблоны.

Соединение объектов вышивки

Коннекторы соединяют объекты вышивки. Они принимают форму «пробега» или «прыжка» и видны в режиме просмотра шва, но скрыты в режиме **Artistic View** (художественный просмотр). В идеале проект должен быть спланирован так, чтобы стежки соединения потом были закрыты другими объектам.

Если соединение не закрыто, потом нить нужно обрезать.



Художественный режим

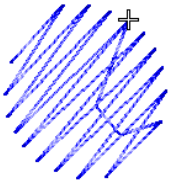
Стежки соединения создаются по автоматически, но можно изменить объекты так, чтобы свести триммеры к минимуму. Можно даже поменять точки начала и конца, но настройка **Closest Join** (ближайшее соединение) (по умолчанию) автоматически высчитывает ближайшие точки соприкосновения при оцифровке. См. Установка других основных настроек.

Пробег

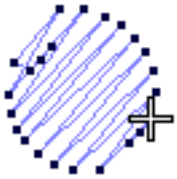
Пробег добавляется автоматически, когда игла движется между сегментами одного объекта. Он всегда закрыт другими швами, но иногда просвечивает.



Пробег



Пробег виден- художествен- ный режим

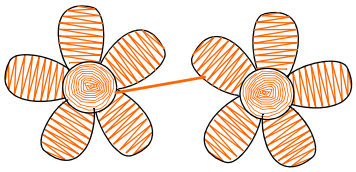


Точка начала не изменилась – пробега нет

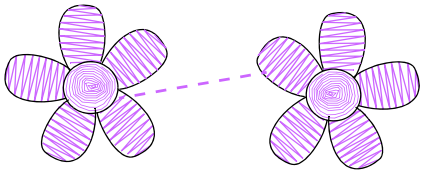
Пробег минимален при сведении точки входа и выхода объектов. Методом **As Digitized** (по проекту) можно задать эти точки вручную, но настройка **Closest Join** (ближайшее соединение) (по умолчанию) автоматически высчитывает ближайшие точки соприкосновения при оцифровке. См. Установка других основных настроек.

Прыжки

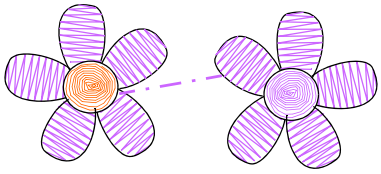
Прыжки передвигают раму из одной точки проекта в другую без движения иглы. Как правило, связующую нить нужно обрезать. В просмотре шва прыжки отображаются сплошной или пунктирной линией. Сплошная – для малых прыжков, пунктирная – для длинных (более 12.1 мм). Штрихпунктирная линия – изменение цвета.



Малые прыжки–сплошная линия



Длинные прыжки–пунктирная линия



Изменение цвета– штрихпунктирная линия

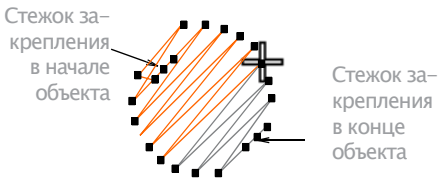
Длинные прыжки – до 7 мм. Это как правило замедляет машину, т.к. нужно переместить пяльцы к следующей точке проникновения иглы.

Примечание

Длинна прыжка по умолчанию равна длине **Auto Jump.**

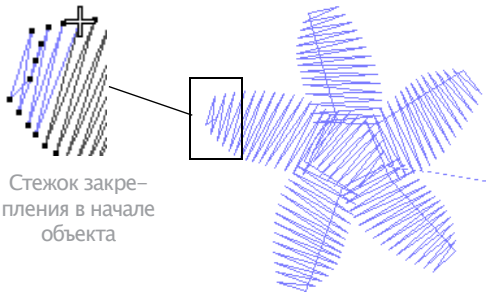
Закрепляющие стежки

Закрепляющие стежки – дополнительные стежки до и после прыжка и смены цвета, необходимые для того, чтобы швы можно было обрезать без узлов.



Стежок закрепления вначале объекта делается автоматически после прыжка более чем 2 мм или смены цвета. При вышивке гладью – это второй стежок после начала объекта.

Они также автоматически делаются перед коннекторами и сменой цветов.



Подсказка

Tip Travel through the design by one stitch to check for tie-ins and tie-offs. See Traveling through designs for details.

Регулировка закрепляющих стежков

Use General > Object Properties to adjust tie-in/off settings(Свойства объекта для регулировки закрепляющих стежков).

По умолчанию, крепежные стежки вставляются в начале объектов для предотвращения распускания стежков. Есть случаи, однако, когда целые конструкции могут не включать закрепления или где выбранные объекты, такие как надписи, могут не включать их. BERNINA Embroidery Software дает вам контроль над настройками закрепляющих стежков.

Это необходимо для особых случаев, таких как «обратная вышивка», предполагающая использование толсто нити. Здесь может и не быть закрепления в конце. Они могут быть использованы в проектах с особыми нитями. В таких случаях можно отключить связки и закреплять нить, обрезав и пропустив ее через ткань. См. Установка точек начала и конца.

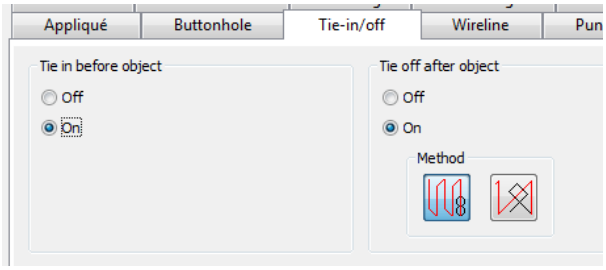
Настройка свойств закрепления

1 Это можно сделать одним из следующих способов:

- Для настройки текущих свойств объекта нажмите иконку **Object Properties** (свойства объекта) или выберите **Settings** (настройки) > **Object Properties** (свойства объекта) – откроется окно **Object Properties** (свойства объекта).
- Для регулировки одного или нескольких объектов кликните на них дважды или правой кнопкой мыши. Откроется окно **Object Properties**.

2 Выберите вкладку **Tie-in/off** (закрепления).

Во вкладке есть 2 панели – **Tie in before object** (закрепление перед объектом) и **Tie off after object** (закрепление после объекта) – включение/выключение нужной функции.

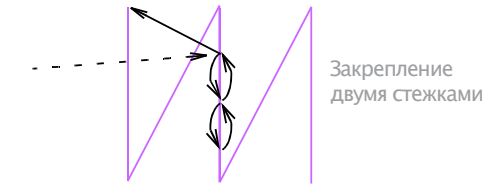


Примечание

Проекты, созданные в предыдущих версиях ПО BERNINA Embroidery Software или других приложениях могут иметь коннекторы более 2 мм по умолчанию.

3 Настройте **Tie in before object** (закрепление перед объектом):

- Если функция отключена, ни внешних, ни внутренних закреплений не будет.
- Если функция включена, закрепление будет сделано при коннекторе более 2 мм.



4 Настройте **Tie off after object** (закрепление после объекта):

- Если функция отключена, ни внешних, ни внутренних закреплений не будет.
- Если функция включена, закрепление будет сделано при коннекторе более 2 мм.



5 Выбор метода закрепления:

- Первый– закрепляющий стежок вместе с последним.
- Второй – закрепляющий стежок между последними двумя. Второе лучше для букв, первое – для всего остального.

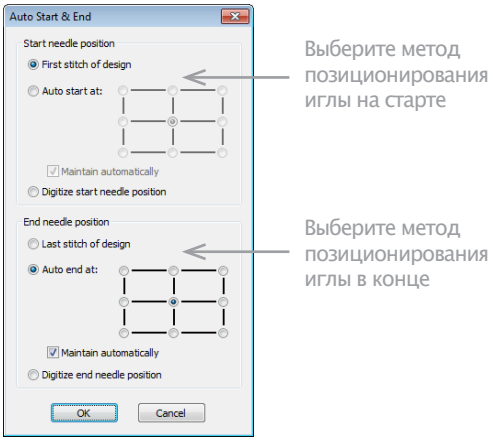
6 Нажмите **Apply** (применить). Изменения применены к выбранным объектам или к текущим свойствам.

Настройки автоматических точек начала и конца

Некоторые машины требуют установить иглу ровно над местом первого проникновения перед началом работы. При помощи Auto Start & End (авто старт и авто конец) установите положения первого и последнего стежков проекта.

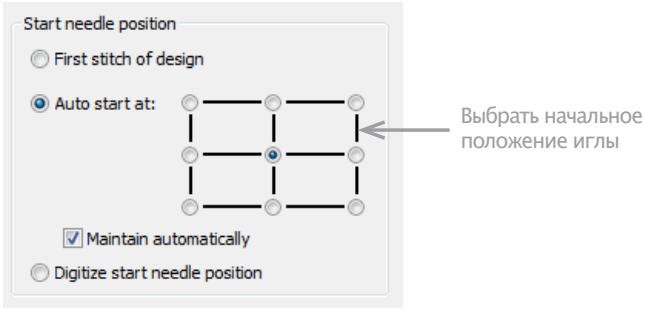
Настройки автоматических точек начала и конца

1 Выберите **Design** (проект) > **Auto Start & End** (авто старт и авто конец).
Откроется окно **Auto Start & End**.

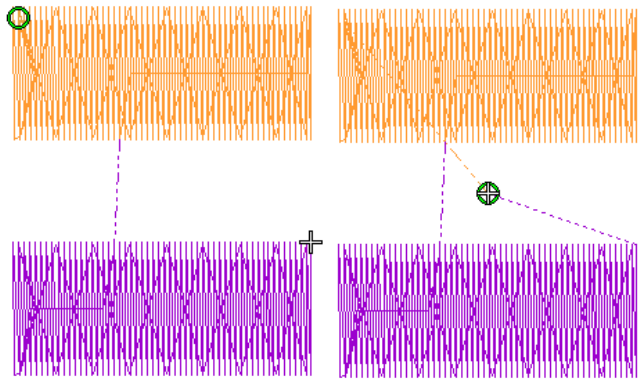


2 Выберите метод позиционирования иглы на старте:

- Первый стежок проекта: начало проекта в первом стежке.
- Авто старт: точка начала расположена в определенном месте. Выберите из возможного:



• Оцифровка начального положения иглы: Ее можно отметить вручную.



Начальная точка: первый стежок конечной точки: последний стежок проекта

Начальная точка: Авто старт конечной точки Авто Конец, Центр дизайна

3 Выберите метод позиционирования иглы в конце:

• Последний стежок проекта: Конечная точка в последнем стежке проекта.

• Авто конец: точка начала расположена в определенном месте.

• Оцифровка конечной точки: точка начала расположена в определенном месте.

4 Выберите флажок **Maintain Automatically** (поддерживать автоматически) (по умолчанию) – автоматически поддерживать начальную и/или конечную точки положения иглы.

5 Нажмите **OK**. Связующие стежки будут расположены перед первым и после последнего стежка проекта.

Часть III
Оцифровка изображений

Есть две основные категории файлов с изображениями и обе они могут использоваться в программе BERNINA Embroidery Software в качестве оригиналов для последующей оцифровки. Это побитовые рисунки и векторная графика. Как основу для качественной вышивки надо сначала подготовить качественный рисунок в любом разрешенном формате.

Оцифровка с оригиналом

В этом разделе описывается, как подбирать подходящие рисунки для оцифровки, а также, как загрузить их в ПО BERNINA Embroidery Software. Кроме того, поясняется, как оцифровывать рисунки, используя оригинал-трафарет, и как отображать их на экране и скрывать во время оцифровывания. См. главу Оцифровка с оригиналом.

Обработка изображений для автоматической оцифровки

В этой главе рассказывается, как подготовить рисунок для автоматической оцифровки. Поясняется, как готовить оконтуренные и не оконтуренные изображения. См. главу Обработка изображений.

Автоматическая оцифровка

В этой главе рассказано, как с помощью имеющихся программных средств автоматически преобразовать рисунок, векторной или побитовый, в вышивку. Также рассказано, как создавать вышивки на основе фотографий. См. главу Автоматическая оцифровка.

Глава 14
Оцифровка с оригиналом



Электронный рисунок в побитовом или векторном формате может быть загружен, скопирован или отсканирован в BERNINA Embroidery Software для использования в качестве оцифровываемого оригинала или трафарета. Можно также импортировать также текстурированный фон, чтобы увидеть, как будет выглядеть вышивка на реальной ткани. Может быть использован почти любой рисунок – фотография, журнальные иллюстрации, графические файлы и даже образцы ткани.

Из ПО BERNINA Embroidery Software вы можете открыть изображения в графических программах MS Paint, Corel PHOTO-PAINT® Essential 4 или Paint Shop Pro™. Обновленные таким образом изображения автоматически реимпортируются в ПО BERNINA Embroidery Software.

В этом разделе описывается, как подбирать подходящие рисунки для оцифровки, а также, как загрузить их в ПО BERNINA Embroidery Software. Кроме того, поясняется, как оцифровывать рисунки, используя оригинал-трафарет, и как отображать их на экране и скрывать во время оцифровывания.

Использование оригиналов-трафаретов

Оригиналы могут быть использованы в качестве трафарета при ручном оцифровывании. Альтернативно функции полуавтоматического и автоматического оцифровывания BERNINA Embroidery Software могут конвертировать побитовые рисунки в проекты вышивки. В общем случае оригиналы-трафареты помогают вам:

- Оцифровывать объекты вручную.
Калькировать контуры и линии по трафарету, используя подходящий инструмент оцифровки. Подробнее см. в разделе Методы оцифровки.
- Автоматическая оцифровывка контуров производится функцией Magic Wand (Волшебная палочка). Вы выбираете контур и Magic Wand автоматически определяет требуемые стежки.
- Автоматическое оцифровывание сложных рисунков производится функцией Auto Digitizer.
Вы выбираете изображение и Auto Digitizer автоматически определяет контуры и стежки, требуемые для оцифровки проекта. Подробнее см. в разделе Оцифровка функцией Auto Digitizer.
- Оцифровка фотографий производится функцией PhotoSnap. Вы снова выбираете изображение и PhotoSnap автоматически определяет контуры и стежки, требуемые для оцифровывания проекта. Подробнее см. в разделе Оцифровка с помощью PhotoSnap.

Художественный оригинал может быть импортирован в BERNINA Embroidery Software как в векторных, так и в побитовых форматах:

- Векторныая графика: Рисунки состоят из контуров, которые могут быть цветными и могут иметь цветное заполнение. Векторные контуры остаются тонкими и чистыми даже при большом коэффициенте увеличения, их можно оцифровать достаточно точно.
- Побитовые рисунки: Они состоят из цветных точек, или пикселей. При увеличении на малой площади контуры становятся разорванными и отображаются как серий цветных квадратиков, или пикселей.

Для создания высококачественной вышивки вам нужно подобрать подходящий рисунок. В BERNINA Embroidery Software вы можете назначит общие свойства, такие как размер и положение. Вы можете также расположить и трансформировать рисунок таким же образом, как проекты вышивки.

Предупреждение

Поставляемые с программой образцы рисунков и вышивок можео использовать только для личных нужд. Их нельзя продавать или как-либо использовать в коммерческих целях. Изменение формата образца – например, преобразование аппликации в вышивку – авторских прав на рисунок не отменяют.

Векторная графика

Векторные рисунки загружаются в BERNINA Embroidery Software для использования в качестве оцифровываемых трафаретов. Они автоматически конвертируются в побитовые изображения.



Рисование



Рисунок оцифрован с по мощью Magic Wand

Побитовые изображения

Побитовые изображения могут быть загружены или отсканированы в BERNINA Embroidery Software для использования в качестве оцифровываемых трафаретов. Как для ручной, так и для автоматической оцифровывки лучше всего подходят «чистые» рисунки, иногда рассматриваемые как карикатуры или шаржи. Такие рисунки имеют ограниченное количество чистых цветов, которые в свою очередь имеют четко очерченные контуры. Идеальными являются рисунки:

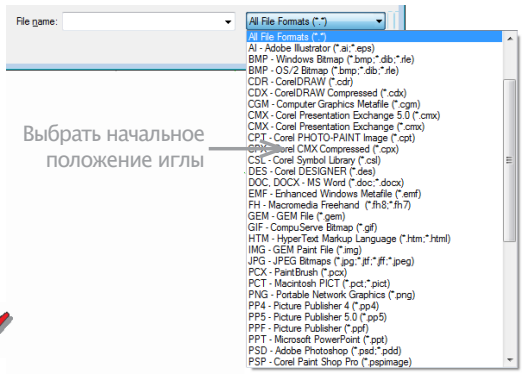
- Четко определенные, когда каждая фигура выполнена пикселями одного и того же цвета.
- Четко разделенные на блоки, когда каждая фигура имеет «вышиваемый» размер, по меньшей мере 1 кв. мм.
- Сохраненные с насыщенностью цвета по меньшей мере 256 цветов (8 бит) или предпочтительно миллионами цветов (16 бит). (При загрузке изображений в BERNINA Embroidery Software насыщенность цвета автоматически сокращается до 256 цветов или меньше.):

Подсказка:

После загрузки в BERNINA Embroidery Software вы можете изменять размеры и трансформировать побитовые изображения. Однако, если нужно изменить размеры или повернуть изображение, то лучше делать это во время сканирования. Последующее изменение размера может разрушить изображение.

Поддерживаемые графические форматы

Программа BERNINA Embroidery Software поддерживает значительное количество графических форматов, как векторных, так и побитовых:



Примечание

Полное перечисление графических форматов можно найти в разделе руководства пользователя CorelDRAW® Essentials 4 User Guide, которое можно найти в разделе меню Windows Start > Programs Также можно использовать экранную систему помощи Help в графическом режиме Graphics.

Автоматическая оцифоровка

Функции автоматической оцифровки BERNINA Embroidery Software -- Auto Digitizer и Magic Wand – обеспечивают наилучшие результаты с изображениями, которые можно найти в библиотеке графических файлов или которые создаются по эскизам в пакете графических программ. Подробнее см. в разделах Автоматическая оцифровывка функцией Magic Wand и Оцифровывка функцией Auto Digitizer.

Функции автоматической оцифровки могут работать с изображениями из других источников, но они требуют большей или меньшей подготовки. Это объясняется тем, что наиболее доступные изображения не выполнены в чистых цветах. Сканирование вызывает шумы (помехи), в то время как графические программы выполняют «сглаживание», чтобы улучшить качество печати изображения.

Автоматическая оцифровка менее эффективна с фотографическими изображениями, которые могут содержать много размытых цветов и сложных форм. Однако на фотографиях вы можете обработать формы, которые вы хотите вышить, удалив ненужные детали. Альтернативно можно использовать PhotoSnap для создания проектов вышивки из отсканированных фотографий.

Отсканированные изображения

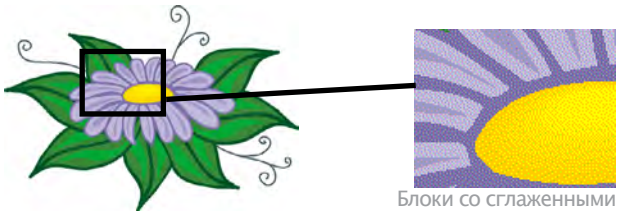


Изображения, отсканированные с бумажных оригиналов или существующих вышивок обычно содержат множество «шумовых» помех.

В то время как они могут быть использованы для автоматической оцифровки. Лучшие результаты получаются при использовании относительно чистых изображений, содержащих блоки с чистыми цветами. Как правило это логотипы и простые рисунки, отсканированные с визитных карточек, шапок фирменных бланков, книг, журналов и т.п. Загрязненные изображения обычно требуют подготовки, заключающейся в уменьшении количества цветов и повышении резкости контуров. См. Обработка изображений.

Изображения со сглаженными цветовыми переходами

Сглаживание цветовых переходов – это программная техника, комбинирующая существующие цвета шахматным расположением пикселей. Она обычно используется для имитации цветов, смешиваемых из изображаемой гаммы.



Блоки со сглаженными цветовыми переходами

Наподобие «загрязненных» изображений, изображения со сглаженными цветовыми переходами требуют уменьшения количества цветов. Имейте в виду, что программа отлично работает по обработке сглаженных цветовых переходов с четко определенными контурами, но мало подходит для работы с изображениями, не имеющими четких контуров. См. Обработка изображений.

Изображения со сглаженными контурами

Сглаживание контуров – это программная техника, подобная сглаживанию цветовых переходов, которая используется для смягчения жестких контуров, если цветовые блоки пересекаются..

Она создает сглаженные контуры путем «размывания». Если техника размывания сознательно используется для размывания контуров, то перед автоматической оцифровкой следует увеличить их резкость. См. Обработка изображений.



Изображение со сглаженными контурами

Сканирование художественных изображений

Если у вас имеется готовое изображение, вы можете отсканировать его сканером, совместимым с протоколом TWAIN, используя сканирующие функции BERNINA Embroidery Software. Важно правильно отсканировать ваше изображение, если вы намерены использовать одну из функций автоматического оцифровывания; качество отсканированного изображения повлияет на качество окончательного проекта вышивки.



Хорошее качество изображения – хорошее качество вышивки



Плохое качество изображения – плохое качество вышивки

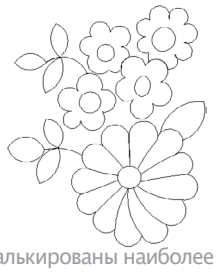
Подготовка оригинала для сканирования

Для создания проекта вышивки, в большей или меньшей степени, вам не требуется каждая деталь изображения. Вы используете «структуру» изображения в большей мере, чем тонкие детали текстуры и цвета.

Для упрощения оригинала вы можете накрыть его калькой и перенести на нее только наиболее существенные контуры и линии, которые будут заполнены стежками. При сканировании наложите на кальку с эскизом лист белой бумаги.



Оригинал .



Калькированы наиболее существеннве контуры

Блестящие поверхности, такие как глянцевые фотографии, не могут быть хорошо отсканированы. Их следует накрывать чертежной калькой. Если оригинал имеет очень светлые цвета, обведите контуры тонким черным фломастером.

Разрешение при сканировании

Для большинства сканеров требуется вводить информацию о требуемом разрешении сканирования. Величина разрешения определяет количество точек на дюйм (dpi), используемых для создания отсканированного изображения. Чем выше разрешение, тем чище изображение, но тем больше файл. Для оцифровывания используйте изображения, отсканированные с разрешением не выше 300 dpi. Разрешения 72 dpi (разрешение экрана) обычно вполне достаточно. В общем случае, чем меньше оригинал и/или чем больше в нем деталей, тем выше должно быть разрешение. Для ориентировки можно использовать данные следующей таблицы.

Тип изображения	Разрешение
Визитки, шапки бланков	150 – 300 dpi
Рисунки от-руки	150 – 300 dpi
Фотографии, изображения	150 – 300 dpi
Реклама, штриховые рисунки	72 – 150 dpi

Цветовой режим

Для большинства сканеров требуется вводить информацию о требуемом цветовом режиме. Вначале определите, с каким изображением вы имеете дело – со штриховым рисунком (черно-белым), эскизом, цветным рисунком, черно-белой или цветной фотографией, – а затем выберите подходящий режим

Черно-белый режим создает файлы наименьшего размера. Цветные фотографии и режим градации серой шкалы создают ‘изображения с 256 цветами, сохраняемые в файлах подобного размера. Режимы ‘RGB’, ‘True Color’ (‘Истинный цвет’) или ‘миллион цветов’ создают изображения с 16,7 млн цветов, сохраняемые в файлах наибольшего размера. Пользуйтесь приводимой ниже таблицей, чтобы определить, какой из режимов вам нужен для вашего оригинала.



Примечание

Обратите внимание, что в вашем сканере могут использоваться другие обозначения режимов.

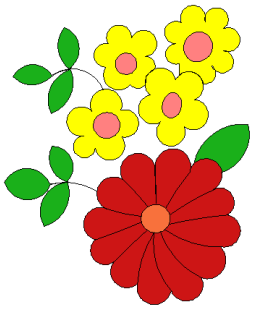
Вид оригинала	Пример	Описание	Рекомендуемый цветовой режим *	Количество цветов в отсканированном изображении
Штриховой рисунок		Два цвета – обычно черный и белый	Черно/белый рисунок Штриховой рисунок	2 2
Эскиз/Набросок		Рисунок или эскиз с градацией серого	Градация серого Штриховой рисунок	256 2
Черно-белая фотография		Градация серого	Черно/белое фото Градация серого	256 256
Цветная фотография		Много цветов	Цвет RGB Цветное фот	16 миллионов 256
Цветной рисунок		Два цвета или больше	Цвет RGB Миллионы цветов Цветной рисунок	16 миллионов 16 миллионов 2 – 256
* Различные ПО сканеров используют различные обозначения для одних и тех же режимов.				

Советы по сканированию

- Не сканируйте штриховые рисунки в режиме градации серого; в таком режиме получаются размытые кромки.
- Цветные иллюстрации лучше сканировать в режиме RGB (миллион цветов), чем в режиме 256 цветов. Вы не сможете заметить различия на экране. В действительности, изображение в 256 цветов может выглядеть лучше изображения RGB..
- Однако BERNINA Embroidery Software конвертирует все изображения в 256 или меньше цветов при загрузке. Программа использует дополнительную информацию для создания лучшего изображения, чем если бы оригинал был отсканирован в режиме 256 цветов.


Отсканировано в режиме 256 цветов


Отсканировано в режиме RGB (миллионы оттенков)


Отсканировано в режиме рисунок


Автоматически оцифрованный рисунок

- Не сканируйте цветные изображения в режиме CMYK, поскольку этот режим используется для изображений, которые должны быть распечатаны и в которых имеются цвета, отличающиеся от палитры RGB.
- Если надо изменить размер изображения, то делайте это во время сканирования. После него изменение размера может разрушить зображение.

Повышение четкости

Некоторые программы сканирования позволяют применять функцию повышения четкости отсканированного изображения. Эта функция компенсирует легкое размывание отсканированного изображения, обусловленное различиями между цветами оригинала. Функция повышения четкости выделяет эти различия, которые делают края изображения более определенными. При этом количество деталей изображения не увеличивается, они лишь становятся более различимыми. В общем случае используйте функцию повышения четкости для изображений с хорошо выделенными контурами. Не используйте ее для изображений, не имеющих контуров.


Отсканировано с повышением четкости


Отсканировано без повышениея четкости

Импорт рисунков

Побитовые рисунки и векторные графики разных форматах могут быть отсканированы или «загружены» в BERNINA Embroidery Software для использования в качестве оцифровываемых трафаретов. После загрузки в BERNINA Embroidery Software вы можете изменять их размеры и трансформировать. Однако, если нужно изменить размеры или повернуть изображение, то лучше делать это во время сканирования. Последующее изменение размера может разрушить изображение.

Предупреждение

Иимеющиеся в программе рисунки, графические вставки и образцы вышивок могут быть использованы только в личных целях. Продажа или какое-либо их коммерческое использование не допускается. Изменение формата образца – например, преобразование аппликации в вышивку – авторских прав на рисунок не отменяют.

Сканирование рисунка

Use Canvas > Artwork Canvas. .Для загрузки, редактирования и сохранения рисунков в качестве фона для вышивок, используйте режим Art Canvas.

Используйте функцию Artwork > Scan Bitmap для сканирования изображений в программу BERNINA

BERNINA Embroidery Software для использования в качестве оцифровываемых трафаретов. Сканирующие функции BERNINA Embroidery Software позволяют вам использовать большинство совместимых с протоколом TWAIN сканеров. Вы можете использовать любое ПО сканера, если оно способно сохранять изображения в одном из совместимых форматов.

Подсказка

Можно сканировать в ваш собственный текстурированный фон, чтобы увидеть, как будет выглядеть вышивка на реальной ткани. Ткани могут быть отсканированы, чтобы получить полный отцентрованный фон вашего проекта или фон в виде небольших образцов, расположенных, как плиточная кладка, заполняющая экран. См. Изменение фона.

Как сканировать рисунок

1 Настройте сканер. См. Настройка сканеров

2 Подготовьте рисунок. См. Подготовка рисунка к сканированию.

3 Перейти в режим Artwork Canvas.

4 Нажмите кнопку Scan Bitmap

5 Выбрать режим и разрешение сканирования. См. Разрешение сканирования и Цветовой режим.

Подсказка

Если вы сканируете ткань для фона, установите сканирование на 256 цветов, 100 % и 72 dpi. Такие настройки позволят получить файл небольшого размера, который будет хорошо отображаться на экране, не занимая много места на жестком диске или в памяти компьютера.

6 Просмотрите изображение в программе сканирования.

7 Выберите зону сканирования и отсканируйте изображение.

8 Сохраните рисунок в совместимом графическом формате в папке **My Designs**. См. Оцифровка с оригиналом.

Примечание

Отсканированные оригиналы являются побитовыми изображениями и должны сохраняться отдельно от файлов проектов или они будут удалены при закрытии проекта. См. Сохранение оригиналов в отдельных файлах.

Загрузка побитовых рисунков

Используйте Canvas > Embroidery Canvas для оцифровки, правки и сохранения рисунков. Просматривайте проекты и рисунки в реалистическом 3D – режиме.

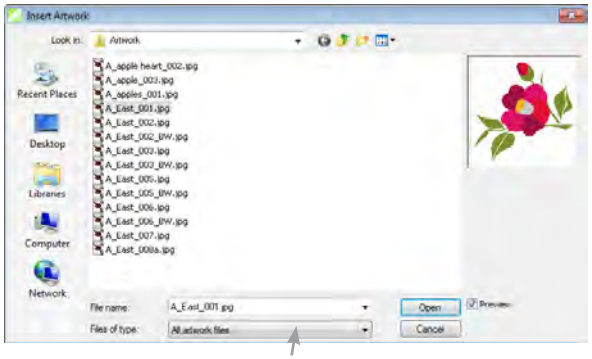
С помощью функции General > Insert можно вставлять рисунки в проект как трафареты для оцифровки “вручную” или автоматически.

Используйте View > Show Bitmap Artwork для просмотра рисунков

Можно загружать побитовые рисунки различных форматов как оригиналы для последующей оцифровки “вручную” или автоматически.

Как загрузить рисунок

1 Перейти в режим Embroidery Canvas и нажать кнопку Insert Artwork.



Выберите нужный формат

2 Выберите папку и тип файла из списка Files of Type (например, BMP)..

3 Выберите файл и нажмите **Open** (открыть).

- Используйте рисунок как основу для оцифровки. См. Методы оцифровки.
- Преобразуйте рисунок в вышивку. См. Автоматическая оцифровка.

Примечание

Если вы не можете просмотреть загруженный рисунок, проверьте, активна ли иконка Show Picture. См. Отображение или скрытие оригинала.

Загрузка векторной графики

Используйте Canvas > Artwork Canvas для загрузки, создания и правки векторной графики для последующей оцифровки.

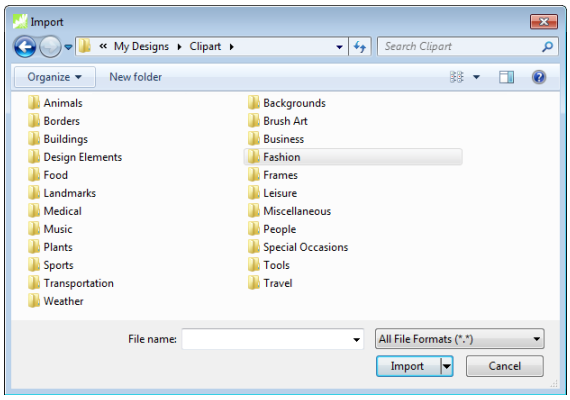
Используйте функцию Artwork > Load Artwork для правки изображений в графическом режиме.

Используйте View > Show Vector Artwork для просмотра или скрытия векторных рисунков например графических вставок CorelDRAW®

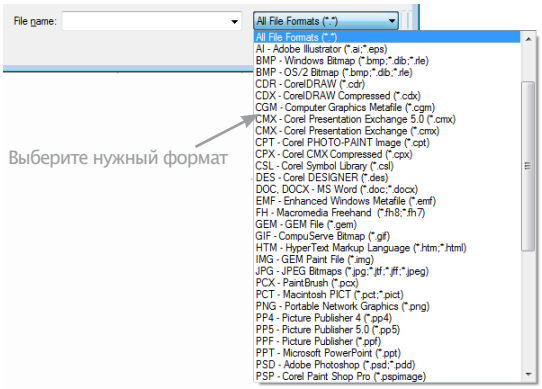
Можно загружать векторные рисунки различных форматов как оригиналы для последующей оцифровки “вручную” или автоматически.

Как загрузить векторный рисунок:

1 Перейти в режим Artwork Canvas и нажать кнопку Load Artwork.



2 Выберите папку и тип файла из списка Files of Type (например, CDR).



3 Выбрать файл и нажать **Import** (загрузить).

4 Поместите курсор в окно проекта и нажмите Enter (ввод)

5 Выберите технику оцифровки:

- Преобразуйте рисунок в вышивку. См. Оцифровка векторной графики.
- В режиме Embroidery Canvas можно использовать рисунок как основу для оцифровки. См. Методы оцифровки.

Примечание

Если загруженный рисунок не отображается, проверьте, включена ли функция Show Vector Artwork. См. Отображение оригиналов

Подсказка

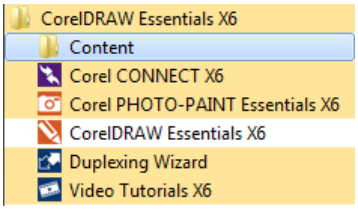
Блокировка рисунков – оригиналов удерживает их на месте в процессе оцифровки, правки или изменении формы объектов вышивки. Блокированные объекты можно в любой момент разблокировать. См. Блокировка и разблокировка

Просмотр графических вставок

Программа CorelDRAW® Essentials 4 поставляется с набором графических вставок и рисунков, которые можно использовать в качестве фона для оцифровки вышивок или прямо преобразовать в вышивки. См. раздел Преобразование векторных рисунков в вышивки.

Для просмотра графических вставок

1 Войдите в папку CorelDRAW® Essentials 4 с помощью меню **Windows Start** > **Programs**.



2 Откройте папку **Content** и в ней **Clipart**.



3 Найдите в папке желаемый рисунок.

Примечание

открыть графическую вставку в программе BERNINA Embroidery Software можно через функцию Artwork Canvas. См. Загрузка векторной графики

Подсказка

Возможно, удобнее будет скопировать всю папку CorelDRAW® Clipart В раздел меню My Designs – Embroidery Software 7.

Правка загруженных рисунков

Как при ручной, так и при автоматической оцифровке вам может потребоваться кадрировать изображение перед оцифровкой. Вы можете сделать это в ПО Embroidery Software или же с использованием других графических программ. Иногда вам может потребоваться сохранить оригиналы в виде отдельных файлов после сканирования или кадрирования.

Подсказка

Как для ручного, так и для автоматического оцифровывания лучше всего подходят «чистые» рисунки, иногда рассматриваемые как карикатуры или шаржи. Сканирование вызывает шумы (помехи), в то время как графические программы выполняют «сглаживание», чтобы улучшить качество печати изображения. См. также Подготовка изображений для автоматического оцифровывания.

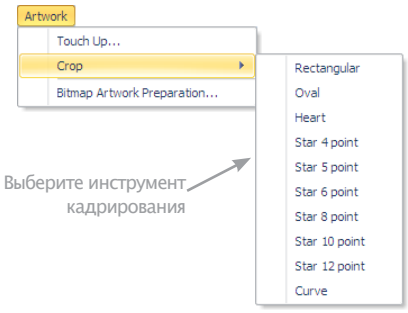
Кадрирование изображений для оцифровки

BERNINA Embroidery Software позволяет вам выделить кадр из изображения перед использованием. Перед оцифровкой побитового рисунка обрежьте его, чтобы удалить ненужные детали и сэкономить время, требуемое для обработки.

Для кадрирование изображений для оцифровки

1 Отсканируйте или загрузите изображение, См. Загрузка изображений.

2 Выберите изображение и инструмент кадрирования в разделе меню **Artwork** > **Crop**.



- Оцифруйте точки для создания кнужной формф кадра вокруг нужной его части и нажмите **Enter** (ввод)


Прямоугольник


Сердечко


10-конечная звезда


Кривая линия

Изменение формы кадра

Нажмите Reshape Object (Изменить форму объекта) на панели Edit, чтобы сделать кадр произвольной формы

После обрезки изображения вы можете изменить форму и трансформировать контуры кадрирования таким же образом, как вы изменяете форму и трансформируете текстовые объекты. Вы можете также использовать этот инструмент для перемещения контуров кадра.

Для изменения формы кадра

1 Выделите кадр нужной формы. См. Кадрирование побитовых рисунков для оцифровки.

2 Нажмите кнопку **Reshape Object**.



3 Поправьте узловые точки для изменения вида объекта и нажмите **Enter** (ввод). Отобразится линия выделения кадра с узловыми точками.





4 Нажмите **Esc** .

Правка рисунков графическими программами

С помощью Artwork > Touch Up Bitmap можно править рисунки графическими программами.

Используйте Canvas > Artwork Canvas для загрузки, создания и правки векторной графики для последующей оцифровки.

Из BERNINA Embroidery Software вы можете открыть изображение в другой графической программе, которое поможет улучшить отсканированное вами изображение. Можно удалить фон, залить цветом определенные зоны или контуры, заполнить пробелы, добавить или усилить контуры. Обновленные таким образом изображения автоматически импортируются в BERNINA Embroidery Software.

Имеется много графических программ, которые помогут вам улучшить отсканированное изображение. Наиболее простой из них является программа Paint. Она входит в пакет приложений ОС Windows и может работать со многими форматами или цветовыми преобразованиями. Наиболее сложными являются профессиональные программы, такие как программа Corel Photo Paint Essential X6.

Для правки рисунков в графических программах

1 Отсканируйте или загрузите изображение. См. Загрузка изображений.

2 Оставаясь в режиме Artwork Canvas, выберите изображение.



Используя графическую программу, выделите часть рисунка, которую надо вышить

3 Нажмите Touch Up Bitmap. Картинка откроется в программе Corel PHOTO-PAINT® Essentials X6.

4 Поправьте изображение как нужно.



Изображение в кадре

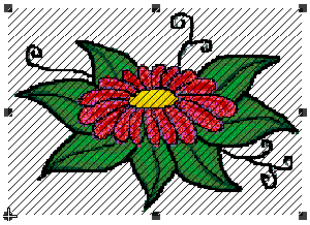


Удален фон



Добавлены линии

5 Выберите пункт меню File > Update Design. Изображение отобразится в BERNINA Embroidery Software на заштрихованном фоне. Это означает, что оно все еще открыто в графической программе.



Изображение все еще открыто в графической программе

6 Выберите пункт меню File > Exit & Return <Filename>, чтобы выйти из графической программы и увидеть обновленное изображение в BERNINA Embroidery Software. Заштрихованный фон исчезнет.

Подсказка

Если вы хотите сохранить графическую программу открытой, выберите **File > Close** после завершения обновления изображения.

Сохранение оригиналов изображений в отдельных файлах

Используйте пункт меню Artwork > Save Artwork для сохранения оригинальных изображений в отдельных файлах.

Используйте Canvas > Artwork Canvas для загрузки, создания и правки векторной графики для последующей оцифровки.

Все изображения, показываемые в окне Design Window при сканировании, вставке из буфера или загрузке с жесткого диска, сохраняются совместно с вышивальным проектом в файлах формата .ART. После правки в BERNINA Embroidery Software или других графических программах вы сможете сохранить изображение в отдельном файле.

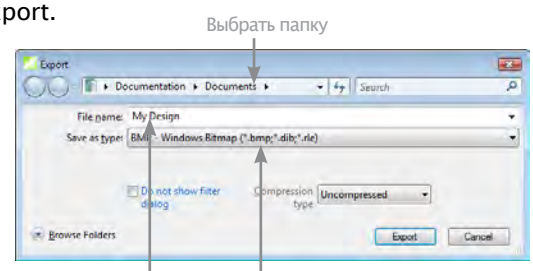
Для сохранения оригиналов изображений в отдельных файлах

1 Отсканируйте или загрузите ихображение. См. Загрузка изображений.

2 Оставаясь в режиме **Artwork Canvas**, выберите изображение.



3 Нажать **Save Artwork**. Откроеься диалоговое окно Export.



4 В поле **Save In** (Сохранить в) выберите папку, затем выберите формат из списка **Save as Type**.

5 Введите новое имя файла и нажмите **Export**. При сохранении проекта ссылка обновляется, чтобы можно было использовать новый файл с изображением.

Примечание

Этот файл не относится к файлам формата **.ART**. Любые дальнейшие изменения в нем не отображаются во встроенном изображении.

Глава 15
Обработка изображений



BERNINA Embroidery Software поддерживает автоматическое и полуавтоматическое оцифровывание побитовых изображений. Качество результирующего проекта в значительной мере зависит от типа и качества оригинального изображения. Чтобы сделать побитовые изображения более пригодными для автоматического оцифровывания, BERNINA Embroidery Software также обладает возможностями обработки изображений и связи с графическими программами.

В этой главе рассказывается, как подготовить рисунок для автоматической оцифровки. Почсняется, как готовить оконтуренные и не оконтуренные изображения. См. главу Обработка изображений.

Подготовка рисунков к автоматической оцифровке

Перед применением автоматического оцифровывания вам часто требуется улучшить или «очистить» оригинал. Для эффективной работы инструментов **Auto Digitizer** и **Magic Wand** требуются изображения с чистыми цветами. Вы можете улучшить изображение как инструментами редактирования побитовых образом в графических программах, так и инструментами обработки изображений, входящими в BERNINA Embroidery Software. В действительности программное обеспечение не позволит применить **Auto Digitizer**, пока изображение не будет должным образом обработано.

Оконтуренные и не оконтуренные изображения

Перед подготовкой изображения нужно узнать, с каким типом изображения вы имеете дело. Для автоматической оцифровки изображения делятся на две категории – оконтуренные и не оконтуренные. Оконтуренные изображения в идеале имеют сплошной черный контур вокруг каждой цветной зоны.. Не оконтуренные изображения в идеале состоят из сплошных цветовых зон. Оконтуренные и не оконтуренные изображения требуют различных методов подготовки.



Оконтуренный рисунок



Не оконтуренный рисунок

Очистка изображения

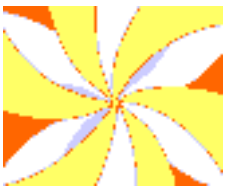
На практике очистка отсканированных изображений может выполняться одним или комбинацией из нескольких технических средств:

- сокращением количества цветов
- добавлением или акцентированием контуров
- удалением «шума», сглаживанием цветовых переходов или контуров
- удалением ненужных деталей
- кадрированием секций
- удалением фона:

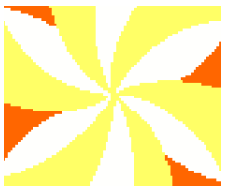
Сокращение колличества цветов

Иногда изображение выглядит достаточно четким, но во время сканирования или в графической программе к нему добавляются дополнительные цвета. Снижение цветности означает уменьшение фактического количества цветов изображения для устранения ненужных деталей и приведения каждого блока к единому цвету. Снижение цветности вызывает также очистку изображения с удалением шума (нежелательных крапинок) и сглаживанием переходов между пикселями, если это необходимо. Это, в свою очередь, сводит к минимуму число обрезок и изменений цветов, требуемых в окончательном проекте вышивки. Снижение цветности в не оконтуренных и изображениях выполняется инструментом **Bitmap Artwork Preparation.**

Снижение цветности следует применять лишь в том случае, если потеря детали не приведет к искажению форм изображения. Перед снижением цветности цветовые зоны изображения (см. рисунок внизу) содержат много цветов. После снижения цветности каждая зона окрашена единым цветом. Детали сохраняются.



До сокращения цветности



После сокращения цветности

Если у вас отсканированные изображения, убедитесь, что они отсканированы правильно. Подробнее см. Сканирование изображения.



Отсканировано в режиме RGB



Отсканировано в режиме 256 цветов

Повышение четкости контура

Повышение четкости контура означает более четкое определение контуров, ограничивающих определенные цветовые блоки или формы оригинала. Эти контуры могут быть расплывчатыми уже в оригинале или сделаться нечеткими в процессе сканирования. Повышение четкости контуров важно для автоматического оцифровывания, поскольку программе становится легче идентифицировать определенные зоны, которые становятся объектами вышивки в окончательном проекте.



Примечание

Функция повышения четкости контуров работает только в том случае, если в изображении имеются черные или темные контуры.



До повышения четкости



После повышения четкости

Некоторые изображения имеют сплошные контуры, но они могут быть расплывчатыми или незавершенными. Такие контуры должны быть выправлены инструментами подготовки изображений BERNINA Embroidery Software или графическими программами. См. Правка изображений в графических программах.

Фильтрация шума

Фильтрация шума означает восстановление сплошных цветовых блоков оригинала в отсканированном изображении. Это достигается слиянием различных цветовых оттенков в сплошной цвет. Фильтрация шума важна для автоматического оцифровывания, поскольку программе становится легче идентифицировать определенные цветовые зоны, которые становятся объектами вышивки в окончательном проекте. Эта функция очищает также размытые или пестрые цветовые зоны.



До удаления шума



После удаления шума

Обзор способов подготовки изображений

Даже если изображение загружено в программу и выглядит готовым к вышиванию перед оцифровкой его надо еще обработать. Программа не позволит автоматически оцифровать изображение без предварительной подготовки.

Действие	Оконтуренное изображение	Не оконтуренное изображение	Фотография
Сканирование оригинала	• Сканирование в режиме RGB • Повышение четкости	• Сканирование в режиме RGB • Без повышения четкости	Сканирование в режиме RGB
Сканирование штриховых рисунков	Сканирование в режиме двух цветов	–	–
Отделка изображения в графической программе	• Обрезка • Добавление или правка контуров • Правка цветности • Удаление шума	• Обрезка • Правка форм изображения • Правка цветности • Удаление шума	• Обрезка • Конвертирование в шкалу серого • Удаление фона • Осветление или затемнение • Регулировка контраста
Использование инструмента Image Preparation в BERNINA Embroidery Software	Позволяет отрегулировать светлость или темноту контуров. Автоматически: • усредняет цветность каждого оконтуренного блока в единый цвет • удаляет зазубрины в кривых линиях, шум и размывы цвета • повышает четкость контуров	Позволяет снизить цветность до назначенного числа цветов: Автоматически: • сокращает каждый блок до единого цвета • удаляет зазубрины в кривых линиях, шум и размывы цвета • удаляет цвета меньшие, чем назначенная область	–
Оцифровывание	• Вручную • Инструментом Magic Wand • Инструментом Auto Digitizer	• Вручную • Инструментом Magic Wand • Инструментом Auto Digitizer	В программе PhotoSnap

Подготовка не оконтуренных изображений



Используйте функцию Canvas > Embroidery Canvas для оцифровки вышивальных проектов. . Просматривайте и исходные картинки и объекты вышивки в режиме 3D.



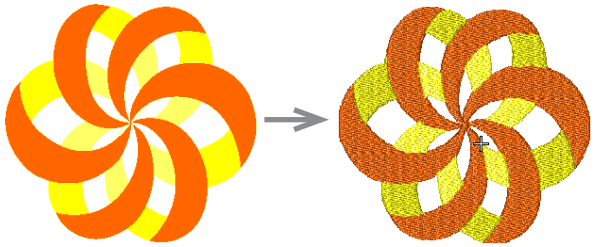
Используйте режим General > Insert Artwork для загрузки рисунков в Ваш проект для последующей оцифровки.

Инструмент Embroidery Canvas имеет функцию Bitmap Artwork Preparation для подготовки не оконтуренных рисунков к автоматической оцифровке. Инструмент автоматически уменьшает число цветных блоков в побитовых изображениях, удаляя зазубрины в кривых линиях и шум. Вы можете позволить программе самостоятельно уменьшить число цветов или задать заранее их желаемое количество. Последнее полезно в том случае, если вы хотите согласовать цвета проекта с имеющимися у вас цветными нитками.



Подсказка

В зависимости от качества отсканированного изображения вам может потребоваться выправить их вручную перед обработкой в BERNINA Embroidery Software. Вы можете сделать это, чтобы удалить фон, залить цветом определенные зоны или контуры, заполнить пробелы, добавить или усилить контуры. См. Правка изображений в графических программах.



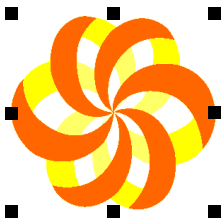
Подготовленный рисунок Оцифрованный рисунок

Для подготовки не оконтуренных изображений

1 Отсканируйте или загрузите изображение, См. Загрузка изображений.

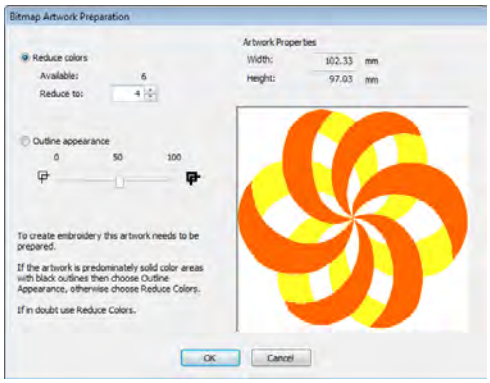
2 В режиме Artwork Canvas выберите изображение, при необходимости кадрируйте или подправьте. См. Правка загруженных изображений

3 Перейти в режим Embroidery Canvas и выбрать рисунок.

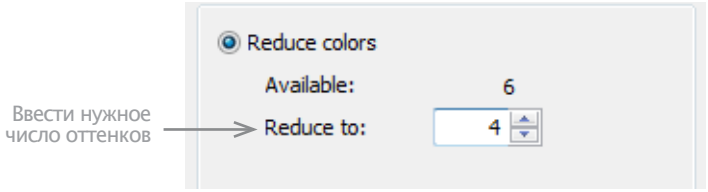


4 Выбрать функцию Artwork > Bitmap Artwork **Preparation.**

Откроется диалог Bitmap Artwork Preparation.



5 Проверьте число имеющихся оттенков (Available). Если их слишком много, изображение может оказаться “загрязненным”. См. Подготовка рисунков к автоматической оцифровке.



6 Введи достаточное число оттенков. Можете оставить то, что предложит программа BERNINA Embroidery Software или ввести другое.



Осталось 3 оттенка

Осталось 2 оттенка

7 Чтобы сохранить изменения, нажмите **OK**. Рмсунок голтов для вытоматической оцифровки. См. Автоматическая оцифровка.

Подготовка оконтуренных изображений

Используйте функцию Canvas > Embroidery Canvas для оцифровки вышивальных проектов. Просматривайте и исходные картинки и объекты вышивки в режиме 3D.

Используйте режим General > Insert Artwork для загрузки рисунков в Ваш проект для последующей оцифровки.

В режиме Embroidery Canvas есть опция Bitmap Artwork Preparation, предназначенная для подготовки оконтуренных изображений к автоматической оцифровке.

Этот инструмент автоматически повышает четкость контуров и уменьшает шум. Зоны, входящие в черный контур, окрашиваются в единый цвет. Повышение четкости контура облегчает программе распознавать определенные зоны изображения. Эти зоны становятся объектами вышивки в окончательном проекте. Используйте этот инструмент в тех случаях, когда контуры являются смазанными, зазубренными, расплывчатыми или неопределенными.

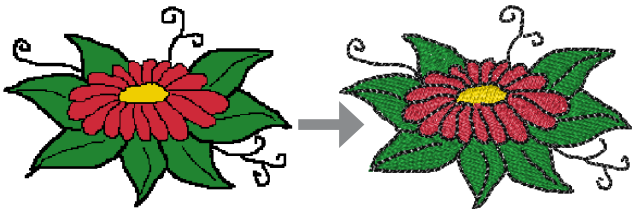


Рисунок с простой сплошной цветностью

Оцифрованное изображение

Подсказка

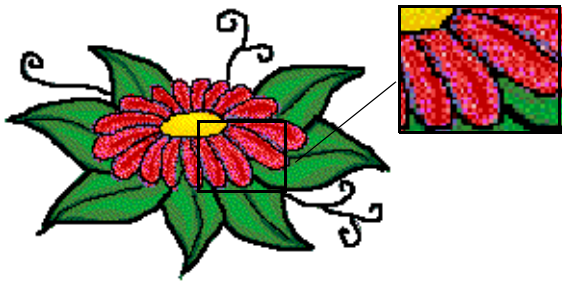
В зависимости от качества отсканированного изображения может потребоваться выправить их вручную перед обработкой в BERNINA Embroidery Software. Можно кадрировать изображение, удалить фон, залить цветом определенные зоны, заполнить пробелы, добавить или усилить контуры. См. Редактирование загруженных изображений.

Для подготовки оконтуренных изображений

1 Отсканируйте или загрузите изображение, См. Загрузка изображений.

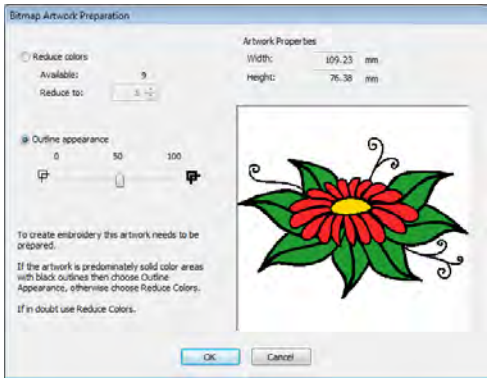
2 В режиме Artwork Canvas выберите изображение, при необходимости кадрируйте или подправьте. См. Правка загруженных изображений

3 Перейти в режим Embroidery Canvas и выбрать рисунок.

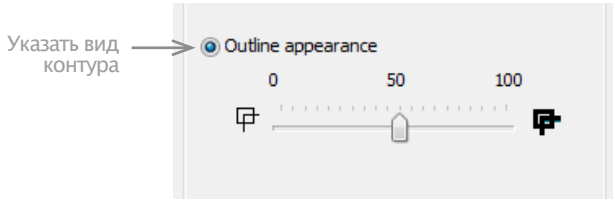


4 Выбрать Artwork > Bitmap Artwork Preparation.

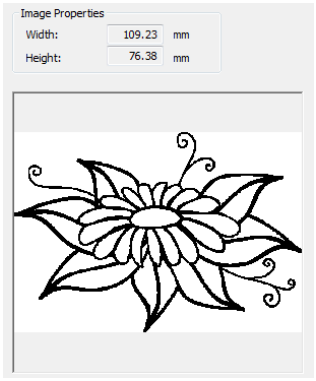
Откроется диалог Bitmap Artwork Preparation .



Изображение отобразится в окне просмотра. В поле Available указано имеющееся количество оттенков.



5 Установите степень резкости контура, перемещая ползунок. Отобразятся контурные линии в черно-белом формате.

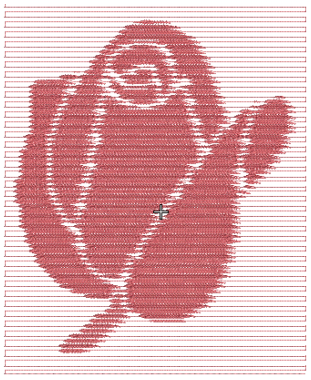


Подсказка

Для начала установите ползунок в крайнее правое положение. Контур будет “очень черным”. Затем медленно перемещайте ползунок влево до достижения нужной Вам плотности контура.

6 Для сохранения изменений нажмите **OK** . Изображение готово к автоматической оцифровке. См. Автоматическая оцифровка.

Глава 16
Автоматическая оцифровка



Интеграция программ CorelDRAW® и BERNINA Embroidery Software обеспечивает возможность взаимо-преобразования векторной графики и объектов вышивки. Инструмент Convert Vectors to Embroidery можно применять как для векторных графических изображений, так и для текстов.

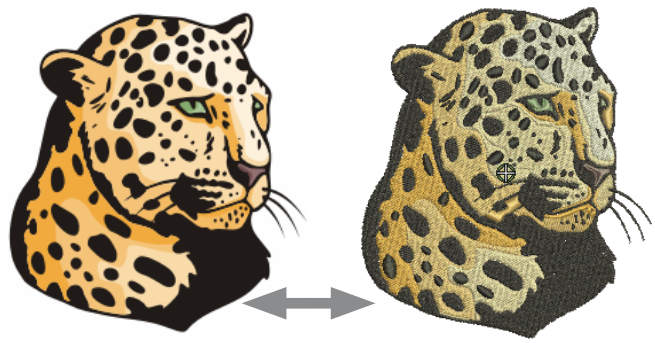
BERNINA Embroidery Software предлагает инструмент Magic Wand (Волшебная палочка) Он полезен для создания объектов вышивки из отсканированных изображений, которые не требуют особых художественных эффектов или специфичных знаний в области вышивания. Это поможет вам сохранить больше времени на обработку в действительности сложных зон вашего проекта.

Инструмент Auto Digitizer автоматически преобразует рисунок в практически готовый вышивальный проект с минимальными поправками. С эти инструментом даже новички в вышивании смогут создавать несложные проекты легко и быстро. Инструмент PhotoSnap позволяет создавать вышивки на основе фотографий и других картинок.

В этой главе рассказано, как с помощью имеющихся программных средств автоматически преобразовать рисунок, векторной или побитовый, в вышивку. Также рассказано, как создавать вышивки на основе фотографий.

Оцифровка векторной графики

В программе BERNINA Embroidery Software имеются специальные функции для преобразования объектов векторной графики в объекты вышивки или текстовой вышивки. Фактически, можно легко преобразовать весь векторный графический объект в объект вышивки. При этом преобразовании, программа определяет оптимальные объекты и типы стежков для тех или иных форм, причем все это можно настраивать. Можно осуществлять и обратные преобразования – из вышивок в графику.



Предупреждение

Рисунки, поставляемые вместе с программой, и образцы вышивки могут использоваться только для личных целей – т.е. они ни коим образом не могут использоваться в коммерческих целях. Изменение формата – превращение рисунка в образец вышивки или обратно – никоим образом не отменяет защиту авторских прав.

Ограничения возможности преобразования

Есть определенные ограничения на возможность преобразования векторных рисунков из формата CorelDRAW® в образцы вышивок. Некоторые специальные изобразительные эффекты, такие как падающие тени, оконтуривание или полупрозрачность, в образцы вышивки преобразуются плохо, поскольку при вышивке воспроизвести такие эффекты сложно. Тем не менее, программа BERNINA Embroidery Software будет стараться преобразовать векторный рисунок, даже если он имеет заполнение или оконтуривание.



Если эффект на вышивке воспроизведен быть не может, программа преобразует рисунок в вышивку, сохраняя только точные цвета. Встроенный текст преобразуется скорее в объект рисунка вышивки, а не в текстовую вышивку.

Преобразование векторной графики в вышивку

Convert Функция Canvas> Convert Artwork to Embroidery преобразует векторный или побитовый рисунок в контурные и заполняющие стежки

Инструмент Convert Vectors to Embroidery (Преобразование векторной графики в образцы вышивки) преобразует заполнения и контуры отдельных векторных рисунков для заполнения или оконтуривания соответствующих стежков. Эту функцию можно использовать и для текстов. См. также Преобразование текста в вышивку.

Примечание

Побитовые изображения не могут быть преобразованы в образцы вышивок с помощью инструмента Convert to Embroidery. Такие рисунки надо предварительно переработать. См. Обработка изображений.

Преобразование векторной графики в образцы вышивки

1 Перейдите в режим **Art Canvas**.

2 Отсканируйте, загрузите или создайте рисунок и/или текст, который вы хотите использовать. См. Загрузка рисунков.



3 Откройте инструмент преобразования рисунка в образец вышивки Convert to Embroidery.

Программа BERNINA Embroidery Software автоматически переходит в режим Embroidery Canvas. Исходные объекты удаляются с экрана проекта.



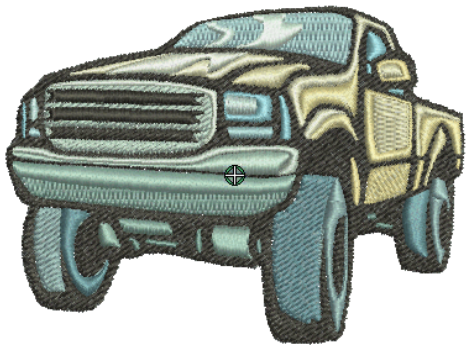
Преобразование вышивки в векторный рисунок

Convert Функция Canvas > Convert Embroidery to Artwork преобразует выбранный объект вышивки в векторный рисунок.

Инструмент Convert Embroidery to Artwork преобразует выбранный объект вышивки в векторный рисунок.

Для преобразования вышивки в векторный рисунок

1 Войдите в режим **Embroidery Canvas**



2 Выберите один или более объект вышивки и/или текста и нажмите кнопку Convert Embroidery to Artwork. BERNINA Embroidery Software автоматически переходит в режим Artwork Canvas.



Автоматическая оцифровка с помощью инструмента Magic Wand



Используйте Canvas > Artwork Canvas для загрузки, создания, правки и оцифровки векторных и побитовых рисунков.



Функция Canvas > Embroidery Canvas позволяет оцифровывать и править вышивки, просматривать вышивки и рисунки, просматривать проекты в режиме 3D.



Функция Auto-Digitize > Magic Wand позволяет автоматически оцифровать заполнения в векторных или побитовых рисунках.



Функция View > Show Bitmap Artwork позволяет показывать и скрывать побитовые рисунки.

Инструмент Magic Wand дает все возможности для автоматической оцифровки отдельных форм побитовых изображений.

Для автоматической оцифровки фигур

1 Отсканировать или загрузить изображение. См. Загрузка рисунков. Если загруженное изображение не отображается на экране, убедитесь в том, что функция Show Bitmap Artwork включена. См. также Отображение оригинала.

2 Перейти в режим Embroidery Canvas и выбрать инструмент Magic Wand. Он доступен, если хотя-бы один побитовый рисунок присутствует в окне проекта.

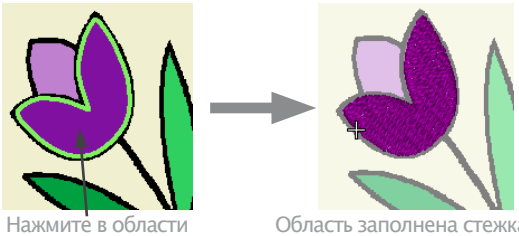


Обработанное изображение

3 Щелкните мышью в области рисунка. Программа проверит, обрабатывался ли этот рисунок ранее, и при необходимости отобразит диалог подготовки рисунка Bitmap Artwork Preparation. См. Подготовка изображений.

4 Выберите цвет ниток и тип стежков. См. Подбор цветов ниток.

5 Щелкните мышью в области рисунка.



Нажмите в области

Область заполнена стежками

6 Другие зоны вышивки заполняются и оцифровываются таким же образом. Можно поменять цвета ниток и типы стежков. См. Подбор и замена стежков.

7 Проверьте результат в режиме Artistic View.



Все области оцифрованы



Подсказка

Если вы хотите оцифровать как заполнение, так и контур объекта, щелкните левой клавишей мыши по заполнению или правой – по контуру. Можно также использовать функцию Outline Design для автоматического создания контура. См. Создание границ и контуров.

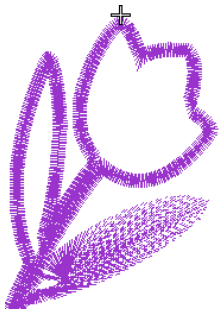


Законченный проект

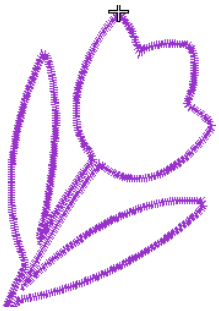


Оцифрованы только линии контура

Стежки создаются в соответствии с текущими настройками. Возможно появление перескоков, если длина стежка превышает установленные стандартные настройки.



Ширина атласных строчек: 2.5 mm есть перескоки



Ширина атласных строчек: 1 mm есть перескоки

Оцифровка инструментом AutoDigitizer

Этот инструмент развивает технологию Magic Wand, Auto Digitizer распознает отдельные формы на рисунке и принимает решение по выбору оптимального типа стежков. Он также определяет последовательность вышивания, ориентируясь на взаиморасположение объектов. Рисунок эффективно дробится на отдельные объекты вышивки, составляющие проект.

Auto Digitizer позволяет до известной смтепени управлять процессом преобразования. Можно указать цвета, которых следует избегать. Можно указать тип стежков. После оцифровки сохраняется возможность редактировать проект с помощью других инструментов. См. Методы оцифровки. Незабывайте применять подкладки, или придется менять некоторые формы. См. Стабилизация с помощью подкладок.

Примечание

Даже если рисунок выглядит готовым к вышиванию, программа не позволит выполнить его автоматическую оцифровку без некоторой предварительной обработки. См. Обработка изображений.

Автоматическая оцифровка всего проекта

Используйте Canvas > Artwork Canvas для загрузки, создания, правки и оцифровки векторных и побитовых рисунков.

Функция Canvas > Embroidery Canvas позволяет оцифровывать и править вышивки, просматривать вышивки и рисунки, просматривать проекты в режиме 3D.

Функция Auto-Digitize > Auto Digitizer позволяет автоматически оцифровать подготовленное побитовое изображение.

Функция View > Show Bitmap Artwork позволяет показывать и скрывать побитовые рисунки.

По существу, создание проекта вышивки функцией **Auto Digitizer** заключается в том, что вам нужно выделить изображение, которое вы хотите преобразовать, и щелкнуть по нему инструментом **Auto Digitizer**. Однако имеются некоторые настройки, которые вы можете изменить, чтобы оптимизировать процесс преобразования для конкретных проектов. В одно и то же время можно выделить только одно изображение. Команда отменяется, если в выделенной зоне находится больше одного изображения

Подсказка

При использовании **Auto Digitizer** выберите компенсацию стягивания (**Pull Compensation**), установленную на 0,4 мм

Для оцифровки всего изображения

1 Отсканировать или загрузить изображение. См. Загрузка рисунков.



Обработанное изображение

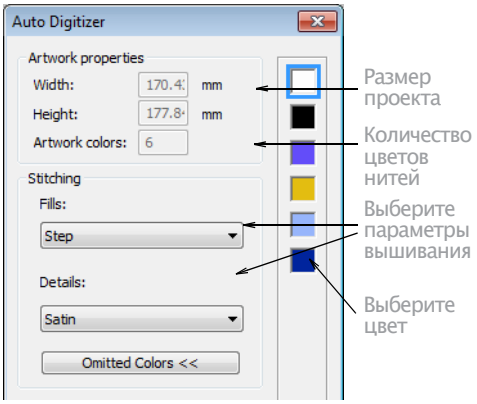
Подсказка

Если загруженное изображение не отображается на экране, убедитесь, что функция **Show Bitmap Artwork** включена. См. Отображение и скрытие изображений.

2 Перейти в режим **Embroidery Canvas** и выбрать **Auto Digitizer**. Инструмент работает, если хотя-бы один побитовый рисунок присутствует в окне проекта.

3 Щелкните мышью в области рисунка. Программа проверит, обрабатывался ли этот рисунок ранее, и при необходимости отобразит диалог подготовки рисунка. См. Подготовка изображений.

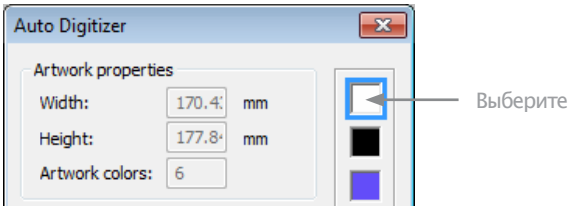
4 Еще раз щелкните мышью в области рисунка. Откроется диалоговое окно **Auto Digitizer.** В верхней части окна появляется информация об изображении, включая размеры по высоте и ширине и количество оттенков в изображения.



5 Выберите типы стежков для заполнения и оконтуривания. См. Настройка заполняющих стежков и Автоматическое оцифровка всего изображения.

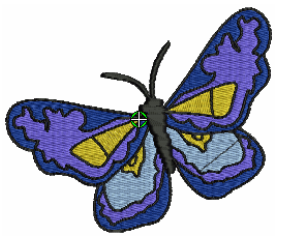
6 Нажмите кнопку Omitted Colors (Пропустить оттенки). В диалоговом окне отобразится список оттенков. Вы можете выбрать исключаемые из процесса обработки:

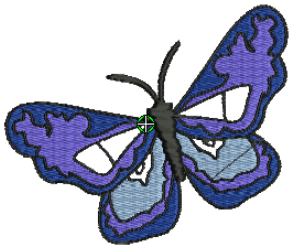
- Для выбора нескольких оттенков удерживайте нажатой клавишу Ctrl.
- Для выбора нескольких идущих подряд оттенков удерживайте нажатой клавишу Shift



7 Установите требуемые опции для контуров. См. Автоматическое создание контуров и границ.

8 Нажмите кнопку OK. Auto Digitizer преобразует изображение в объекты вышивки и генерирует стежки.

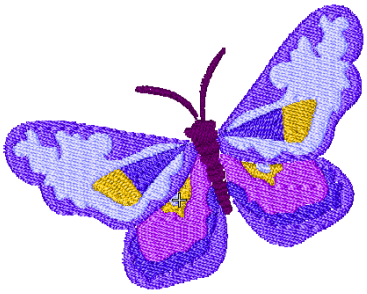

Пропущен белый фон


Пропущены некоторые цвета

9 Нажмите кнопку Show Artistic View на общей панели инструментов или нажмите клавишу быстрого вызова этой команды 'T'. Программа подбирает цвета из существующей палитры. Если вам кажется, что в проекте конвертированные цвета на экране отображаются неправильно, проверьте, установлен ли ваш монитор на 16-битовую насыщенность цвета, и убедитесь в том, что вы выбрали подходящую таблицу ниток.

Настройка параметров стежков

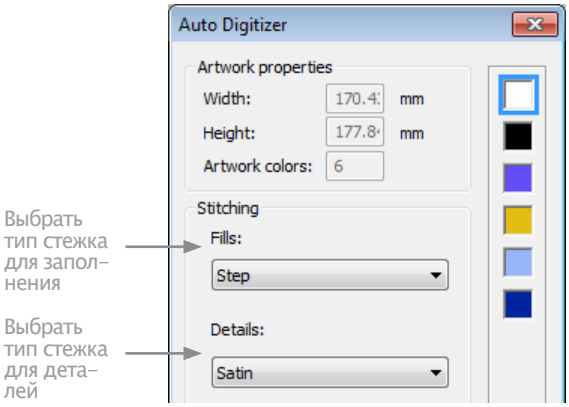
Auto Digitizer позволяет выбирать настройки заполняющих стежков.



Для настройки параметров стежков

1 Отсканируйте или загрузите изображение. Запустите программу Auto Digitizer для автоматической оцифровки всего проекта. См. Автоматическое создание проектов вышивки.

2 Щелкните клавишей мыши по изображению. Откроется диалоговое окно Auto Digitizer.



- Выбрать стиль стежков.

Стиль	Описание
Авто	Программа саса выберет лучший вариант.
Шаг	Подходит в большинстве случаев.
Гладь	Используйте для небольших или узких форм.

Примечание
Не используйте гладьевые стежки там, где их длина должна превышать 7 мм. См. Сохранение длинных стежков.


Гладь использовать не надо.


Перескакивают стежки

- Выбрать из списка стиль стежков для деталей (Details).

Стиль	Описание
Гладь	Для толстых линий и маленьких объектов небольшой ширины
Два прохода	Подходит для тонких линий
Линия гладью	Хорошо для использования с более широкими линиями

- Нажать OK.

Auto Digitizer преобразует рисунки в вышивки и генерирует стежки.


Контур гладью


Контур в два прохода

Автоматическое создание границ и контуров

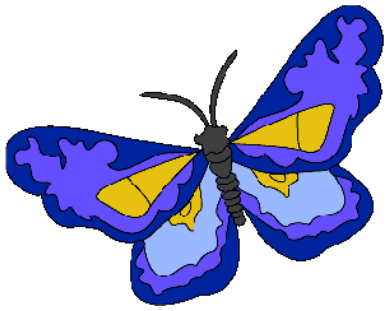
Функция Auto-Digitize > Auto Digitizer позволяет автоматически оцифровать подготовленное побитовое изображение.

Функция View > Show Bitmap Artwork позволяет показывать и скрывать побитовые рисунки.

Инструмент **Auto Digitizer** позволяет автоматически генерировать контуры во время преобразования рисунка. Это могут быть как контуры, отделяющие объекты, так и границы вокруг всего образца вышивки. Автоматическое оконтуривание можно использовать для создания заполненного фона для вышивок на проблемных тканях, имитации тени и т.п.. Можно выбрать цвет контура при преобразовании рисунка. Цвета и детали генерируемого объекта можно в любой момент изменить.

Для автоматического создания контуров и границ

1 Отсканируйте ищи загрузите рисунок, который хотите использовать. См. Importing artwork(Импорт рисунков).

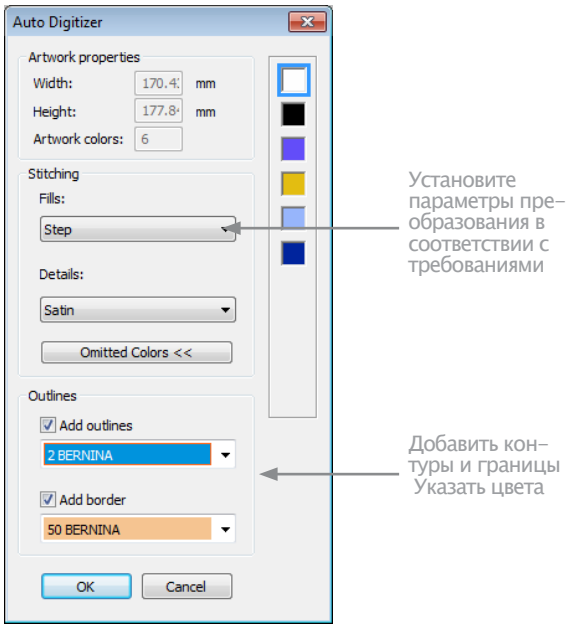


Подсказка
Если загруженный рисунок не отображается, проверьте, включена ли кнопка **Show Bitmap Artwork** См. Отображение оригинала.

2 Выйти из **Embroidery Canvas** и выбрать **Auto Digitizer**. Инструмент работает, если хоть одна побитовая картинка имеется в окне просмотра проекта.

3 Кликните по изображению.
Программа проверит, обрабатывался ли этот рисунок ранее, и при необходимости отобразит диалог подготовки рисунка **Bitmap Artwork Preparation** См. Подготовка изображений.

4 Еще раз кликните по изображению..
Откроется диалог **Auto Digitizer**.

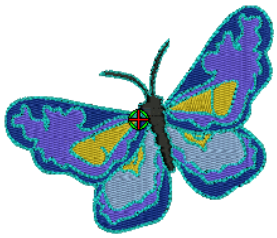


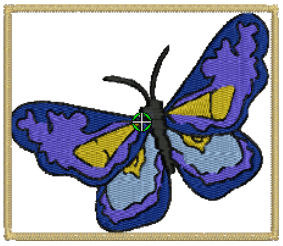
5 Проверить параметры **Add Outlines** (добавить контур) и/или **Add Border** (добавить границу).

- Генерируемая линия контура использует бегущие стежки, которые оконтуривают формы одного цвета на рисунке.
- Генерируемые границы и контуры выполняются гладью с текущими настройками пео ширине и другим параметрам. Граница ориентируется по часовой стрелке чтобы вышивание объектов происходило регулярным образом (например, аппликаций).

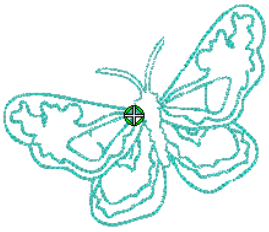
Примечание
Если изображение уже содержит контурные линии, использовать функцию Add Outlines не рекомендуется – Вы получите двойные линии контура. См. Создание границ и контуров.

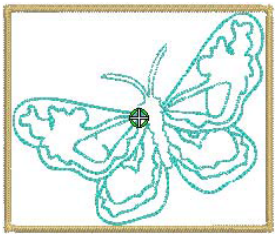
6 Из выпадающего списка выберите цвета ниток для контуров и нажмите OK. Auto Digitizer преобразует изображение в объекты вышивки и генерирует стежки.


Добавлены линии контура


Добавлена граница

Подсказка
Если хотите, вы можете пропустить выбор всех цветов рисунка и ограничиться только внешними контурами и/или границами.


Заполнения удалены


Заполнения удалены. Границы добавлены

Автоматическая оцифровка инструментом PhotoSnap

Используйте Canvas > Artwork Canvas для загрузки, создания, правки и оцифровки векторных и побитовых рисунков.

Функция Canvas > Embroidery Canvas позволяет оцифровывать и править вышивки, просматривать вышивки и рисунки, просматривать проекты в режиме 3D.

Функция Auto-Digitize > PhotoSnap позволяет преобразовать картинки и фотографии в вышивки.

Функция View > Show Bitmap Artwork позволяет показывать и скрывать побитовые рисунки.

Функция PhotoSnap создает вышивки на основе фотографий и других картинок. Используйте изображения цветные или в градации серого. Изображения в градациях серого создаются из разных оттенков серых пикселей. Цветные изображения можно автоматически преобразовать в серые с помощью PhotoSnap.





Проекты PhotoSnap состоят из рядов гладьевых стежков с изменяющимся шагом. Эффект напоминает печать на принтере.



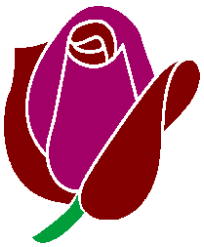
Добавлена граница и надпись

Подсказка
Для получения лучших результатов используйте изображения с хорошо выделенными формами или постоянно изменяющимися оттенками.

Для оцифровки с помощью PhotoSnap

1 Отсканируйте или загрузите изображение. См. Загрузка изображений.

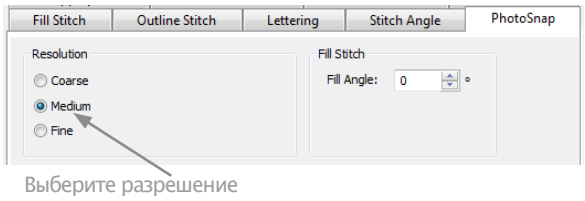
Подсказка
Проверьте, включена ли функция Show Bitmap Artwork icon. См. Отображение оригинала.



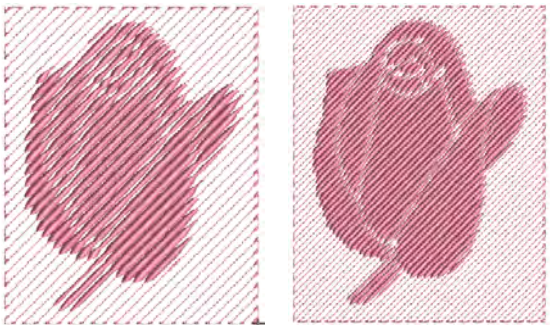
2 В режиме Embroidery Canvas нажмите кнопку PhotoSnap и кликните по изображению.

ПО BERNINA Embroidery Software начинает генерировать стежки, что может занять некоторое время.

3 Кликнуть два раза линию правой кнопкой мыши по проекту PhotoSnap. Откроется диалог Object Properties > PhotoSnap.

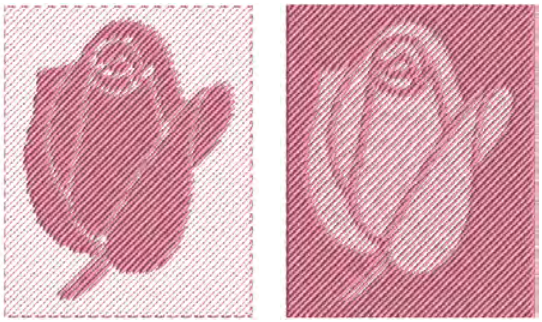


4 На панели опций “разрешение” (Resolution) выберите вариант – Coarse (грубое), Medium (среднее), или Fine (тонкое) – и нажмите Apply (применить).



Грубо Точно

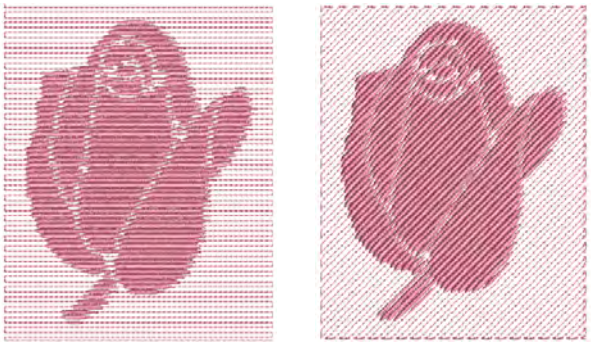
5 На панели Background Fabric выбрать опцию фона – Light or Dark – и нажать Apply (применить).



Светлый фон Темный фон

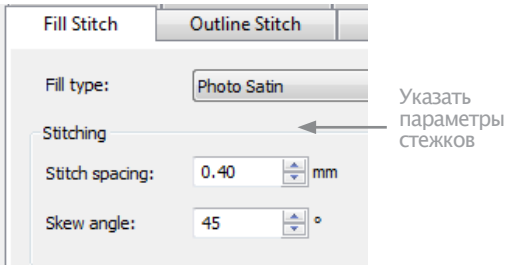
Подсказка
Обычно выбираемая вами опция зависит от того, является ли ткань светлой или темной.

6 На панели Fill Angle (угол заполнения) настройте угол заполнения стежками (если надо) и нажмите Apply (Применить).

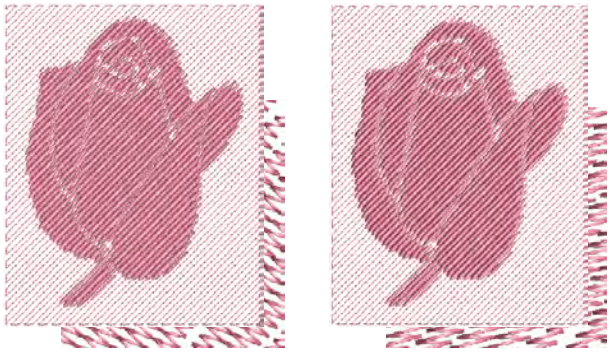


Угол заполнения 0° Угол заполнения 45°

7 Выбрать закладку Fill Stitch и указать параметры гладьевых стежков PhotoSatin.



- Stitch Spacing (Шаг стежка): определяет плотность стежков – для увеличения плотности введите меньшее значение.
- Skew Angle (Угол перекоса): определяет угол наклона стежков по отношению к углу стежков заполнения.



Угол Заполнения 45 °
Угол наклона: 0 °

Угол Заполнения 45 °
Угол наклона: 45 °

8 Для применения изменений нажмите **Apply** (применить) и затем **OK**, чтобы закрыть окно.

Часть IV
Изменение проекта

Когда проект готов, его можно изменить целиком, отредактировать отдельные объекты или стежки.

Комбинирование и изменение последовательности объектов

В этом разделе описывается, каким образом можно комбинировать объекты и проекты путем копирования и вставки, дублирования и вставки целых проектов и их элементов. Здесь же объясняется, как группировать и разгруппировать объекты, а также назначать последовательность объектов различными способами, включая функцию Color Film. Рассматривается также функция автоматического установление последовательности всего проекта. См. Комбинирование и изменение последовательности объектов.

Расположение и трансформация объектов

В этом разделе описывается, как позиционировать и выравнивать объекты как интерактивными, так и цифровыми способами. Также рассматриваются способы изменения размеров, вращения и перекоса объектов. Кроме того, описываются различные способы перевода объектов в зеркальное отображение. См. Расположение и трансформация объектов.

Изменение формы и правка объектов

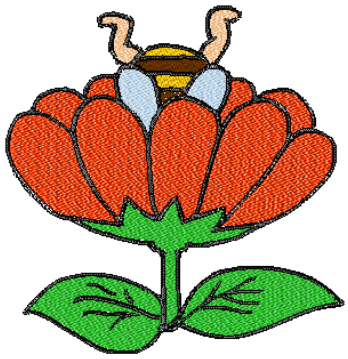
В этом разделе объясняется, как изменять форму объектов контрольными точками, изменять форму окружностей, устанавливать угол наклона стежков – включая сложные углы наклона – и изменять точки входа и выхода. См. Изменение формы и правка объектов.

Редактирование стежков.

В этом разделе объясняется, как выбирать и редактировать стежки. См. Редактирование стежков.

Глава 17

Комбинирование и изменение последовательности объектов



ПО BERNINA Embroidery Software позволяет легко создавать комбинации проектов и элементов проекта путем вставки содержания одного файла в другой. Вы можете также быстро добавлять к проектам существующие объекты путем их копирования или дублирования. Объединение в группу выделенных объектов или целых проектов используется для совместного перемещения, изменения размеров или трансформирования.

Первоначально объекты вышиваются в том порядке, в котором они были созданы. Однако имеется много способов изменения последовательности вышивания. Например, можно изменить положение выделенного объекта, вырезав его и вставив в другое место последовательности. Имеются также возможности выбора последовательности объектов способом «As Selected» («Последовательность в порядке выделения») или как «Color Blocks» («Цветные блоки»). Вы можете также изменить последовательность объектов, используя инструмент Color Film.

Функция Stitch Sequence (Последовательность вышивания) улучшает качество и эффективность вышивания, сводя к минимуму количество перезаправки пялец, замены цветных ниток и обрезки ниток. Все существующие перекрытия сохраняются при этой операции.

В этом разделе описывается, каким образом можно комбинировать объекты и проекты путем копирования и вставки, дублирования и вставки целых проектов и их элементов. Здесь же объясняется, как группировать и разгруппировать объекты, а также назначать последовательность объектов различными способами, включая функцию Color Film. Рассматривается также функция автоматического установление последовательности всего проекта.

Комбинирование объектов

Проект или объекты проекта можно копировать или вырезать изменив 1 или несколько цветов перед тем как загрузить его на буфер MS Windows® для временного хранения. Содержимое буфера обмена может быть вставлено любое число раз в один и тот же или в другой проект, до тех пор. Кроме того, объекты можно клонировать или дублировать без копирования в буфер обмена. См. также Выбор объектов.



Вставка объектов



General (общее) > Insert Embroidery (вставить вышивку) – вставить проект в действующий проект.

ПО BERNINA Embroidery Software позволяет скопировать один проект в другой. « и более проекта могут быть сохранены как комбинированный. При вставке одного проекта в другой, их палитры соединяются в одну. Цвета с одинаковыми значениями RGB автоматически признаются одной нитью. Если Вы хотите оставить их как две разные нити,

Осторожно!
При комбинировании проектов лучше всего использовать файлы формата Art Grade A или Grade B. Форматы Art Grade C и D могут оказаться плохого качества при изменении размеров. См. Форматы проекта.

Как вставить проекты

1 Откройте базовый проект. Объекты сгруппированы по умолчанию. См. Группировка и разгруппировка объектов.

2 Нажмите Insert Embroidery (вставить вышивку). Откроется окно Insert Embroidery.

3 Выберите файл с нужным вам проектом и нажмите Open. Проект будет вставлен в текущую позицию иглы. Он также будет сгруппирован по умолчанию.

4 Переместите второй проект в нужное вам положение так, чтобы детали выгивались в последнюю очередь. См. Группирование объектов.

5 Измените размер проекта. См. Масштабирование объектов.



6 Переместите на нужное место. См. Позиционирование объектов.

7 Удалите нижние стежки. См. Удаление нижних стежков.

8 Сохраните проект под новым именем.

Копирование и вставка объектов

Нажмите кнопку Copy (панель General), чтобы копировать выделенные объекты в буфер обмена.

Нажмите кнопку Paste (панель General), чтобы вставить скопированные объекты в проект.

Вы можете копировать объекты, чтобы создавать многократно воспроизводимые идентичные объекты или вставлять объекты из других проектов. См. также Установление последовательности объектов функцией Color Film.

Примечание
Вы можете также удалять объекты из проекта, пользуясь командой Cut (Вырезать), и вставлять их обратно. Команды Cut и Paste изменяют последовательность вышивания в проекте. Подробнее см. в разделе Изменение последовательности вышивания объектов командами Cut и Paste.

Как копировать и вставлять объекты

1 Выделите объект (или объекты) для копирования.

2 Нажмите кнопку Copy (Копировать). Выделенный объект будет скопирован в буфер обмена.

3 Перейдите к позиции в последовательности вышивания, в которую вы хотите вставить объект. Подробнее см. в разделе Обход по стежкам. Вы можете вставить объект между другими объектами в последовательности вышивания.

4 Нажмите кнопку Paste (Вставить).

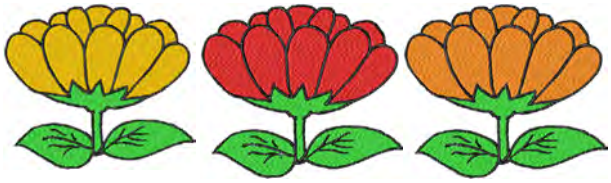


Примечание
Объект будет вставлен точно в верхнюю часть оригинального объекта. Щелкните мышью и перетащите объект перед отменой выделения. Объект будет оставаться в буфере обмена и может быть неоднократно вставлен до тех пор, пока не последует следующая команда **Copy** (Копировать) или **Cut** (Вырезать).

Осторожно!
Убедитесь в том, что имеется только одна копия объекта в одной и той же позиции. Если объект вставлен дважды в одну и ту же позицию, то он будет вышит дважды.

Дублирование объектов

Предпочтительнее дублировать объекты, чем копировать. При дублировании объекта он не копируется в буфер обмена.
Этим вы сохраняете буфер обмена для вырезки или копирования других объектов. См. также Установление последовательности объектов функцией Color Film.



Как дублировать объекты

1 Перейдите к позиции в последовательности вышивания, в которую вы хотите поместить объект. Подробнее см. в разделе Обход по стежкам. Вы можете поместить объект между другими объектами в последовательности вышивания.

2 Выделите объект (или объекты) для дублирования.

3 Выберите **Edit** > **Duplicate**. Дублированный объект помещен непосредственно в верхней части оригинального объекта в назначенной позиции последовательности вышивания. Не забудьте щелкнуть мышью и перетащить объект перед отменой выделения.

Клонирование объектов

Transform (трансформировать> Select Object (выбрать объект) – выбрать и клонировать объекты.

Функция **Quick Clone** позволяет быстро дублировать выбранные объекты перетаскиванием в новое положение нажатой правой кнопкой мыши.

Подсказка

Объекты можно дублировать с автоматическим смещением. Что означает возможность копирования с повторением шага.

Как клонировать объекты

1 Выделите объект/ы.

2 Удерживая нажатой правую кнопку мыши перетащите объект/ы в новое положение.



Подсказка

Для точного позиционирования удерживайте нажатой клавишу **Ctrl** для перетаскивании вдоль оси X или Y.

3 Отпустите кнопку мыши. В этой точке будет создан дубликат объекта/ов.

4 Нажмите **Ctrl+D**, чтобы повторить. Новый объект появится на таком же расстоянии, что и клонированный.



Подсказка

Клонируйте этим же способом объекты в другом окне. Идентичная копия выделения создается в тех же координатах, что и в первом окне, независимо от того, в каком месте вы отпустите кнопку мыши. method.

Группировка и разгруппировка объектов

Вы можете объединить в группу выбранные объекты или весь проект, чтобы сохранять связи между объектами во время перемещения, изменения размеров и трансформации. BERNINA Embroidery Software различает понятия «разгруппирование» объектов и «разбивка» объектов. В общем случае объекты, которые были вами объединены в группу, для оцифровки должны быть «разгруппированы», чтобы получить доступ к компонентам объектов. Если вам нужно получить доступ к объектам, которые были сгруппированы во время системных операций, – например, при генерировании объекта открытой аппликации, – вам потребуется разбить объекты.

Примечание

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

Группировка и разгруппировка объектов



Щелкните по значку Group (панель Arrange), чтобы сгруппировать выделенные объекты.



Нажмите Arrange (организовать) > Ungroup (разгруппировать) – разгруппировать.

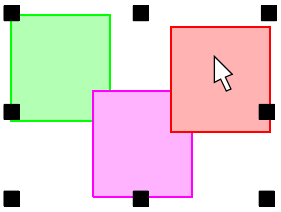
Вы можете объединить в группу выбранные объекты или весь проект, чтобы сохранять связи между объектами во время перемещения, изменения размеров и трансформации. Объединение в группу выделенных объектов или целых проектов используется для совместного перемещения, изменения размеров или трансформирования. После внесения изменений в группу, ее можно расформировать и работать с объектами по отдельности.



Примечание
При открытии проект сгруппирован по умолчанию.

Группировка и разгруппировка объектов

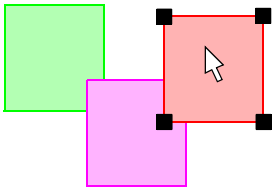
- Выберите объекты для объединения в группу. Нажмите кнопку Group (Объединить в группу) или нажмите **Ctrl** + **G**.



Выделение, перемещение или трансформирование сгруппированных объектов как единого объекта

Выбранные объекты объединяются в группу. Группа может быть выделена, перемещена, изменена по размеру как единый объект. См. также разделы Расположение и трансформация объектов и Изменение формы и правка объектов.

- Выберите объект и нажмите **Ungroup** или **Ctrl+U**. Объекты будут разгруппированы, и входившие в группу объекты можно будет выделять индивидуально. См. Выделение объектов в группе.



Разгруппированные объекты можно выделять индивидуально

Блокировка и разблокировка объектов



Нажмите Arrange > Lock (блокировать) – заблокировать все/включить защиту.



Нажмите Arrange (упорядочить) > Unlock All (разблокировать все) – разблокировать все/убрать защиту.

Заблокируйте объекты, чтобы случайно их не переместить или не изменить. Например, блокировка фонового рисунка удерживает его на мест при оцифровке, трансформации или изменении размера объектов рядом с ним. Его можно разблокировать в любой момент.

Блокировка и разблокировка

- Выберите объект и нажмите иконку **Lock** или нажмите **K**. Маркировка объекта исчезнет, и его нельзя будет выбрать или изменить.
- Чтобы разблокировать нажмите иконку **Unlock All** (разблокировать). Все объекты разблокированы.

Выбор объекта в группе

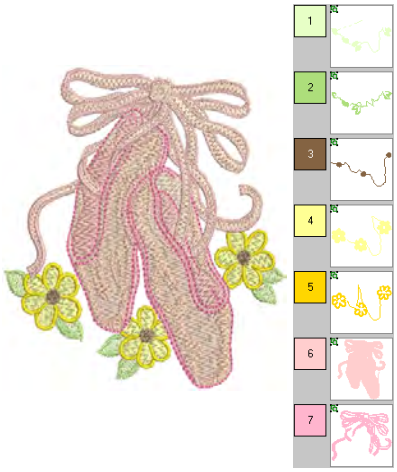


НажмитеTransform (трансформировать) > Select Object (выбрать объект) – выбрать один или несколько/группу объектов.

ПО BERNINA® Embroidery Software предлагает метод выбора объекта в группе. Кнопкой Alt можно временно приостановить группировку. Это удобно, если Вы хотите что-то изменить «по ходу дела», не разгруппировывая объекты.

Выбор объекта в группе

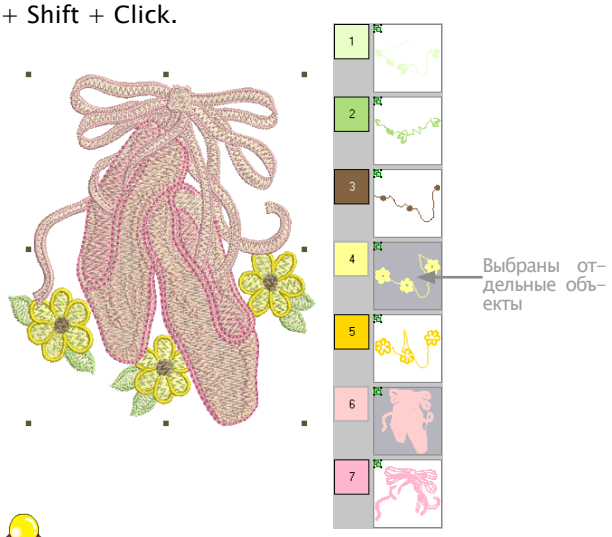
- Нажмите иконку **Select Object** (выбрать объект) или **0**.



Сгруппирован весь проект

- **Alt + Click** – выбор одного объекта.
- Сложные объекты или их последовательность выбирается стандартными методами в сочетании с кнопкой Alt как в окне проекта, так и в режиме **Color Film**. Это включает:
  - Выбор одного объекта/цвета: **Alt + Click.**
  - Добавление/удаление одного объекта/цвета: **Alt + Ctrl + Click.**

• Выбор последовательности объектов/цветов: Alt + Shift + Click.



Подсказка

Вы также можете использовать область выделения или инструмент **Polygon Select** в сочетании с кнопкой **Alt**. См. Выбор объектов.

• Выбрав объект/ы, отредактируйте их свойства, швы и т.д.

Разбивка объектов на компоненты

Используйте инструмент Break Apart (панель Edit), чтобы разделить монограммы, аппликации, тексты и элементы «черной вышивки» на отдельные компоненты.

Инструмент **Break Apart** позволяет разбить объекты **Advanced Applique** на отдельные компоненты. Эта команда может быть также использована для монограмм, аппликаций, текстов и элементов «черной вышивки». Воздействие на эти объекты аналогично операции разгруппировки.

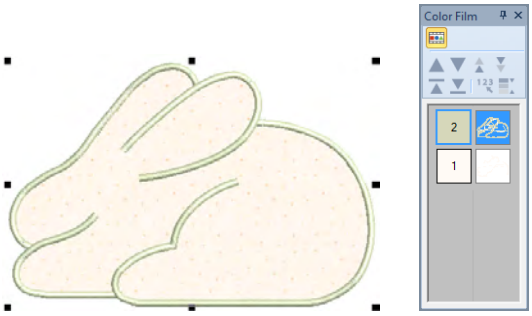
Примечание

При сохранении в предыдущей версии ПО монограммы, аппликации, текстовых объектов, объектов «черной вышивки» они могут быть подвергнуты процедуре Break Apart по умолчанию.

Как разделять объекты на компоненты

1 Выберите объект, который вы хотите разделить – объект открытой аппликации, автоаппликации или текст.

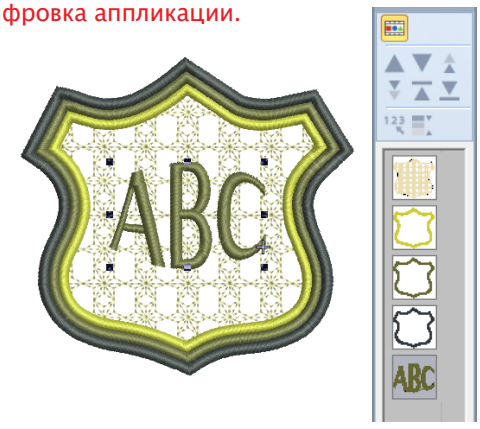
Команда **Break Apart** активирована.



2 Щелкните по значку **Break Apart.** Объект будет разбит на исходные (первичные) компоненты вместо сгенерированного (вторичного) объекта.



Эта операция разгруппирует открытый объект аппликации в группы компонентов – исходные (первичные) объекты, из которых были сгенерированы (вторичные) объекты. Она также создает объект авто-аппликации из каждого куска ткани в проекте. Это нельзя вышить. См. Оцифровка аппликации.



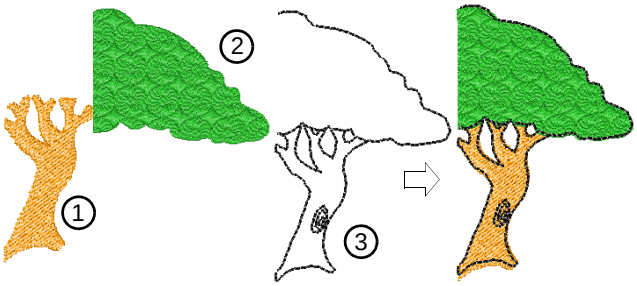
Эта операция разгруппирует объекты монограммы на составные группы компонентов – текстовый объект, орнаменты (каждый орнамент остается сгруппированным) и бордюры (также сгруппированные). См. также раздел Создание монограмм.

Подсказка

Для модификации индивидуальных объектов, – например изменения последовательности вышивания бордюров монограммы, – используйте инструмент **Color Film**, чтобы разгруппировать объекты и изменить последовательность.

Изменение последовательности вышивания объектов

Первоначально объекты вышиваются в том порядке, в котором они создаются.. Перед началом работы надо потренироваться в планировании проекта, форм и последовательности вышивки. Лучшие формы имеют постоянную ширину, никаких острых углов, выступающих мелких деталей и ровные края. Детали вышиваются после. См. также Установление последовательности объектов функцией Color Film.



Примечание

При работе с проектом нужно понимать последовательность вышивки. Это можно сделать, пойдя проект по стежкам или перерисовав его на экране. См. Просмотр последовательности вышивки.

Изменение последовательности объектов вырезкой и вставкой

Нажмите Cut (панель General), чтобы вырезать объект или объекты с помещение в буфер обмена.

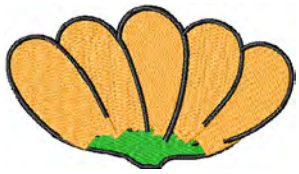
Нажмите Paste (панель General), чтобы вставить скопированные объекты в проект.

Вы можете изменить последовательность объектов путем вырезания объекта из проекта и вставить его в другое место последовательности. Это не внесет изменений в физическое расположение объекта.

Как изменять последовательность объектов вырезкой и вставкой

1 Выделите объект (или объекты) для изменения последовательности.

2 Нажмите кнопку **Cut** (Вырезать). Выделенный объект будет удален из проекта и помещен в буфер обмена.



Неправильная последовательность



Выбрать и вырезать объект, чтобы изменить

3 Перейдите к точке в последовательности вышивания, в которую вы хотите поместить объект. Подробнее см. в разделе Обход по стежкам. Вы можете вставить объект между другими объектами в последовательности или «вмонтировать» вырезанный объект внутри другого объекта.
Если текущее положение маркера иглы находится в конце проекта, объект будет вставлен в конце последовательности.

4 Нажмите кнопку Paste (Вставить).



Перейдите к концу проекта



Вставьте объект

Объект будет вставлен в конец проекта.

Примечание

Объект будет оставаться в буфере обмена и может быть неоднократно вставлен до тех пор, пока не последует следующая команда Copy(копир.) или Cut (вырезать).

Изменение последовательности объектов инструментом Color Film

Щелкните по кнопке Color Film (панель General), чтобы изменить последовательность объектов путем изменения их положения в окне Color Film

Щелкните по кнопке Show Individual Objects (панель General), чтобы просмотреть индивидуальные объекты в порядке последовательности вышивания. Перетаскивайте значки объектов для изменения последовательности.

Проекты создаются из индивидуальных вышивальных «объектов», сгруппированных функцией «color block». Они указываются в порядке вышивания в списке Color Film. Используйте эту возможность для оптимизации своего проекта путем вырезания, копирования, вставки, дублирования, удаления и изменения последовательности выбранных цветных блоков. В общем случае вы должны стремится к сохранению блоков с одним и тем же цветом а общей последовательности, чтобы свести к минимуму количество изменений цвета, обрезки ниток и перемещения пялец. После оптимизации цветовой последовательности вы сможете оптимизировать свой проект, проверив последовательность вышивания отдельных объектов. См. также раздел Просмотр и выделение цветных блоков.

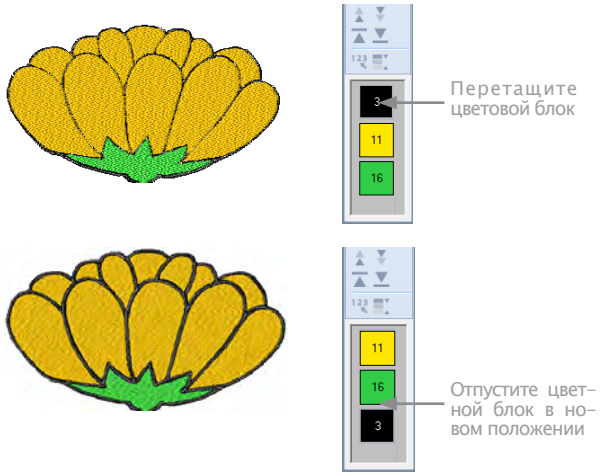
Примечание

Возможны случаи, при которых может потребоваться разбивать цвета, в особенности, если один из объектов находится около контура, поскольку контуры требуется вышивать поверх заполнения.

Как изменить последовательность объектов инструментом Color Film

- Нажмите кнопку Color Film на основной панели инструментов.

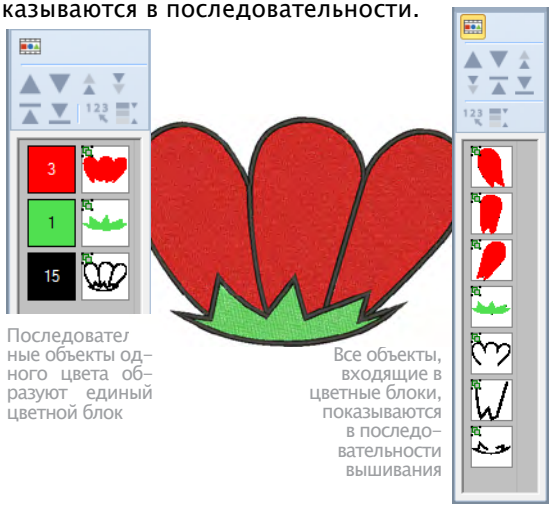
- Перетащите цветные блоки, чтобы изменить их положение в последовательности вышивания.



Примечание

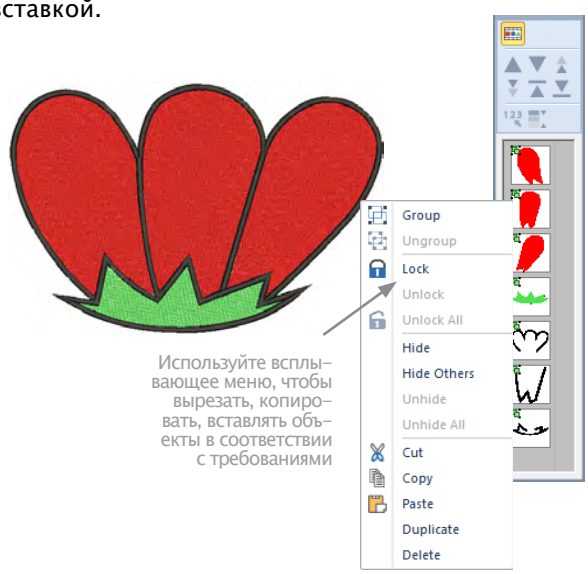
Функция Color Film синхронизирована с окном проекта. Она динамически обновляется в то время, когда вы выбираете, изменяете или удаляете объекты или создаете новый объект.

- Щелкните по переключающей кнопке Show Individual Objects (Показать индивидуальные объекты), чтобы просмотреть индивидуальные объекты. Все объекты в пределах каждого цветного блока показываются в последовательности.



- При необходимости используйте список для перетаскивания значков объектов и изменения последовательности.
- Для выделения нескольких идущих подряд объектов удерживайте нажатой клавишу **Shift**.
- Для выделения нескольких объектов удерживайте нажатой клавишу **Ctrl**.
- Щелкните правой кнопкой мыши по списку, чтобы вызвать всплывающее меню. Используйте его при необходимости для вырезания, копирования или вставки объектов.

См. Перегруппировка вышивки копированием и вставкой.



- Используйте кнопку команды **Sequence** для изменения положения выбранных цветных блоков или индивидуальных объектов в последовательности вышивания. См. также раздел. Sequencing objects&color blocks для подробностей.

Последовательность объектов по цвету

General (основное) > Color Film – открыть окно Color Film. Перегруппируйте, перемещая объекты в списке

Color Film > Sequence by Color (последовательность по цвету) – перегруппировка по цвету.

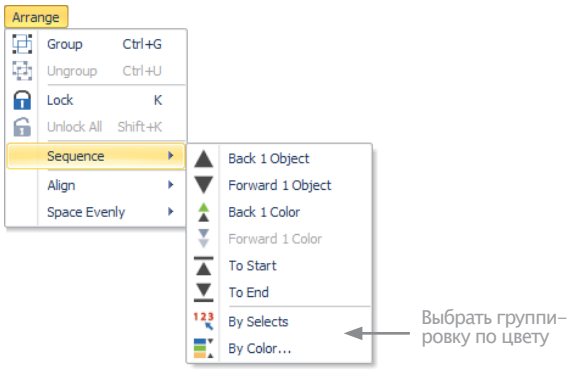
Перегруппировка по цвету минимально меняет проект. См. Перегруппировка с Color Film.

Как изменить последовательность объектов по цвету

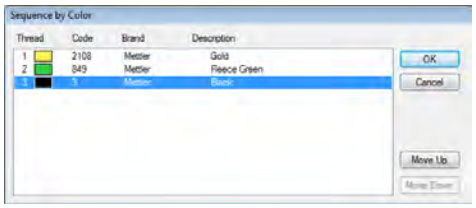
1 Выберите объекты для изменения последовательности.

2 Выберите Sequence by Color (перегруппировать по цвету) в панели Color Film.

Или выберите **Arrange**(Упорядочить) > **Sequence by Color**(Последовательность по цвету).

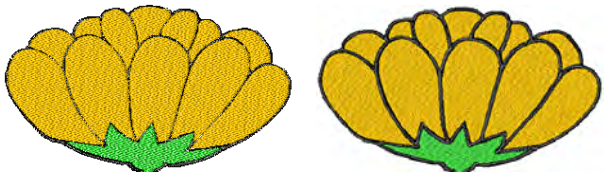


Откроется окно **Sequence by Colo**r (группировать по цвету) с цветами проекта.



3 Выберите цвет и нажмите **Move Up** (вверх) или **Move Down** (вниз) – изменение последовательности.

4 Нажмите **OK**.



Сначала черный | Черный последний

Изменение последовательности выделенных объектов

General (основное) > Color Film – открыть окно Color Film. Перегруппируйте, перемещая объекты в списке

Выберите команду Sequence As Selected (меню Color film), чтобы изменить последовательность выделенных объектов.

Группировать можно и по порядку вышивки.

Для изменения последовательности выделенных объектов

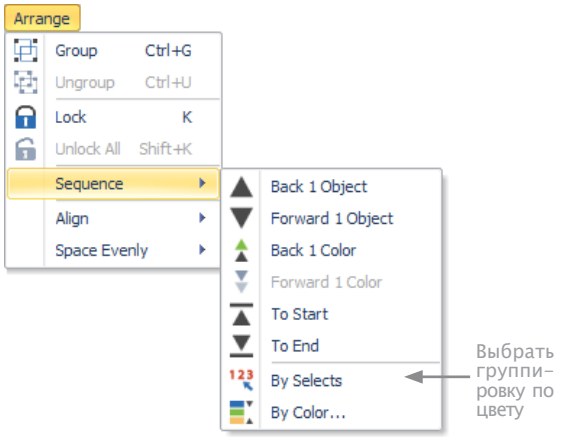
1 Выделите первый объект в диапазоне объектов, последовательность которых вы хотите изменить.

2 Удерживая нажатой клавишу **Ctrl**, последовательно выберите объекты в порядке изменения последовательности.

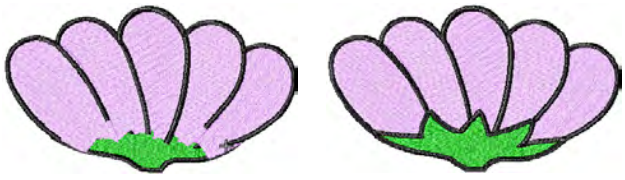
Примечание

Выбирайте каждый объект в том порядке, в котором вы хотите их вышивать.

3 Когда объекты еще остаются выделенными, выберите команду Sequence by Selects на панели Color Film. Или выберите Arrange > Sequence by Selects.



Теперь последовательность объектов будет соответствующей порядку их выделения справа от первого выделенного объекта. См. также Установление последовательности объектов функцией Color Film.



Неправильная и правильная последовательность

Перегруппировка объектов и цветовых блоков

General (основное) > Color Film – открыть окно Color Film. Перегруппируйте, перемещая объекты в списке

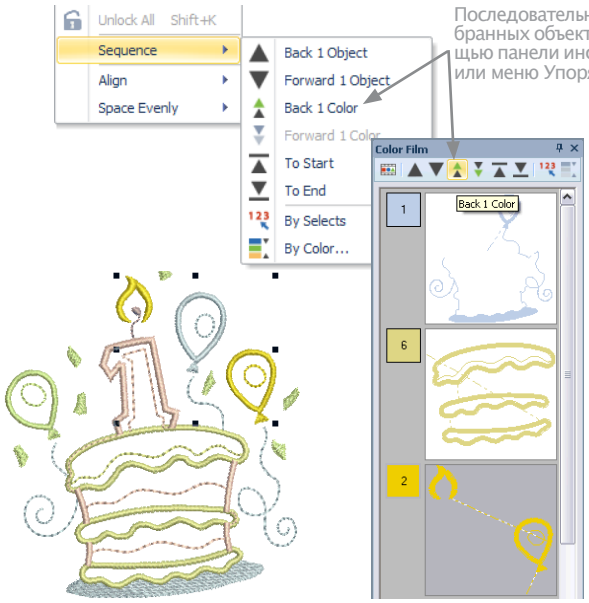
Color Film > Back 1 Object (1 объект назад) – на 1 объект назад.
Color Film > Forward 1 Object (1 объект вперед)–на 1 объект вперед.

Color Film > Back 1 Color (1 цвет назад) – на 2 цвет назад.
Color Film > Forward 1 Color (1 цвет вперед) – на 1 цвет вперед.

Color Film > Move to Start (на старт) – в начало последовательности.
Color Film > Move to End (в конец) – в конец последовательности вышивки.

Панель **Color Film** обладает удобными средствами перегруппировки объектов и цветовых блоков.

Тоже самое можно сделать через меню **Arrange** (упорядочить) > **Sequence** (последовательность).



Последовательность выбранных объектов с помощью панели инструментов или меню Упорядочить

Автоматическая последовательность вышивания всего проекта

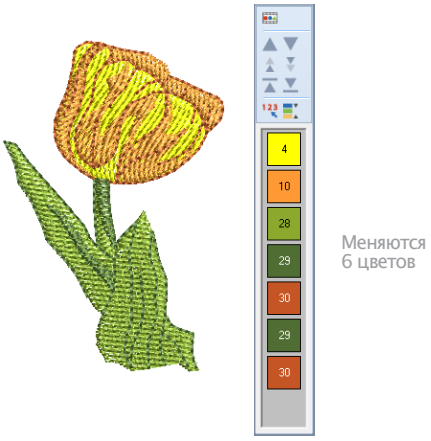
Функция **Stitch Sequence** (Последовательность вышивания) улучшает качество и эффективность вышивания, сводя к минимуму количество перезаправки пялец, замены цветных ниток и обрезки ниток. При этой операции сохраняются все существующие перекрытия. Система анализирует проект и пересчитывает:

- перезаправки пялец (если требуется больше одного раза)
- замену цветных ниток (общее число в текущем окне проекта) и
- объекты, которые вышли за контуры пялец (если таковые имеются).

Объединенные в группу объекты при операции **Stitch Sequence** не разгруппируются, но объектам разного цвета назначается оптимальная последовательности независимо от группировки. Однако монограммы и объекты открытой аппликации обрабатываются как отдельные объекты. Другими словами, их внутренняя последовательность не изменяется до тех пор, пока командой **Break Apart** они не будут разбиты. См. также Разбивка объектов на компоненты.

Как назначить автоматическую последовательность всему проекту:

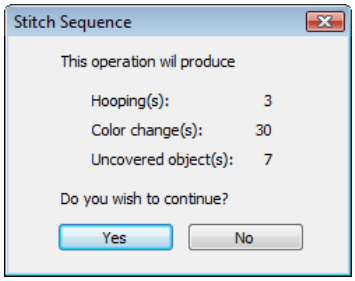
1 Откройте или создайте проект



Меняются 6 цветов

2 Выберите **Design** > **Stitch Sequence**.

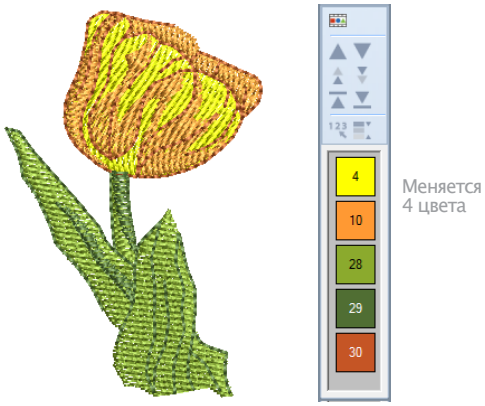
Система анализирует все выбранные объекты и рассчитывает оптимальное число перезаправок пялец, замен цветов и обрезок ниток.



Примечание

Если ваш проект не размещается в текущих пяльцах, вы будете об этом предупреждены. Вы сможете выбрать более крупные пяльцы или использовать перезаправку. См. также Закрепление в пяльцах крупных проектов.

3 Подтвердите последовательность.



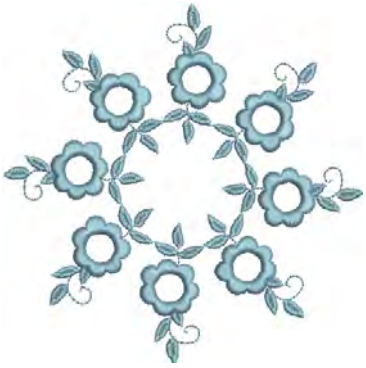
Меняется 4 цвета



Примечание

Командой Undo можно отменить изменение последовательности вышивания.

Глава 18
Расположение и трансформация объектов



ПО BERNINA Embroidery Software позволяет располагать и трансформировать объекты различными способами, как интерактивной, так и цифровой техникой. Позиционировать объекты можно перетаскиванием мышью, клавишами со стрелками или изменением свойств объекта. Для выравнивания объектов относительно друг друга имеются различные специальные инструменты.

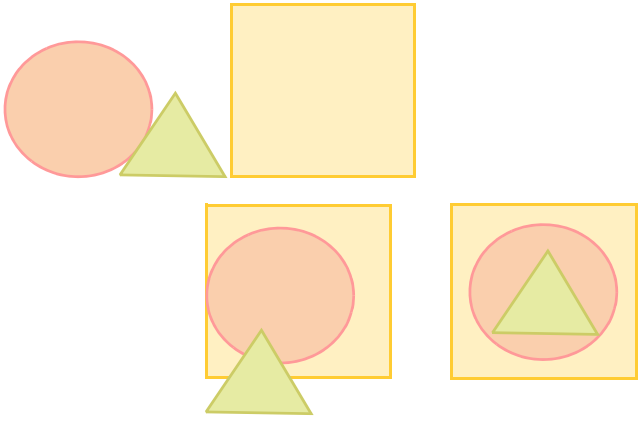
Изменять размеры объектов можно непосредственно на экране или заданием точных размеров или процентного изменения. Поворот, изменение наклона и зеркальное отображение объектов производится такими же средствами.

Специальные инструменты позволяют дублировать и трансформировать вышивальные объекты, а также переводить их в зеркальное отображение и поворачивать по центральным осям.

В этом разделе описывается, как позиционировать и выравнивать объекты как интерактивными, так и цифровыми способами. Также рассматриваются способы изменения размеров, вращения и перекоса объектов. Кроме того, описываются различные способы перевода объектов в зеркальное отображение.

Расположение объектов

Вы можете позиционировать объекты в окне проекта различными стандартными методами , в том числе перетаскиванием мышью, а также клавишами со стрелками для «подталкивания» в требуемое положение. Вы можете также задавать точные координаты объекта, используя свойства объекта. Или ПО BERNINA Embroidery Software имеет инструменты, которые помогут выровнять объекты и равномерно распределить их по проекту.



Позиционирование объектов

Наиболее простым способом перемещения объекта в вашем проекте является перетаскивание его мышью. Используйте клавиши со стрелками для «подталкивания» объекта к нужной позиции.

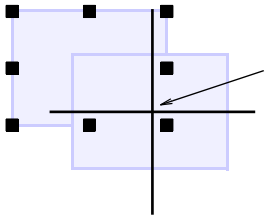


Подсказка

Если нет выбранного объект, используйте стрелки.

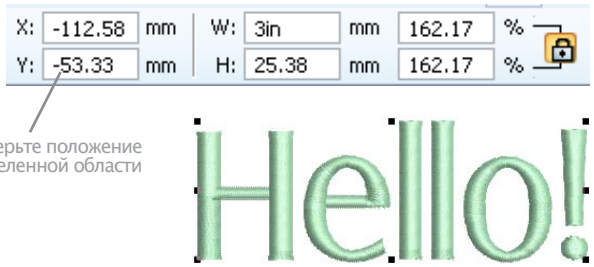
Для позиционирования объектов:

- Выберите объекты для перемещения, нажмите и перетащитев новое положение. См. Выбор объектов.



- Для более точного позиционирования, используйте клавиши со стрелками, чтобы ‘подтолкнуть’ объект в нужное положение.

• Для еще более точного позиционирования введите координаты X:Y.
В панели Transform (трансформировать) объект появится вокруг заданных координат.



Подсказка
Увеличьте масштаб, чтобы отредактировать детали. Расстояние между объектами зависит от увеличения. Чем больше увеличение, тем меньше расстояние.

Выравнивание объектов

Выберите объекты.

Значки на панели Arrange:

Align Left выравнивает объекты по их левым сторонам.

Align Centers выравнмвает объекты по их средним линиям.

Align Right выравнмвает объекты по их средним линиям

Align Top выравнмвает объекты по их верхним сторонам.

Align Horizontal выравнмвает объекты по их средним линиям

Align Bottom выравнмвает объекты по их нижним сторонам.

Align Centers выравнивает объекты по их центрам

ПО BERNINA Embroidery Software позволяет выравнивать объекты, чтобы позиционировать их по отношению друг к другу. Вы можете выравнивать выбранный объект по левому, правому, верхнему или нижнему краю или по центру.

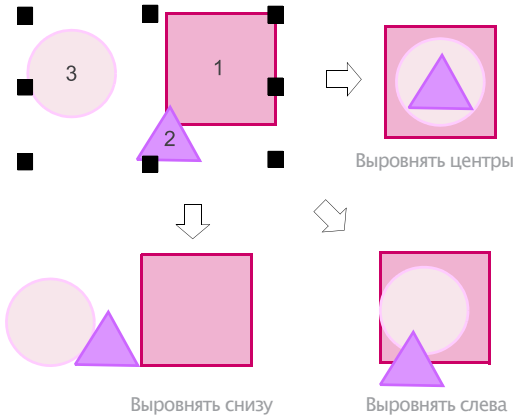
Как выравнивать объекты

1 Выберите объекты, которые вы хотите выровнять.

2 Выберите объекты, которые вы хотите выровнять совместно.

Примечание
Объекты выравниваются с последним выбранным объектом. Если мы выделяем все объекты проекта клавишами Ctrl+A или командой «Выделить все», объекты выравниваются по последнему объекту последовательности.

3 Щелкните по одному из значков выравнивания на панели **Arrange** (Расположение).



Оцифровка объектов

Arrange>Space Evenly Across (равномерно наискосок)-равномерно распределить 3 и более объектов по горизонтали.

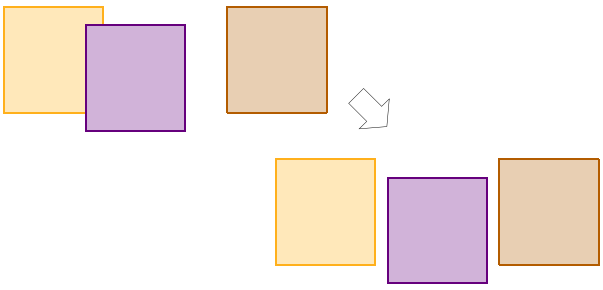
Arrange > Space Evenly Down (равномерно вниз) - равномерное распределение 3 и более объектов по вертикали.

Можно автоматически распределять и по горизонтали и по вертикали, задав одинаковое расстояние между объектами.

Распределение объектов

1 Выберите объекты. См. Выбор объектов.

2 Нажмите инструмент распределения или выберите Arrange > Space Evenly > ...



Изменение размеров объектов

Вы можете изменять размеры объектов непосредственно на экране или заданием точных размеров или процентного изменения. При изменении размеров объекта изменяется количество стежков для сохранения интервала между стежками.

Примечание
Возможность изменения размера и качество вышивки в конечном счете зависит от формата

первоисточника – ART Grade A, ART Grade B, ART Grade C или ART Grade D. Только проекты в «родном» формате ART Grade A содержат полный набор информации, требуемой для 100%-ного совершенства масштабирования и трансформации. Подробнее см. в разделе Форматы проектов вышивки.

Проверка размеров

При изменении размеров надо следить за текущими измерениями. Чаще всего приходится менять размер проекта для разных изделий. например, если вшивка располагается на левой стороне груди, ее размер будет примерно 4.25» или 108 мм.

Внимание!
Если увеличить строчки или проект более чем на 5%, это может повлиять на качество вышивки. См. Форматы файлов вышивки.

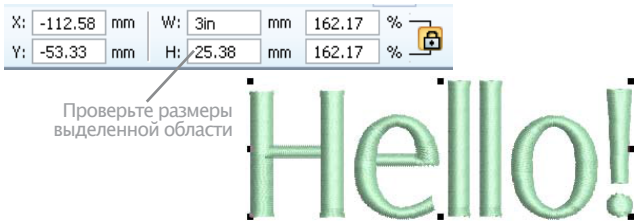
Для проверки размеров

1 Включите направляющую и/или линейку. См. Вывод направляющих и линеек на экран.

2 Выберите проект или объект. См. Выбор объекта указанием и нажатием.

3 Проверьте размеры в строке состояния. См. Строка состояния.

4 Проверьте размеры на панели Transform (трансформировать). См. Измерение расстояния на экране.



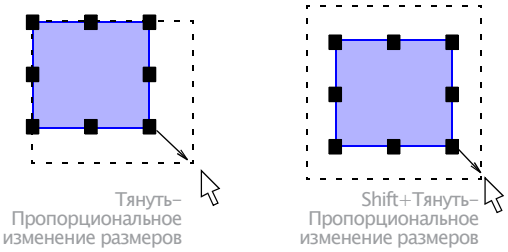
5 Задайте размеры. См. Ввод размеров.

Изменение размеров объектов перетаскиванием мышью

Вы можете изменить высоту и ширину объекта или пропорционально изменять размеры объекта, используя маркеры – манипуляторы выделения. Изменяйте объекты индивидуально или выберите несколько объектов для одновременного изменения.

Как изменять размеры объектов перетаскиванием мышью

- Выберите объект/ы для изменения размеров. См. Проверка размеров.
- Перетащите мышью манипулятор, чтобы изменить размер объекта.
- Для пропорционального изменения высоты и ширины используйте угловые маркеры.

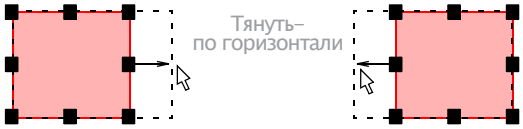


Подсказка
По умолчанию размеры объектов изменяются пропорционально.

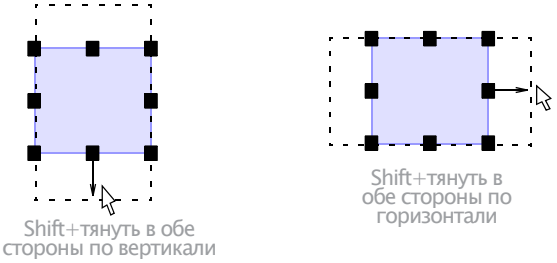
- Для изменения размера только по вертикали или горизонтально удерживайте при перетаскивании клавишу Ctrl.
- Для изменения высоты используйте верхний средний или нижний средний маркеры.



- Для изменения ширины используйте средние боковые маркеры.



- Для изменения размеров относительно центра во время перетаскивания маркера удерживайте нажатой клавишу Shift.



Изменение размеров объектов с использованием свойств объекта

Transform > Scale Up (увеличить) – увеличить количество шагов на 20%.

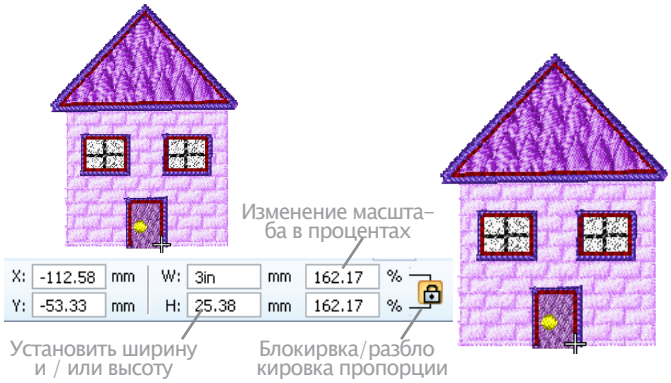
Transform (трансформировать) > Scale Down (уменьшить) – уменьшить количество шагов на 20%.

Вы можете изменять высоту и ширину выбранных объектов или всего проекта, используя свойства объекта.



Как изменять размеры объектов с использованием свойств объекта

- Выберите объекты. См. Проверка размеров.
- Для быстрого изменения используйте иконки Scale Up / Down (увеличить/уменьшить).
- Для более точного изменения введите размеры в панели Transform и нажмите Enter. См. измерение расстояний на экране.



- Также можно уточнять параметры на ходу. См. Уточнение параметров измерения на ходу.
- Используйте переключатель соотношения сторон, чтобы разделить настройки ширины и высоты
- Нажмите Apply (применить)

Вращение объектов

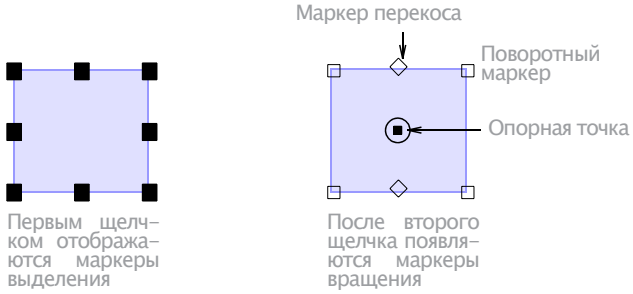
Вы можете поворачивать объекты непосредственно на экране или назначив угол поворота.

Вращение объектов перетаскиванием мышью

При выделении объекта на его крайних точках появляются метки – манипуляторы выделения. Если вы щелкните по объекту еще раз, то эти метки преобразуются в маркеры вращения.

Как поворачивать объекты перетаскиванием мышью

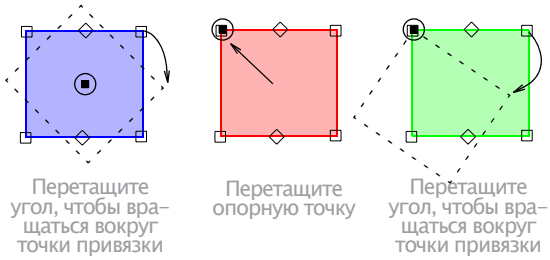
1 Выберите проект или объект.



2 Еще раз нажмите на объект. На углах объекта появятся маркеры вращения, а в его центре отобразится местоположение анкера.

3 При необходимости перетащите анкер вращения в другое положение.

4 Щелкните по маркеру вращения и перетащите его по часовой стрелке или против часовой стрелки. Во время поворота появляется контур и перекрестие.



Вращение объектов с использованием свойств объекта


Щелчком Transform > Rotate Right можно повернуть выделенный объект на 45 градусов вправо


Щелчком Transform > Rotate Left можно повернуть выделенный объект на 45 градусов влево.

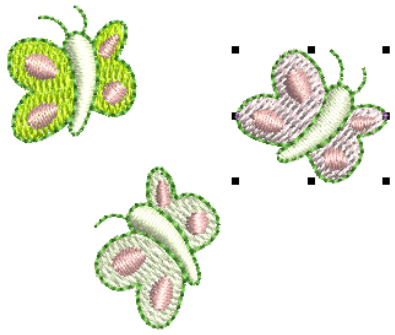

Объекты можно поворачивать на определенный угол по и против часовой стрелки.

Инструментами можно повернуть объект на установленный угол.

Как вращать объекты с использованием свойств объекта

- Выберите проект или объект.
- Можно использовать функцию Rotate Right/Left (повернуть вправо/влево)
- Можно использовать иконку Skew (перекос) для ввода точного угла перекоса. Нажмите Enter

- Можно использовать функцию **Rotate Right/Left** (повернуть вправо/влево)



- Или в поле Rotate By (Повернуть на), введите требуемое вам значение угла поворота – плюс или минус – и нажмите Enter.

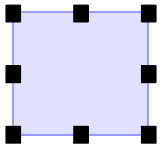
Перекос объектов

Вы можете перекосить объект относительно горизонтальной линии, щелкнув по маркеру перекоса и перетащим его на требуемый угол.

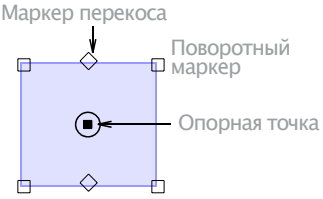
Вы можете придавать объектам нужный угол перекоса непосредственно на экране или путем ввода угла перекоса.

Перекос объектов

- Выберите проект или объект



Первым щелчком отображаются маркеры выделения

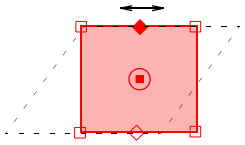


После второго щелчка появляются маркеры вращения

- Нажмите еще раз.

Вокруг объекта появятся маркеры поворота и перекоса. Маркеры перекоса имеют форму ромба и появляются в средних точках верхнего и нижнего края объекта.

- Перетащите маркер перекоса влево или вправо.



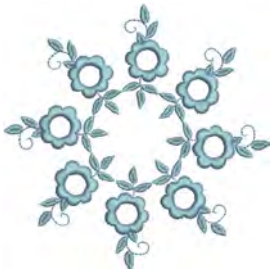
Перетащите маркер перекоса влево или вправо.

- Можно использовать иконку **Skew** (перекос) для ввода точного угла перекоса. Нажмите **Enter**



Перевод объектов в зеркальное отображение

Вы можете зеркально отображать объекты, переворачивая их по горизонтали или по вертикали, используя **Object Properties** (Свойства объекта). Специальные инструменты позволяют дублировать и трансформировать вышивальные объекты, а также переводить их в зеркальное отображение и поворачивать по центральным осям.





Перевод объектов в зеркальное отображение с использованием инструментов Mirror Horizontal или Mirror Vertical.

Щелкните по кнопке Mirror Horizontal (панель Transxform), чтобы перевернуть объект на горизонтальной оси.

Щелкните по кнопке Mirror Vertical (панель Transform), чтобы перевернуть объект на вертикальной оси.

Вы можете зеркально переворачивать объекты на горизонтальной или вертикальной оси, используя инструмент **Mirror Horizontal** или **Mirror Vertical.**

Как переводить объекты в зеркальное отображение с использованием инструментов Mirror Horizontal или Mirror Vertical

1 Выберите объект/ы



2 Щелкните по значку Mirror Horizontal, чтобы перевернуть объект по горизонтали, или Mirror Vertical, чтобы перевернуть объект по вертикали.

Зеркальное переворачивание с дублированием объектов


Используйте инструмент Mirror Merge Horizontal (панель Mirror-Merge) для дублирования объекта по горизонтали.

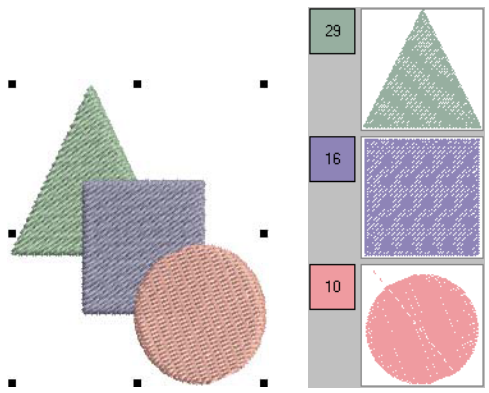

Используйте инструмент Mirror Merge Vertical (панель Mirror-Merge) для дублирования объекта по вертикали.


Используйте инструмент Mirror Merge Horizontal/ Vertical (панель Mirror-Merge) для дублирования объекта как по горизонтали, так и по вертикали.

Инструменты Mirror-Merge (Зеркальное переворачивание-Дублирование) позволяют дублировать и преобразовывать объекты в вертикальной и горизонтальной плоскостях. Цвета также отображаются автоматически. Также пересекающиеся объекты можно объединить в один.

Как зеркально переворачивать и дублировать объекты

1 Выберите объекты



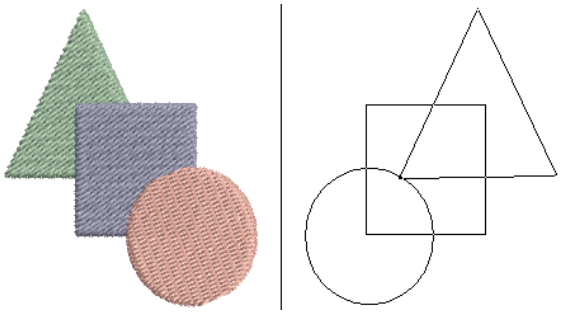

Примечание

Убедитесь в том, что исходный объект/ы разгруппированы, в противном случае при операции зеркального отображения с дублированием последовательность цветов не будет изменена.

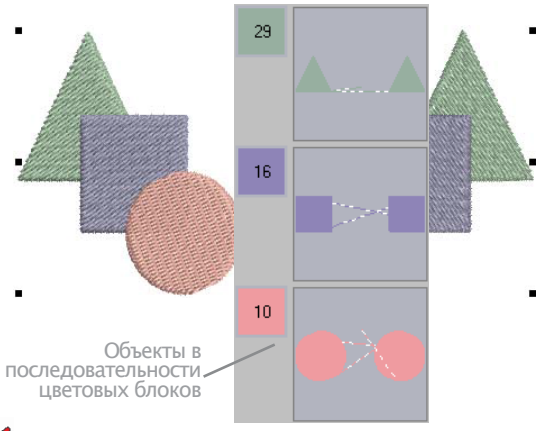
2 Выберите инструмент Mirror-Merge:

- Mirror-Merge Horizontal
- Mirror-Merge Vertical
- Mirror-Merge Horizontal/ Vertical Технологии одинаковы.

3 Передвиньте линию на место, в котором Вы хотите отобразить объекты

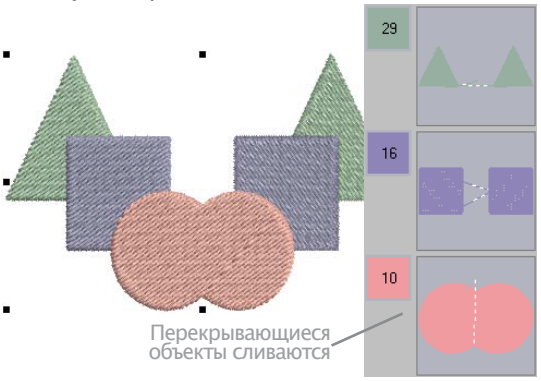


4 Нажмите, чтобы появилось отображенное изображение. Отображения сохраняют цвета оригинала




Примечание

Если зеркальное изображение перекрывает оригинал, Вам будет предложено объединить их.



Создание дубликатов («Венков»)



Mirror-Merge>Mirror-Merge Wreath – многократно дублировать и отобразить объекты вокруг центральной оси. Настройте дубликаты на панели Mirror-Merge Settings toolbar.



Mirror-Merge > Kaleidoscope – дублировать и отобразить объекты вокруг центральной оси. Настройте дубликаты на панели Mirror-Merge Settings toolbar.

Инструмент **Wreath** (Венок) многократно дублирует объекты вокруг центральной точки. Инструментом **Kaleidoscope** (Калейдоскоп) работают совместно с инструментом Wreath для расположения зеркально перевернутых объектов вокруг центральной оси. Поскольку объект зеркально переворачивается, функция Kaleidoscope действует только с четным количеством объектов.



Шести-точечный венок с отключенным инструментом Калейдоскоп



Шести-точечный венок с включенным инструментом Калейдоскоп



Подсказка

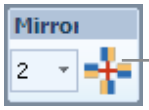
Используйте инструмент (**Wreath**) Венок для абукв и цифр, чтобы создавать забавные проекты.

Создание венков

1 Выберите объект/ы. Убедитесь, что оригинал разгруппирован, иначе цвета отобразятся некорректно.

2 Нажмите **Wreath**.

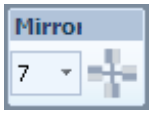




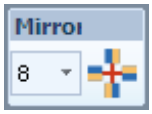
Открывает Дополнительную панель инструментов настроек Wreath (венок)

3 Введите число точек венка.

Для активирования функции **Kaleidoscope** вводите четные числа.



Нечетное

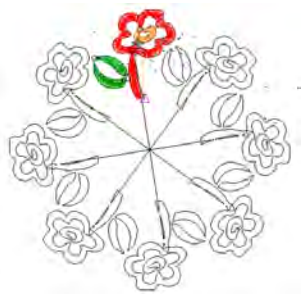


Четное

Калейдоскоп доступен

4 Нажмите кнопку **Kaleidoscope**, если это необходимо.

5 Переместите базисную линию к центру венка и щелкните, чтобы наметить местоположение анкера.



Переместите указатель мыши для установления центральной точки



Подсказка

Удерживайте нажатой клавишу Ctrl, чтобы линия проходила под углом 45°.



8-точечный венок с центром, намеченным ниже оригинального объекта



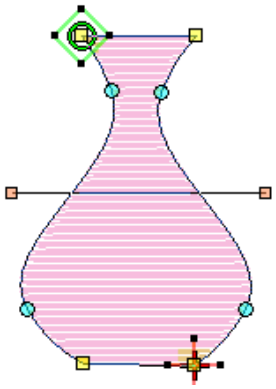
8-точечный венок с центром, намеченным выше оригинального объекта



Примечание

Если перевернутая копия перекрывает оригинальный объект, то появится вопрос, хотите ли вы объединить объекты.

Глава 19
Изменение формы и правка объектов



BERNINA Embroidery Software позволяет изменять форму объекта, угла стежков точки входа и выхода с помощью контрольных точек. Линии наклона стежков маркеры входа и выхода появляются вокруг выбранных объектов. Контрольные точки слегка различаются в зависимости от типа объекта.

Рекомендуется перед началом изменения любого проекта сохранить его копию под новым именем и хранить оригинал для случая, если вы захотите отказаться от всех изменений и начать снова.

В этом разделе объясняется, как изменять форму объектов контрольными точками, изменять форму окружностей, устанавливать угол наклона стежков – включая сложные углы наклона – и изменять точки входа и выхода. См. также раздел Правка вышиваемых текстов.

Изменение формы объектов

Вы можете изменять форму объекта, выбрав его инструментом Reshape Object (Изменение формы объекта) и перемещая, добавляя или удаляя контрольные точки на контуре. Для некоторых объектов вы можете также заменять угловые контрольные точки на контрольные точки кривых.
Инструмент Reshape дает возможность изменять формы, не оказывая влияния на угол стежков.



Примечание
Стежки всех объектов при изменении формы регенерируются.

Просмотр и выбор контрольных точек



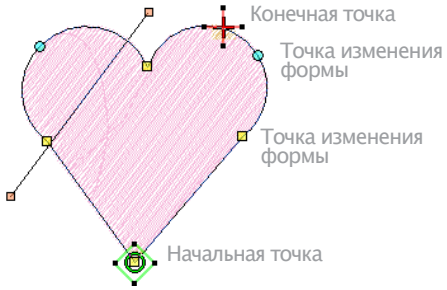
Используйте инструмент Reshape Object (панель Transform) для просмотра контрольных точек выбранных объектов.

Узлы изменения формы могут быть выбраны индивидуально или совместно для изменения положения или модификации.

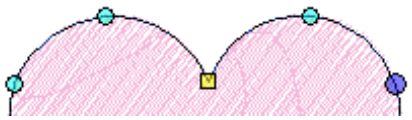
Просмотр и выбор контрольных точек

- Выберите объект и нажмите Reshape Object (изменить форму)

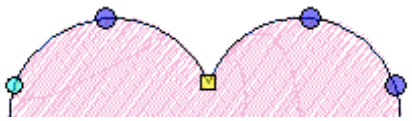
Вокруг формы появятся контрольные точки



- Нажмите, чтобы выбрать одну точку.



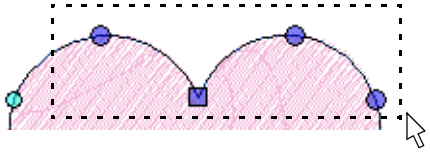
- Удерживая Ctrl, нажмите на контрольную точку, чтобы изменить форму



• Удерживая Shift, нажмите, чтобы выбрать несколько точек для изменения формы.

Подсказка
Нажатие правой или левой кнопки мыши в закрытой форме меняет направление отбора.

• Чтобы выделить группу точек, нажмите и тяните значок вокруг нее.



Изменение формы объектов с использованием контрольных точек

Используйте инструмент Reshape Object (панель Transform) для изменения формы объекта

Вы можете изменять форму объекта, выбрав его инструментом Reshape Object (Изменение формы объекта) и перемещая, добавляя или удаляя контрольные точки на контуре. Для некоторых объектов вы можете также заменять угловые контрольные точки на контрольные точки кривых.

Как изменять формы объектов с использованием контрольных точек

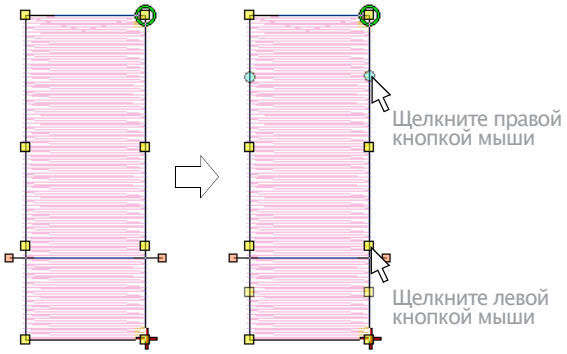
1 Выделите объект.

2 Нажмите кнопку Reshape Object (Изменение формы объекта). Вокруг объекта появятся контрольные точки.

3 Для создания дополнительных контрольных точек изменения формы на контуре:

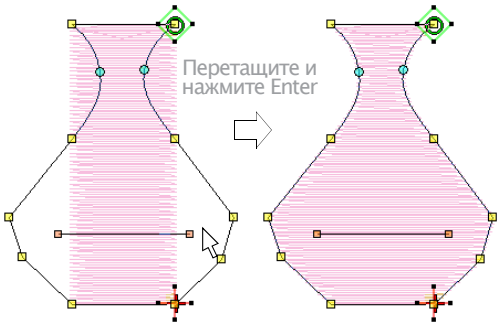
• щелкните левой кнопкой (Left-click), чтобы добавить угловую точку,

• щелкните правой кнопкой (Right-click), чтобы добавить точку кривой.



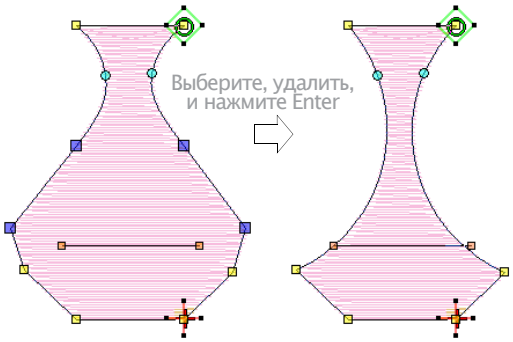
4 Выберите требуемые узлы изменения формы. Подробнее см. в разделе Просмотр и выбор узлов изменения формы.

5 Определите новое положение выбранных узлов изменения формы, перетащите их вдоль контура и нажмите клавишу Enter.



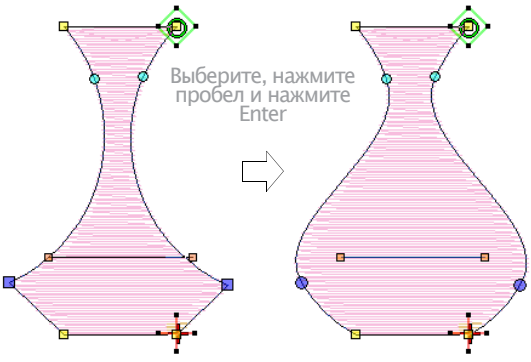
Подсказка
Используйте клавиши со стрелками для «подталкивания» выбранных узлов изменения формы.

6 Нажмите Delete для удаления нежелательных узлов изменения формы и нажмите Enter.



7 Нажимайте клавишу пробела, чтобы переходить от выбранных угловых точек к точкам кривой и затем клавишу Enter.

Подсказка
Если вы сделали ошибку, нажмите Esc, чтобы отменить изменения, нажмите Esc еще раз, чтобы деактивировать инструмент Reshape Object.



Примечание
Вы можете также настроить по своему желанию угол наклона стежков, как и изменять точки входа и выхода. Подробнее см. в разделах Подгонка углов наклона стежков и Изменение точек входа и выхода.

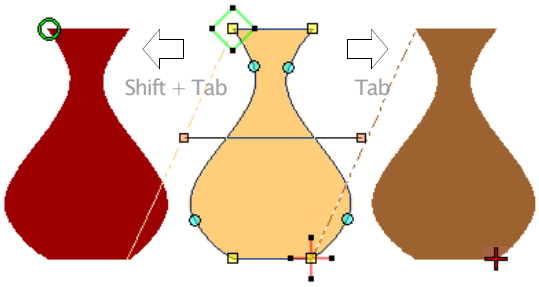
8 Нажмите Esc для завершения.

Изменение формы следующего или предыдущего объекта

При правке объекта в режиме Reshape используйте клавишу табуляции (Tab) для быстрого перехода между объектами. См. также раздел Отмена выделения объектов.

Как изменять форму следующего или предыдущего объекта

- Нажмите клавишу Tab для принятия всех изменений и перехода к следующему в последовательности вышивания объекту.

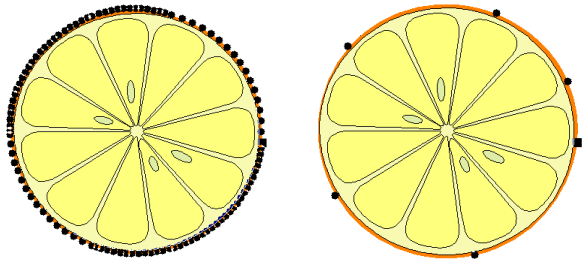


- Сочетание Shift+Tab сохраняет изменения и выполняет переход к предыдущему объекту.

Сглаживание кривых линий

Используйте функцию Reshape Object вместе с командой Edit > Smooth Curves, чтобы удалить лишние узлы изменения формы объектов вышивки.

Векторные объекты и объекты вышивки имеют узлы изменения формы на контуре. На объектах, которые можно плавно вращать, программа может вставить сотни узлов изменения формы, что затрудняет работу с объектом. Команда Smooth Curves (сгладить кривые) позволяет применить к объектам вышивки функцию сглаживания кривых линий.



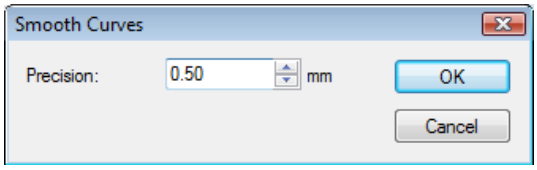
Чтобы сгладить кривые линии

1 Выберите объект (или объекты), для которых нужно выполнить сглаживание.

Примечание
Сглаживание применимо только к разгруппированным и выбранным объектам. Выбрать можно сразу несколько объектов.

2 Нажмите кнопку Reshape Object.
На контуре объекта появятся узлы изменения формы.

3 Выберите Edit > Smooth Curves.
Откроется диалог сглаживания кривых линий Smooth Curves.

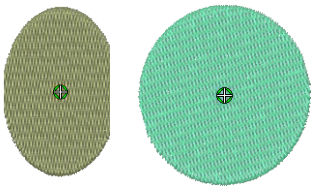


4 В поле Precision (точность) укажите уровень точности сглаживания. От его значения зависит, насколько близко сглаженный контур будет повторять исходный образец. Чем выше уровень точности – тем меньше будет узлов изменения формы.

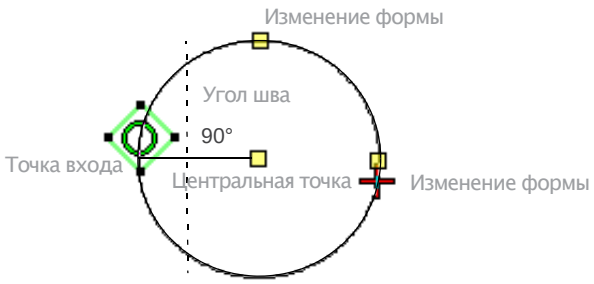
5 Нажмите OK.

Изменение формы объектов окружности

Используйте инструмент Reshape Object(панель Transform) для изменения формы объектов окружности.



Для объектов, созданных инструментом Circle (Окружность), изменение формы производится только контрольными точками. В таких объектах вы не можете добавлять, изменять или удалять контрольные точки. Объекты окружности можно преобразовывать из окружности в овал инструментом Reshape Object. Объекты окружности имеют две контрольные точки изменения формы (используемые для изменения радиуса и ориентации объекта), центральную точку (используемую для изменения положения) и точку входа стежка.



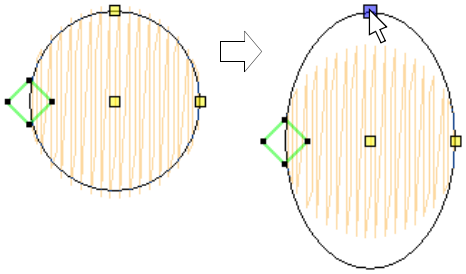
Как изменять форму объектов окружности

1 Выберите объект окружности и нажмите кнопку Reshape Object (Изменение формы объекта). Вокруг объекта появятся контрольные точки.

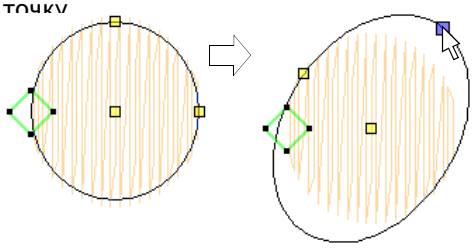
2 Для перемещения окружности щелкните по контрольной точке в центре окружности и перетащите ее в новое положение.

3 Щелкните по контрольной точке на контуре окружности и перетащите ее для изменения формы контура.

- Для изменения формы без изменения ориентации используйте контрольную точку на вершине объекта.



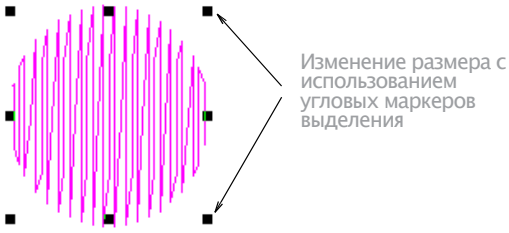
- Для изменения формы и вращения объекта вокруг центральной точки используйте боковую контрольную точку.



4 Нажмите Enter, чтобы принять изменения и клавишу Esc для окончания.

Подсказка

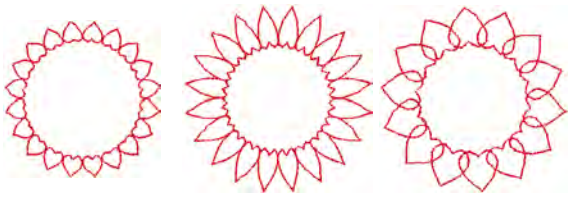
Для изменения размера окружности без превращения ее в овал выберите ее инструментом Select Object (Выбор объекта) и используйте угловые маркеры выделения, чтобы изменить размер.



Изменение формы цепочки узоров

Используйте инструмент Reshape Object(панель Transform) для изменения формы объектов окружности.

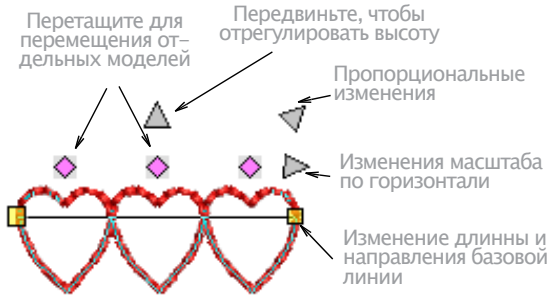
Форма цепочки узоров изменяется инструментом **Reshape** (Изменение формы) таким же образом, как вы изменяете форму текстовых объектов.
Вы можете сделать цепочку узоров выше или уже, поворачивать цепочку узоров, перемещать индивидуальные узоры по базовой линии или изменять форму базовой линии. Вы можете поворачивать, наклонять и переводить в зеркальное отображение цепочку узоров таким же образом, как и другие объекты.



Как изменять форму цепочки узоров

1 Выберите цепочку узоров и щелкните по значку Reshape. Вокруг объекта появятся узлы изменения формы.

2 Перетащите контрольные точки изменения формы, чтобы изменить внешний вид цепочки узоров.



3 Нажмите Esc для завершения.



Подгонка углов наклона стежков

Настройка угла наклона стежков зависит от типа объекта, с которым вы работаете. Для заполняемых объектов вы можете назначить угол наклона стежка для всего объекта. Альтернативно вы можете добавить сложные углы наклона стежков инструментом Stitch Angles. Вы можете также установить угол наклона стежка, используйте инструмент Reshape Object.

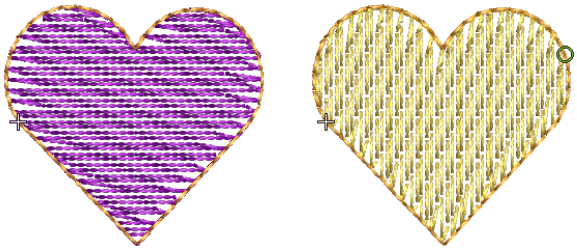
Примечание: Вы можете изменить угол наклона стежков объекта окружности, перемещая точку ввода стежков.

Подгонка углов наклона стежков

Используйте Edit > Add Stitch Angles для установки требуемых углов наклона стежков для замкнутых объектов с отверстиями или без.

Используйте Edit > Remove Stitch Angles для удаления углов наклона стежков для замкнутых объектов с поворачивающимися стежками.

Вы можете изменить угол наклона стежка заполняемых объектов, используя свойства объекта.

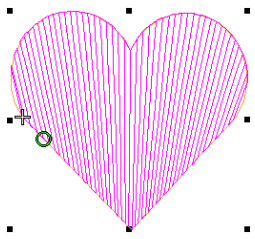


Примечание:

Функция **Remove Stitch Angles** применяется к выбранным объектам с поворачивающимися стежками. В результате остаются стежки с одним номинальным углом наклона.

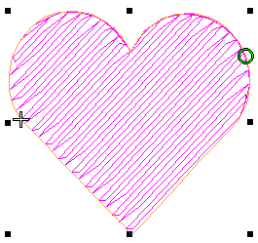
Как подогнать углы наклона стежков с использованием свойств объекта

1 Выберите замкнутый объект с поворачивающимися стежками или без них.



С поворачивающимися стежками

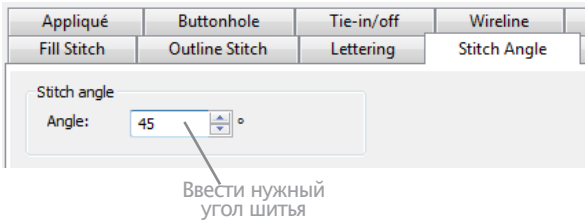
2 При необходимости, воспользуйтесь функцией **Remove Stitch Angles** , чтобы привести углы поворота стежков к номинальному.



Номинальный угол: 45 °

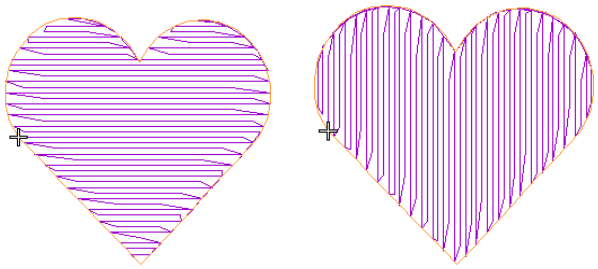
3 Дважды нажмите или щелкните правой клавишей мыши по кнопке **Add Stitch Angles**.

Откроется диалог свойств объекта **Object Properties.**



4 Выберите закладку **Stitch Angle**(Угол наклона стежка).

5 В поле **Angle** (Угол) введите требуемый угол наклона стежка.



Угол: 0° Угол: 90°

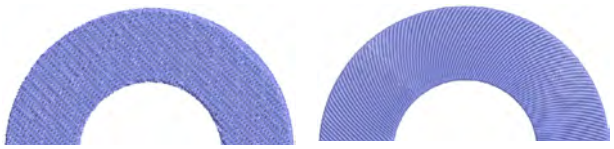
6 Нажмите **Apply.**

Добавление и удаление углов наклона стежков

Используйте Edit > Add Stitch Angles для установки требуемых углов наклона стежков для замкнутых объектов с отверстиями или без.

Используйте Edit > Remove Stitch Angles для удаления углов наклона стежков для замкнутых объектов с поворачивающимися стежками.

Углы наклона стежков объектов с заполнением все модифицируются тем же способом. Сложные углы наклона стежков могут быть добавлены инструментом **Stitch Angles.**



Одинаковый угол наклона стежков Сложные углы наклона стежков

В программе BERNINA Embroidery Software, функция добавления углов наклона стежков **Add Stitch Angles** может применяться к замкнутым объектам, имеющим:

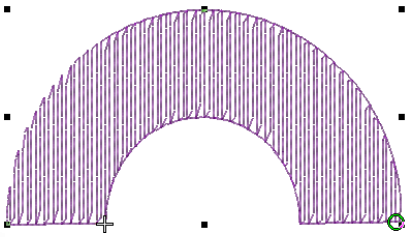
- Поворачивающиеся углы наклона стежков
- Один общий угол наклона стежков, с отверстиями или без.

Подсказка

Инструментом Reshape (Изменить форму) вы можете добавить индивидуальные контрольные точки без воздействия на углы наклона стежков. Подробнее см. в разделе Изменение формы объектов.

Для добавления или удаления углов наклона стежков

1 Выберите замкнутый объект с поворачивающимися стежками или без них.

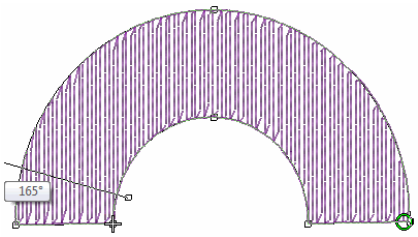


Примечание

Если функция Stitch Angles применяется к объекту с эффектами заполнения типа Star Fill (заполнение звездами) или Wave Fill (заполнение волнами), эти эффекты будут удалены.

2 При необходимости воспользуйтесь функцией удаления углов наклона стежков (Remove Stitch Angles), чтобы вернуться к текущему номинальному значению угла наклона.

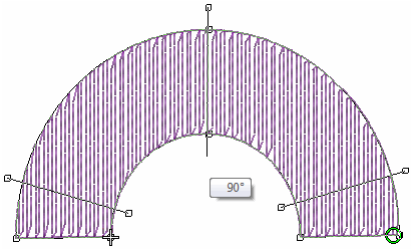
3 Нажмите Add Stitch Angles. Вам будет предложено ввести углы наклона стежков.



Подсказка

Если нажать кнопку Enter после включения функции Add StitchAngles, но линии наклона стежков не вводить, то они будут сгенерированы автоматически. Чтобы принять линии наклона – еще раз нажмите Enter . Чтобы отказаться от автоматически выбранных линий наклона нажмите пробел. Тогда будет использован один общий угол наклона.

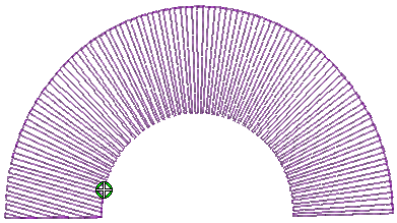
4 Назначьте такие углы наклона – точки 1 и 2 , чтобы стежки пересекали две стороны объекта. Убедитесь в том, что они не пересекают друг друга.



Внимание: Новые линии стежков не должны пересекать существующие линии стежков, в противном случае появится сообщение об ошибке. Нажмите клавишу пробела **Backspace** для удаления.

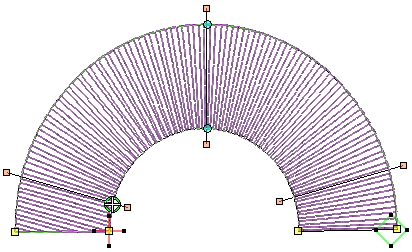
5 Вводите точки угла столько раз, сколько требуется для создания эффекта «переворачивания» заполнения.

6 Нажмите Enter, чтобы принять изменения и клавишу Esc для окончания.



Подсказка

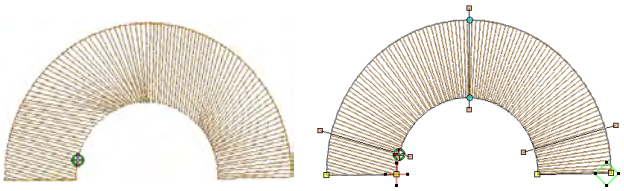
Вы можете использовать функцию Reshape Object для настройки узлов изменения формы. См. раздел Подгонка углов наклона стежков.



Подгонка углов наклона стежков

Используйте инструмент Reshape Object (панель Tansform) для установки угла наклона стежков выбранных объектов.

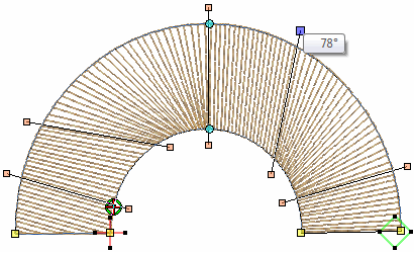
Вы можете изменить угол наклона стежка объектов, используя функцию Reshape Object (Изменение формы объекта).



Как подогнать углы наклона стежков

1 Выберите объект с заполнением.

2 Нажмите кнопку Reshape Object (Изменение формы объекта).

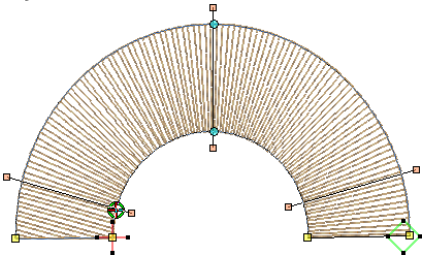


3 Выберите узлы наклона стежков и нажмите **Delete** для удаления углов наклона.

Подсказка

При перемещении указателя мыши над точкой угла наклона на экране появляется всплывающая подсказка с углом наклона стежков выбранного объекта.

4 Захватите кнопкой мыши узел и передвиньте так, как требуется.



5 Нажмите Enter, чтобы принять изменения и клавишу Esc для окончания. Объект будет вышит повторно с новыми углами.

Подсказка

Для установки точного угла наклона стежков используйте свойства объекта. Подробнее см. в разделе Подгонка углоа наклона стежка.

Подгонка точек входа и выхода

Используйте инструмент Reshape Object (панель Transform) для подгонки точек входа и выхода выбранных объектов.

По умолчанию функция **Closest Join** (Самое короткое соединение) автоматически рассчитывает кратчайшее соединение между объектами, экономя ваше время, требуемое для нахождения точек входа и выхода. Вкладка **Settings** > **Options** > **General** позволяет при необходимости деактивировать эту функцию. Если эта функция деактивирована, все вновь оцифровываемые объекты соединяются методом **As Digitized** (По мере оцифровки). Это означает, что во время оцифровки вам будет предлагаться выбирать точки входа и выхода. Вы сможете изменять их в любое время инструментом **Reshape Object**. См. также Настройка других общих опций.

Как изменять точки входа и выхода

1 Выделите объект.

2 Нажмите кнопку **Reshape Object** (Изменение формы объекта). Появятся контрольные точки, включая точки входа и выхода.

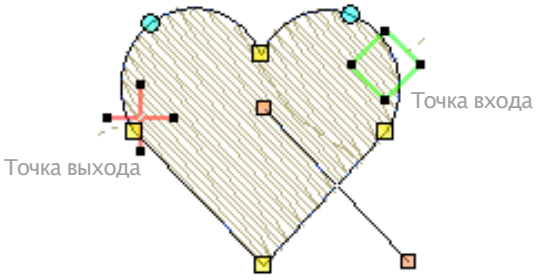


Примечание:

В объектах окружности появляется точка входа.

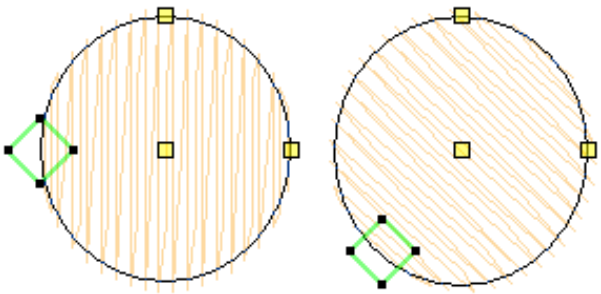
3 Выберите точку входа или выхода, как вам нужно, и перетащите ее в другое положение на контуре объекта.

4 Нажмите **Enter**, чтобы принять изменения и клавишу **Esc** для окончания.



Примечание:

В объектах окружности угол наклона стежков перпендикулярен линии, соединяющей точку входа с центром окружности. Таким образом, при изменении точки входа стежка в объекте окружности изменяется угол наклона стежка.



Глава 20
Редактирование стежков

BERNINA Embroidery Software автоматически генерирует стежки в соответствии с контуром проекта и его свойствами. Это означает, что вы можете преобразовывать проекты BERNINA Embroidery Software и изменять их формы без изменения плотности или качества стежков.

Но BERNINA Embroidery Software позволяет также редактировать индивидуальные стежки. Вам просто нужно выбрать стежок, как и любой другой объект, и переместить по своему желанию точку укола иглой. Например, вы можете вставлять стежки в объект, чтобы заполнить пробелы. Вы можете переместить или удалить индивидуальные стежки или группы выбранных стежков.

В частности, это может потребоваться при работе с файлами стежков, которые не содержат данных о контуре проекта. Однако, если это возможно, редактируйте свойства объекта раньше, чем индивидуальные стежки. См. также Форматы проектов вышивки.

В этом разделе объясняется, как выбирать и редактировать стежки.

Выбор стежков

Функция **Stitch Edit** (Редактирование стежков) позволяет выбирать отдельные стежки или диапазон стежков путем выбора их точек укола иглой или оконтуривающим прямоугольником. Выбранные стежки выделяются другим цветом.

Выбор стежков по точке прокола



Используйте команду Stitch Edit (меню Edit), чтобы выбрать индивидуальные стежки для редактирования.

Вы можете выбрать индивидуальные стежки в режиме **Stitch Edit** (Редактирование стежка) путем выбора их точек укола иглой.

Как выбирать стежки по точке прокола

1 Выберите **Edit** > **Stitch Edit**. или **E** на клавиатуре, чтобы перейти в режим **Stitch Edit**.

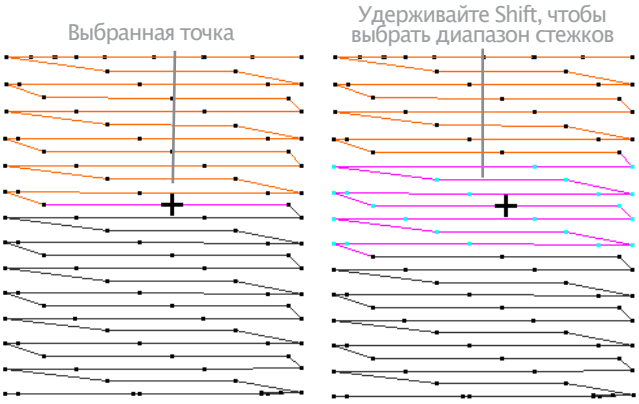


Подсказка

Выбирать точки проще при увеличенном масштабе. См. Увеличение и уменьшение объектов.

2 Щелкните по точке укола иглой.

The needle point and stitch colors change and the needle position marker moves to the selected stitch. All stitches after the needle position marker in the stitching sequence appear in black.



- Для выбора диапазона стежков удерживайте нажатой клавишу **Shift**.
- Для выбора нескольких стежков удерживайте нажатой клавишу **Ctrl**.

Выбор стежков ограничивающим прямоугольником



Используйте команду Stitch Edit (меню Edit), чтобы выбрать стежки ограничивающим прямоугольником.

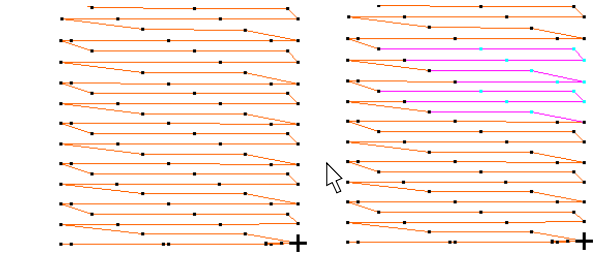
Можно быстро выбрать группу стежков, растянув вокруг них выделяющую рамку.

Как выбирать стежки выделяющей рамкой

1 Выберите **Edit** > **Stitch Edit**. или **E** на клавиатуре, чтобы перейти в режим **Stitch Edit.**

Подсказка
Выбирать точки проще при увеличенном масштабе. См. Увеличение и уменьшение объектов.

2 Очертите указателем мыши ограничивающий прямоугольник вокруг выделяемых стежков.
Стежки будут выделены, как только вы отпустите кнопку мыши.



Ограничивающий прямоугольник Стежки выделены

Вставка стежков

Используйте команду Stitch Edit (меню Edit), чтобы вставить стежки в объект.

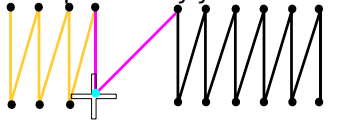
Вы можете вставлять стежки в объект, чтобы заполнить пробелы. Вставленные стежки являются обоснованной частью объекта (в большей мере, чем независимые объекты). Однако они могут быть удалены, если происходит регенерация стежков. Если это возможно, лучше редактируйте свойства объекта, чем индивидуальные стежки. Например, чтобы увеличить плотность стежков, лучше уменьшить интервал между стежками. чем вставлять стежки.

Как вставлять стежки

1 Выберите **Edit** > **Stitch Edit** или E на клавиатуре, чтобы перейти в режим Stitch Edit..

Подсказка
Выбирать точки прозе при увеличенном масштабе. См. Увеличение и уменьшение объектов.

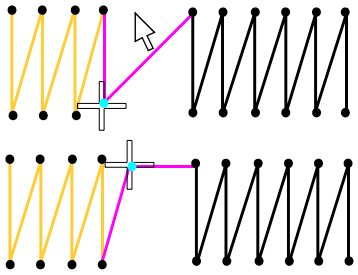
2 Выберите точку укола иглой



Цвет стежка изменится, а маркер положения иглы переместится на выбранный стежок. Все стежки за маркером положения иглы в последовательности вышивания будут отображены черным цветом.

3 Переместите указатель мыши в то место, куда вы хотите вставить стежок, и щелкните правой кнопкой мыши.

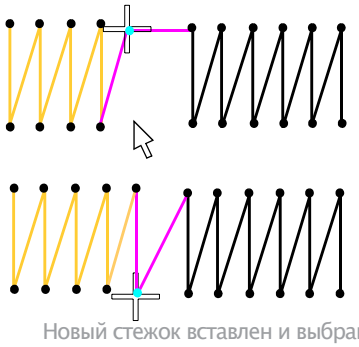
Щелкните правой кнопкой мыши, чтобы вставить новый стежок



Новый стежок вставлен и выделен

4 Переместите мышь в то место, куда вы хотите вставить стежок, и щелкните правой кнопкой мыши.

Правый щелчок – новый стежок вставлен



Новый стежок вставлен и выбран

5 Продолжайте щелкать правой кнопкой мыши по мере необходимости.

Перемещение стежков

Используйте команду Stitch Edit (меню Edit), чтобы выбрать индивидуальные стежки для перемещения.

Вы можете перемещать индивидуальные стежки или группы стежков.

Внимание:
Если стежки объекта по любой причине регенерируются, все функции редактирования стежков теряются. Если это возможно, лучше изменять форму объекта, чем перемещать индивидуальные стежки. Подробнее см. в разделе Изменение формы и правка объектов.

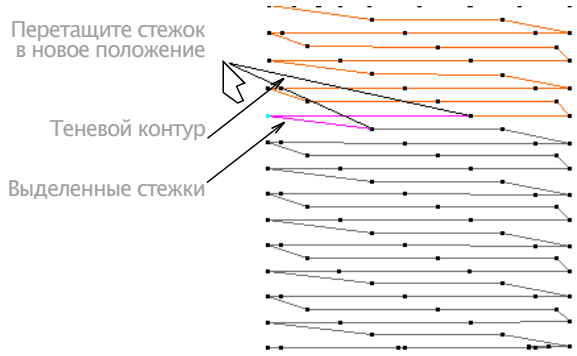
Как перемещать стежки

1 Выберите **Edit** > **Stitch Edit**. или **E** на клавиатуре, чтобы перейти в режим **Stitch Edit**.

Подсказка
Выбирать точки проще при увеличенном масштабе. См. Увеличение и уменьшение объектов.

2 Выберите стежки и перетащите их мышью в новое положение.

Новое положение будет отображено теневым контуром.



Удаление стежков

Используйте команду Stitch Edit (меню Edit), чтобы выбрать индивидуальные стежки для удаления.

Вы можете удалить отдельные выделенные группы стежков.

Внимание:

Если стежки объекта по любой причине регенерируются, все функции редактирования стежков теряются. Если это возможно, лучше редактируйте свойства объекта, чем индивидуальные стежки. Подробнее см. в разделах Регулировка шага гладьевого заполняющего стежка и Сохранение длинных стежков.

Для удаления стежков

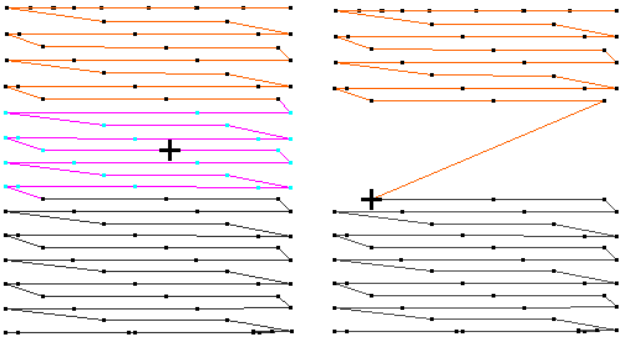
1 Выберите **Edit** > **Stitch Edit**. или **E** на клавиатуре, чтобы перейти в режим **Stitch Edit.**

Подсказка

Выбирать точки проще при увеличенном масштабе. См. Увеличение и уменьшение объектов.

2 Выберите стежок или стежки

3 Нажмите Delete.



Стежки выделены

Стежки удалены

Часть V
Продвинутая оцифровка

ПО BERNINA Embroidery Software предоставляет специальные возможности повышения продуктивности, эффекты вышивки и методы оцифровки.

Специальная техника оцифровывания

В этом разделе рассматривается создание „ручных“ вышивок и возможности упрочнения контуров в технике **Double Run и Blackwork Run.** Кроме того, описывается техника вырезания отверстий и удаления перекрывающих стежков, а также заполнения отверстий в объектах. Описаны также простые и быстрые способы выметывания пуговичных петель. См. Специальная техника оцифровывания.

Эффекты художественного вышивания

В этом разделе описывается, как применять эти типы художественных стежков и эффекты к проектам вышивания и как настраивать эти функции для получения желаемых результатов. См. Эффекты художественного вышивания.

Узорные штампы. Оконтуривание и заполнение узорами

В этом разделе описывается, как вставлять узоры в проект и как подгонять их настройки, чтобы получать наилучшие результаты. Также объясняется, как создавать собственные узоры и комплекты узоров, а также то, как создавать образцы стежков с резными штампами. См. Узорные штампы. Оконтуривание и заполнение узорами.

Оконтуривание и заполнение рукодельными стежками

В этом разделе поясняется, как выбирать типы рукодельных стежков, а также изменять настройки стежков для получения наилучших результатов. См. Оконтуривание и заполнение рукодельными стежками.

Оцифровка аппликаций

В этом разделе описывается создание закрытых, частично открытых и открытых аппликаций. См. Оцифровка аппликаций.

Глава 21
Специальная техника оцифровывания



BERNINA Embroidery Software предлагает специальные способы оцифровывания для получения специальных эффектов при вышивании, а также для экономии времени при подготовке проектов. Существуют инструменты для создания вышивок, выглядящих так, как-будто они сделаны вручную. При обычных методах оцифровки рисунка добиться такого эффекта не просто.

Имеются инструменты для упрочнения контуров, вырезки отверстий в объектах, удаления подстилающих стежков, а также заполнения отверстий. Можно быстро прострочить контуры вокруг выбранных объектов или вокруг всего рисунка, с помощью простых, тройных или гладьевых линий. Имеются также специальные инструменты для простого и быстрого создания пуговичных петель.

В этом разделе рассматривается создание „ручных“ вышивок и возможности упрочнения контуров в технике Double Run и Blackwork Run. Кроме того, описывается техника вырезания отверстий и удаления перекрывающих стежков, а также заполнения отверстий в объектах. Описаны также простые и быстрые способы выметывания пуговичных петель.

Создание “ручных”вышивок



Функция **Freehand Draw Embroidery** (создание “ручных” вышивок) работает аналогично тому, как работают функции Freehand и Polyline в программе CorelDRAW®. Функция Freehand Draw Embroidery предоставляет множество преимуществ. Она позволяет легко и быстро создавать рисунки, выглядящие так, как-будто они сделаны вручную, При обычных методах оцифровки рисунка добиться такого эффекта не просто. Цель состоит в иммитации движений ручной вышивки на вышивальной машине, когда ткань зафиксирована в пяльцах. Для этого игла как-бы “рисует” на поверхности ткани.

Другие техники позволяют вышивать поверх фотографических изображений или детально прорисовывать линии.

Например, можно использовать этот инструмент, чтобы вручную набросать цветной рисунок фото-вышивки. Эта техника требует аккуратности, особенно в прорисовке углов, подобно функции CorelDRAW® **Polyline.**



В других случаях, рисунки, похожие на наброски карандашом или углем, могут быть оцифрованы очень быстро. Эту функцию можно использовать для создания эффектов типа 'doodle' ("каракули") без подробной проработки деталей. Например, можно добавить к основному рисунку графический фрагмент, декоративный текст и т.п



Создание линий "ручных" стежков

Чтобы наметить контуры (набросок) вышивки непосредственно на экране, используйте пункт меню Digitize > Freehand Draw Embroidery ->Open Object . Можно смотреть, как это будет выглядеть в стежках, непосредственно в процессе рисования.

Для прорисовки на экране объектов вышивки с заполняющими "ручными" стежками, используйте функцию Use Digitize > Freehand Draw Embroidery -Closed Object.

Функция "ручной" вышивки представлена на панели инструментов оцифровки (Digitize toolbar) в двух вариантах: Open Object (вышивка незамкнутых объектов) и Closed Object (вышивка замкнутых объектов). Подобно другим инструментам оцифровки, эти функции можно использовать в сочетании с любыми имеющимися на данный момент типами стежков. С помощью этих функций можно рисовать объекты непосредственно на экране. При рисовании наброска вышивки, можно смотреть, как это будет выглядеть в стежках, непосредственно в процессе рисования.

Таким образом достигается возможность создания художественных эффектов, подобных машинным вышивкам в режиме свободного движения или «рисования нитками». Эту функцию можно использовать и для того, чтобы просмотреть, как будет выглядеть реальная ручная вышивки, перед тем, как начинать ее вышивать. В конце концов, создав рисунок на экране, его можно вышить и автоматически.

Примечание

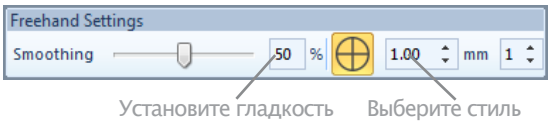
С функциями "ручной" вышивки Freehand Embroidery можно работать как с помощью компьютерной мыши, так и компьютерного пера WACOM.

Как создать линии "ручных" стежков

- Создайте форму при помощи инструмента **Freehand**.
- В палитре выберите цвет и тип шва.

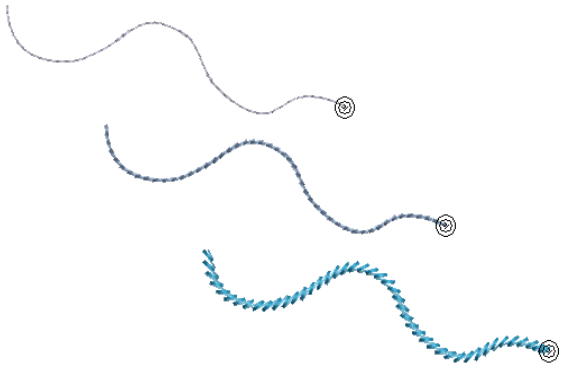
Для инструмента **Closed Freehand** доступны все виды швов и заливок.

- Выберите стиль, настройте коэффициент сглаживания и плотность шва. См. Регулировка гладкости линии в ручную.



- Нажмите и тяните для создания формы. Чтобы завершить, отпустите.

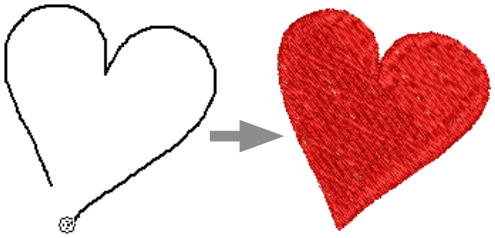
ПО BERNINA Embroidery Software выводит стежки на экран в процессе рисования.



- Для создания закрытой формы используйте инструмент Closed Freehand.
- Если выбран режим Outline, в палитре Color Palette ПО BERNINA Embroidery Software стежки выводятся по клику или движению мышки.



- Если выбран режим заполнения стежками (Fill), после каждого щелчка или при перетаскивании пойнтера мыши отображается каркасный набросок.



- Отпустите кнопку мыши. ПО BERNINA Embroidery Software аккуратно закроет форму.



«Толстый-тон»кий» кал-лиграфический эффект

Подсказка

Инструмент Open Freehand может создавать каллиграфию настройками Calligraphy в сочетании с швами Raised Satin. Для лучшего результата могут понадобится дополнительные подкладки и большая плотность шва. См. Создание гладких контуров.

Сглаживание линий “ручных” стежков

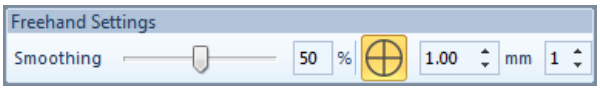
Чтобы наметить контуры (набросок) вышивки непосредственно на экране, используйте пункт меню Digitize > Open Freehand. Можно смотреть, как это будет выглядеть в стежках, непосредственно в процессе рисования.

Для прорисовки на экране объектов вышивки с заполняющими “ручными” стежками, используйте функцию Digitize > Closed Freehand.

Функции **Freehand Draw Embroidery** имеют специальный курсор. Он разработан для того, чтобы контролировать зазоры и промежутки. Число кругов и промежутки между концентрическими кругами управляется с помощью панели инструментов сглаживания “ручных” линий Freehand Embroidery Smoothing. Эту панель инструментов можно расположить на экране фиксировано, или сделать ее “плавующей”.

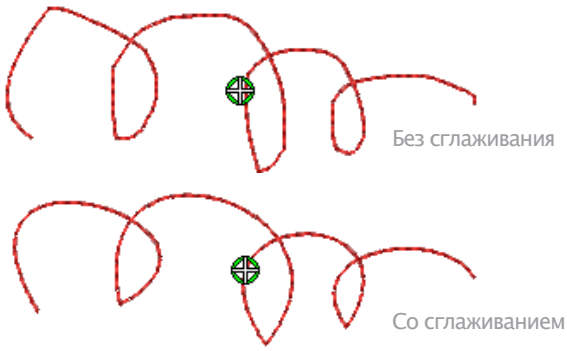
Как настроить сглаживание линий “ручных” стежков

- Создайте образец “ручного” рисунка с использованием контурных (набросочных) объектов и/или замкнутых заполненных объектов. Подробнее см. раздел Создание линий “ручных” стежков.



- Можно настроить степень “сглаживания” линий “ручных” стежков с помощью регулятора **Smoothing.**

Регулятор **Smoothing** располагается на панели инструментов и позволяет указать в процентах насколько точно сглаженная линия должна соответствовать оригиналу. Изменяя степень сглаживания вы меняете количество контрольных точек, которые программа BERNINA Embroidery Software использует при вычислении контура вышивки.



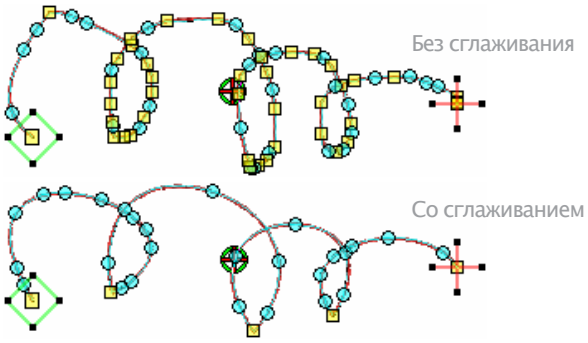
Без сглаживания

Со сглаживанием

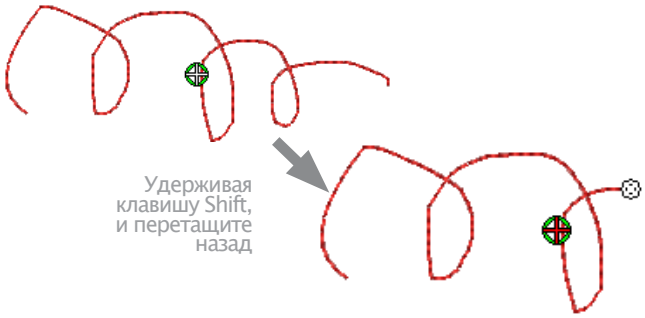
- Отрегулируйте гладкость:

Tool	Note
	Show Guide – переключение курсора оцифровки – больший контроль за рисованием и точками по умолчанию.
	Контроль Guide Inner Circle Radius – установка размера центра круга оцифровки от руки.
	Контроль Number of Guide Circles – установка количества кругов курсора – если радиус внутреннего круга 2 мм, каждый следующий круг сдвигается на 2 мм.

- В режиме Reshape можно просматривать и редактировать контрольные точки, созданные инструментом Freehand Embroidery.



- Чтобы удалить часть линии, нажмите и удерживайте Shift при обратном движении мышки по линии. Как только кнопку Shift отпустить, точка начала и конца отрезка соединятся прямой линией. Или нажмите Backspace. Удалится последняя точка.



- Или нажмите Backspace. Удалится последняя точка.
- Для завершения отпустите мышку или нажмите Esc.

Примечание

Объекты, созданные с помощью функции Freehand Embroidery можно редактировать и перерисовывать тем же способом, что и объекты созданные обычным образом. Надо выбрать объект и нажать на кнопку Reshape Object на панели Transform.

Упрочнение контуров

Используйте инструмент **Double Run** (панель Design) для упрочнения контура. Используйте инструмент **Blackwork Run** для соединения выделенных контуров, чтобы образовать единый сгруппированный контур с оптимальной последовательностью вышивания.

Упрочнение контуров функцией Double Run

Используйте инструмент Double Run (панель Edit) для упрочнения контура путем обшивания его в обратном направлении.

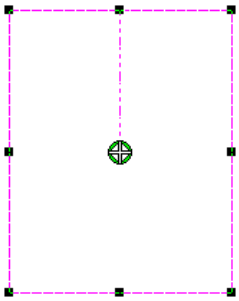
Используйте функцию Double Run (Двойной обход) для упрочнения контура. При этом контур обшивается в противоположном направлении. Обычно это свойство используется для утолщения строчки контура без образования нежелательных соединительных стежков. Также может применяться к заполненным объектам.

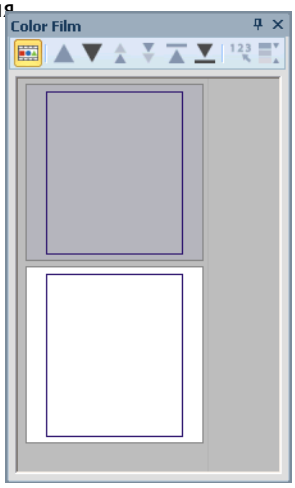
Как упрочнять контуры инструментом Double Run

1 Выберите объекты, контуры которых требуют упрочнения.

2 Щелкните по значку **Double Run** или нажмите **Ctrl+B.**

Объект будет дублирован реверсными стежками и помещен сверху оригинала. Цвет остается тем же, что и у оригинала, и помещен после него в последовательности вышивания.





3 Проверьте, дублирован ли объект, используя один из следующих способов:

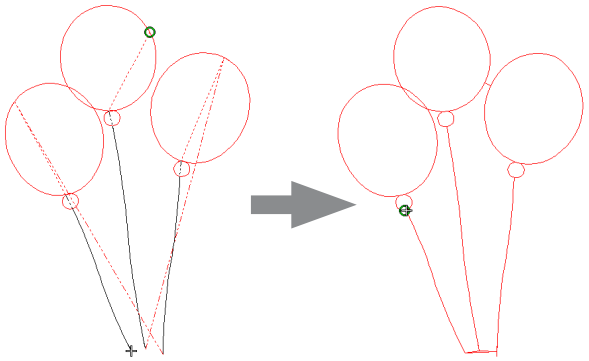
- Проверьте количество стежков в статусной строке
- Просмотрите объекты функцией **Color Film**. См. Просмотр и выбор цветовых блоков.
- Обойдите объект по стежкам. Подробнее см. в разделе Просмотр последовательности вышивания.
- Используйте команду **Slow Redraw** (Медленное перерисовывание). Подробнее см. в разделе Замедленный просмотр последовательности вышивания.

Упрочнение контуров инструментом Blackwork Run

Используйте инструмент Blackwork Run (панель Edit) для автоматического назначения последовательности выделенных объектов вышивки.

Используйте инструмент Blackwork Run для соединения выделенных контуров, чтобы образовать единый сгруппированный контур с оптимальной последовательностью вышивания.

Образующийся объект Blackwork Run всегда следует цвету первого объекта в последова-тельности вышивания. См. также раздел Создание контуров стежками назад («бэкстич»).



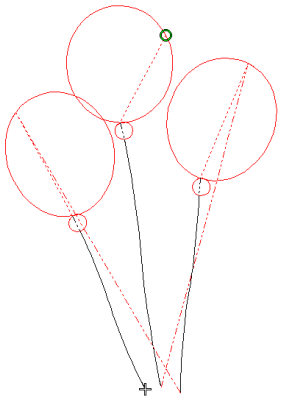
Функция Blackwork Run работает с вышивальными контурами, состоящими из одного объекта или из комбинации объектов типа открытого объекта, замкнутого объекта, окружность/овал или прямоугольник. Могут быть использованы все оконтуривающие стежки, кроме Pattern Run, Blackwork Border или Candlewicking Border. См. Стежки заливки и контура.

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

Как упрочнять контуры функцией Blackwork Run

1 Выделите объекты.

Длинные соединительные стежки между отдельными объектами



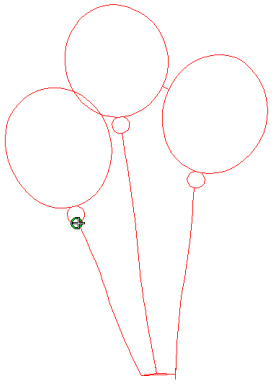
Примечание

Эта функция применима только в том случае, если выбрано больше одного объекта подходящего типа.
Любой объект, для которого не может быть установлена автоматическая последовательность, исключается из операции.

2 Нажмите на значок Blackwork Run.

3 Оцифруйте точку входа или нажмите **Enter**, чтобы принять стандартные настройки.

Компоненты объекта сгруппированы и принимают цвет первого объекта.



Подсказка

Обойдите объект автоматической последовательности для проверки. Подробнее см. в разделе Просмотр последовательности вышивания.

4 Измените при необходимости цвет нитки всего объекта в последовательности. Подробнее см. в разделе Изменение цвета ниток.

5 Измените при необходимости форму объекта в последовательности.
Объекты в последовательности могут изменены по форме в целом. Имеется только одна точка входа и одна точка выхода, но все компоненты объектов имеют индивидуальные точки изменения формы. Подробнее см. в разделе Изменение формы объектов с использованием узлов изменения формы.

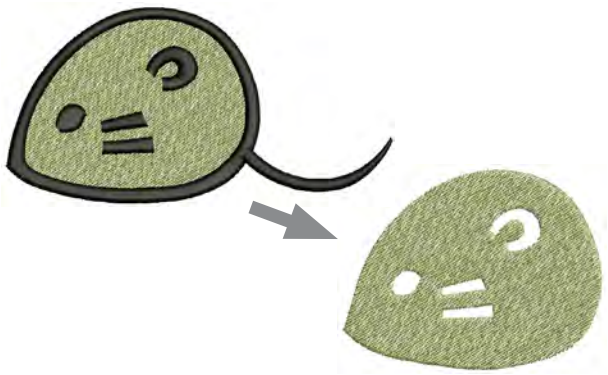
Примечание:

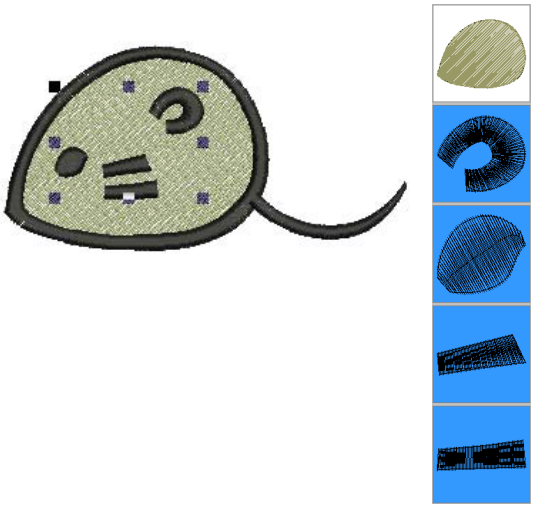
Вы можете не заметить на экране большого различия после применения Blackwork Run, если укрепленные контуры перекрывают друг друга. Для проверки оконтуривания объекта функцией Blackwork Run обойдите объект по стежкам. Подробнее см. в разделе Обход по стежкам.

Удаление подстилающих стежков

Используйте инструмент Remove Overlaps (панель Edit) для удаления слоев подстилающих стежков в перекрывающихся объектах.

Используйте инструмент **Remove Overlaps** для удаления подстилающих слоев вышивки. Благодаря этому сокращается количество стежков и предотвращается скопление ненужных стежков. Вырезание перекрытий сохраняется между «вырезкой» объектов и «вырезанными объектами», чтобы избежать пробелов. Это можно подгонять для различных типов ткани.

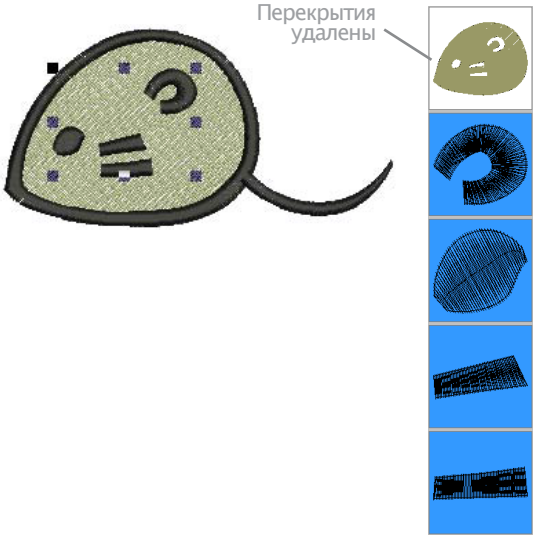




Вырезаемые объекты

Различные объекты вышивки могут быть использованы в качестве вырезаемых объектов если они не слишком малы или если зазоры между стежками не менее 1 мм. Например, это могут быть:

- Объекты с заполнением стежками Satin, Step или Fancy Fill
- Контуры, выполненные гладьевым валиком
- Объекты автоаппликации с покрытием гладьевыми стежками
- Текстовые объекты.



«Вырезаемые» объекты:

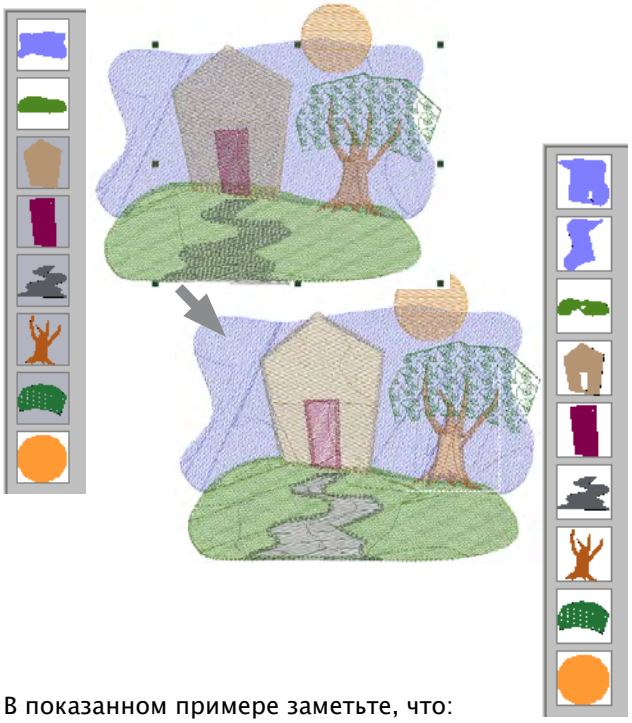
К «вырезаемым» объектам относятся:

- Заполненные объекты
- Объекты автоаппликации
- Оконтуренные объекты.

Инструмент Remove Overlaps не создает букв и пуговичных петель, но они могут быть резаками. См. Создание пуговичных петель.
Подстилающие стежки, просвечивающие через заполнение, не удаляются. Это относится к заполнениям такими стежками, как Pattern Fill, Blackwork Fill, Candlewicking Fill, Lacework Fill, Gradient Fill, или стежками с шагом 1,00 мм и больше. А также не удаляются любые стежки, подстилающие узкие фрагменты объектов.

Примечание:

Можно одновременно выбрать несколько резцов как часть единой операции вырезания.



В показанном примере заметьте, что:

- Объект «небо» разделен на две части.
- Для «двери» и «дорожки» были удалены стежки дома и холма.
- Ствол дерева и небо, подстилающее листья, оставлены, поскольку под объектами узорного заполнения (**Pattern Fill**) подстилающие стежки не вырезаются
- Участок неба, перекрываемый оранжевой луной, остается без изменений, поскольку луна не была выбрана в начале операции.

Добавление и удаление отверстий

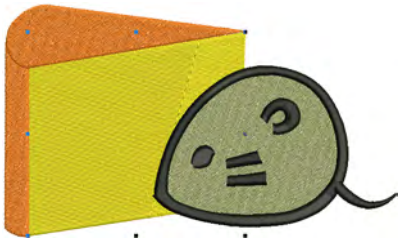
Используйте инструмент Add Holes (панель Edit) для вырезания отверстий в объектах.

Use Edit > Remove Holes - удаление отверстии в объектах.

BERNINA Embroidery Software позволяет вырезать отверстия в выбранных объектах замкнутой кривой с единообразным углом наклона стежков, используя инструмент **Add Holes** (Добавить отверстия).. Применимо только к объектам, созданным инструментом **Closed Object**. Аналогичный инструмент **Remove Holes** позволяет удалять отверстия в закрытых объектах.

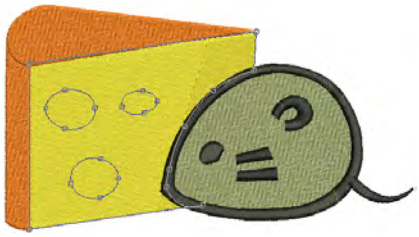
Добавление и удаление отверстий:

1 Выберите объект.

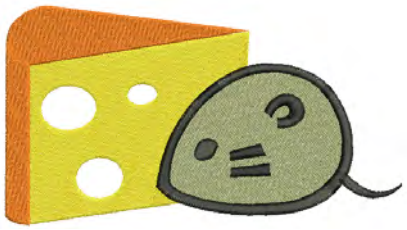


2 Щелкните по значку **Add Holes** (Добавить отверстие). Вокруг контура объекта появятся базисные точки.

3 Оцифруйте дополнительные контуры для объекта. Нажимайте **Enter** после каждого контура.



4 Нажмите **Enter**.



Примечание
Чтобы удалить границы закрытого объекта, нажмите **Remove Holes.**

Заполнение отверстий в объектах

Используйте инструмент Fill Holes (панель Edit) для заполнения отверстий в одиночных объектах.

Инструмент **Fill Holes** заполняет отверстия в одиночных замкнутых объектах или прямоугольниках, содержащих отверстия. Они могут быть полностью удалены или заполнены новыми объектами.

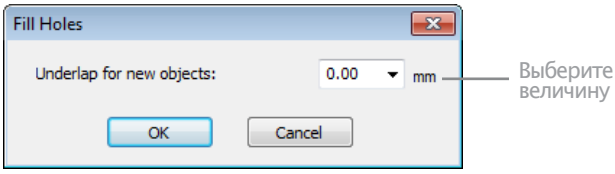


Для заполнения отверстий в объектах:

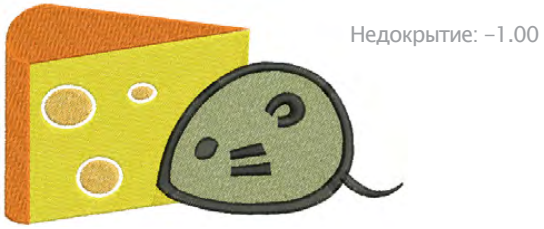
1 Выберите исходный объект



2 Щелкните по значку **Fill Holes**.
Откроется диалоговое окно **Fill Holes**.



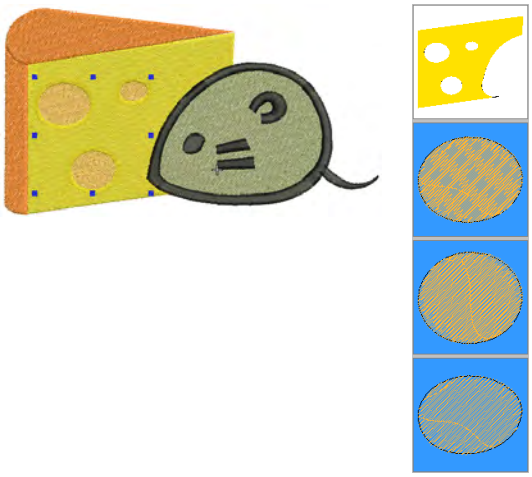
3 Выберите величину **Underlap** (Недокрытие).



- Для точного перекрытия отверстий примите стандартное значение **0.00.**
- Для перекрытия с нахлестом отверстий и оригинального объекта выберите положительное смещение, например **1.00.** Перекрытие с нахлестом позволяет избежать пробелов.
- Для перекрытия с пробелом отверстий и оригинального объекта выберите отрицательное смещение, например **-1,00.**

4 Нажмите **OK**.

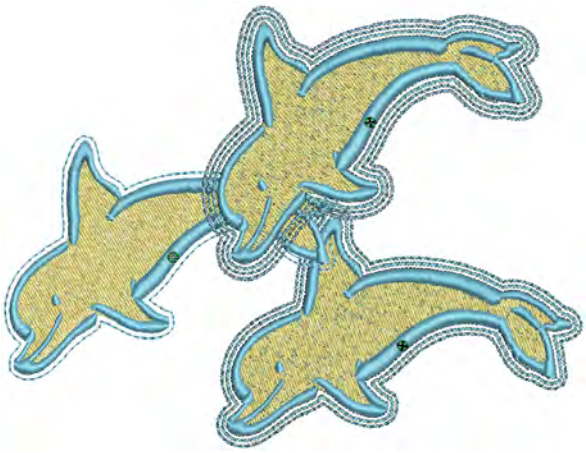
Все вновь создаваемые объекты заполняются с текущими настройками заполняющих стежков, углом наклона стежков и цвета нитки. Каждый новый объект является независимым объектом и размещается непосредственно перед исходным объектом в последовательности вышивания.



Создание контуров и границ

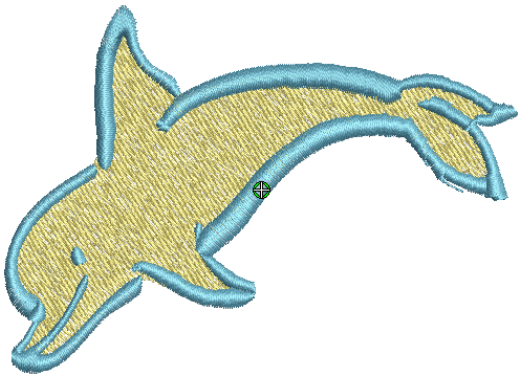
Для вышивки контуров объектов одинарными, тройными или гладьевыми линиями, используется функция Edit > Outline Design.

Функция **Outline Design** позволяет быстро создавать контуры отдельных объектов или всего рисунка с помощью **одинарных, тройных** или **гладьевых линий**. См. также раздел Автоматическое создание контуров и границ.

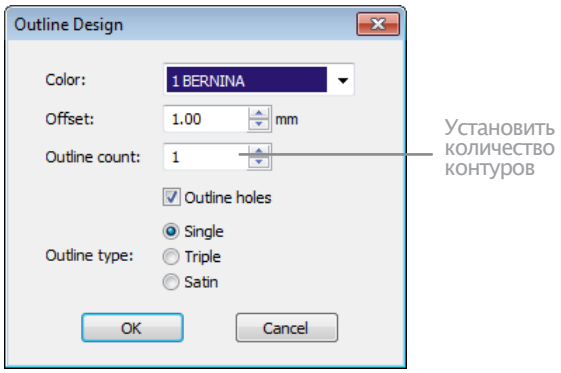


Для создания контуров и границ

1 Выберите объект(ы) или весь рисунок.



2 Нажмите кнопку **Outline Design.** Откроется диалоговое окно функции **Outline Design**.

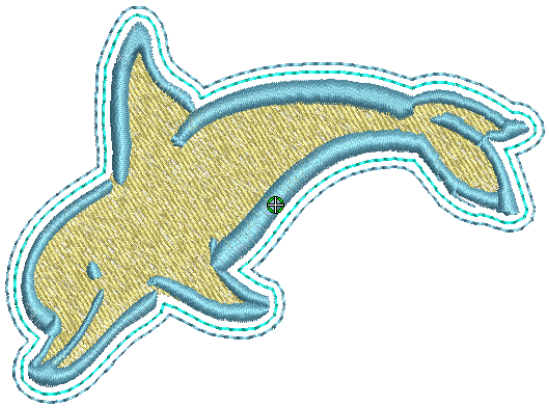


3 Настройте параметры в соответствии с требованиями:

Поле	Описание
Offset (отступ)	Устанавливает отступ контура в мм. Значение отступа может быть и отрицательным.
Outline (Число контуров)	Можно указать число линий контура – до 99 – для создания художественного эффекта.
Outline holes (Контур отверстия)	Эта функция позволяет включать или исключать “отверстия” из обработки.
Outline type (Тип контура)	Можно выбрать тип линии контура: Одинарная, тройная, гладьевая

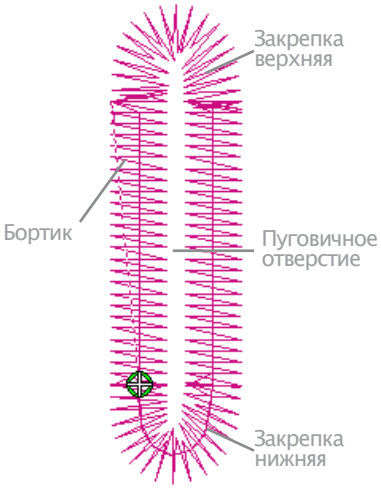
4 Чтобы применить выбранные настройки, нажмите **OK.**

Контуры рисунка будут вышиты нитками текущего цвета с текущими настройками. Контур будет вышит в последнюю очередь, если для обработки выбран весь рисунок. В случае, если выбранная часть рисунка отделена от остальной его части “пробелом”, контур вышивается после выбранной части.



Создание пуговичных петель

BERNINA Embroidery Software позволит вам вставлять заданные заранее пуговичные петли, назначать размеры петель и соединять петлю с проектом. Пуговичные петли выполняются обычно стежками гладьевого валика, обрамляющего прорезь, длина которой примерно соответствует диаметру пуговицы. Стежки гладьевого валика защищают прорезь от осыпания. Пуговичная петля состоит из двух гладьевых валиков с закрепками на концах.



Добавление пуговичных петель

Digitize > Buttonhole – оцифровка пуговичной петли.

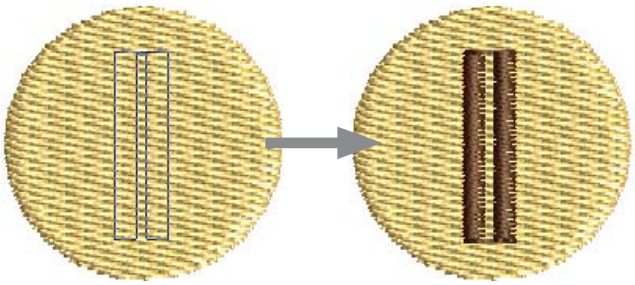
Добавьте пуговичные петли к проекту.



Как добавлять пуговичные петли

1 Откройте или создайте петлю, требуемую для вашего проекта

2 Выберите команду **Buttonhole**. Текущий контур петли появляется в привязке с указателем мыши.

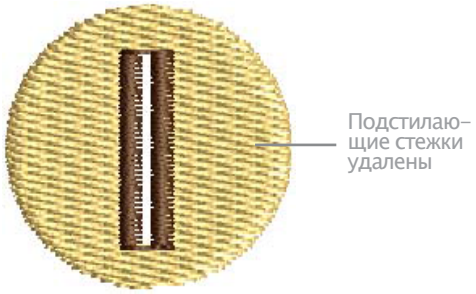


3 Щелкните в том месте, куда вы хотите поместить петлю.

4 Повторяйте эту операцию, если нужно добавить несколько петель.

5 Нажмите **Esc** для завершения.

Рекомендуется удалять зону вышивания, которая подстилает объект петли. Подробнее см. в разделе Удаление подстилающих стежков.



Подсказка

Если петля помещена сверху другого объекта, некоторые из расположенных ниже стежков могут распуститься после прорезания петли. Чтобы предотвратить это, находящийся под петлей объект может быть изменен по форме, так что оконтуривающая линия будет проходить вдоль прорези петли. Подробнее см. в разделе Изменение формы и правка объектов.

Создание линии петель

Digitize > Buttonholes – оцифровка ряда петель

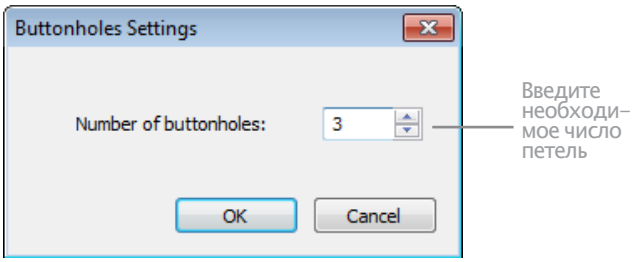
С помощью команды **Add Buttonholes** (добавить петли) можно добавить к вашему проекту цепочку равномерно расположенных пуговичных петель.



Для создания линии петель

1 Откройте или создайте проект, требующий петель

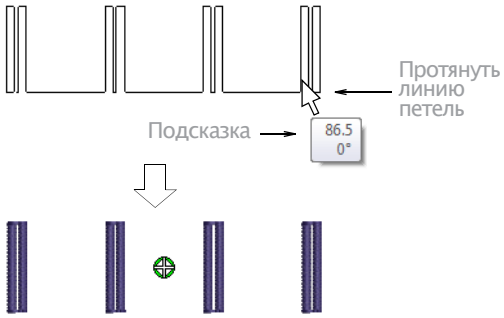
2 Выберите инструмент Buttonholes (петля). Откроется диалоговое окно **Buttonholes Settings** (Параметры Бутоньерки).



3 Введите число петель, необходимых для вашего проекта, и нажмите **OK**.

4 Щелкните мышью в той точке проекта, где должна располагаться первая петля.

5 Протяните линию до точки, где должна располагаться последняя петля.



6 Используйте окно измерительного указателя. Для завершения работы щелкните клавишей мыши.

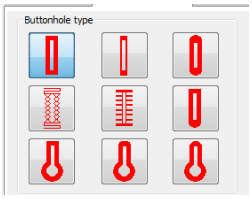
Выбор типов петель

Используйте функцию Object Properties (панель General) для изменения типа петли

Выбирайте тип петли до или после оцифровывания. Если вы используете петли без выбора типа петли, то будет применена стандартная петля.

Чтобы изменить тип петли:

1 Выберите Object Properties (Свойства объекта) и щелкните по закладке Buttonhole (Петля).



2 Выберите тип петли.
3 Нажмите Apply.

Подсказка

Дважды щелкните или щелкните правой кнопкой мышки по объекту, чтобы изменить тип петли только для этого объекта.

Настройка длины и плотности петли

Используйте функцию Object Properties (панель General) для изменения типа петли

Для изменения длины петли измените длину прорези. Используйте диалоговое окно Object Properties для ввода точной длины или используйте инструмент Reshape Object.

Подсказка

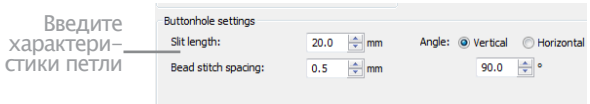
Вы можете также отрегулировать длину петли, используйте инструмент Reshape Object (Изменение формы объекта). Увеличивайте или уменьшайте плотность гладьевых или краеобметочных стежков боков петли путем уменьшения или увеличения Bead Stitch Spacing (Шаг стежка бока петли).

Как настроить длину и плотность петли

1 Выберите Object Properties (Свойства объекта) и щелкните по закладке Buttonhole (Петля).

Подсказка

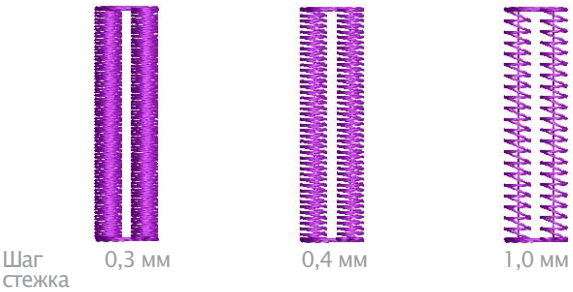
Дважды щелкните или щелкните правой кнопкой мышки по объекту, чтобы изменить характеристики стежка только для этого объекта.



2 В поле Slit Length (Длина прорези) введите новую длину прорези.



3 В поле **Bead Stitch Spacing** (Шаг стежка бока петли) введите новое значение.

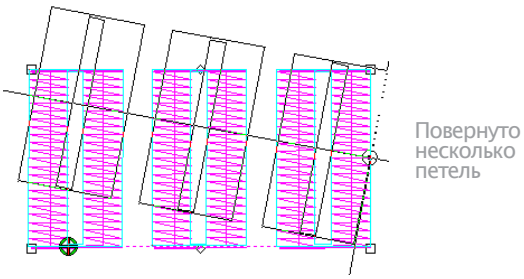


4 Нажмите **Apply.**

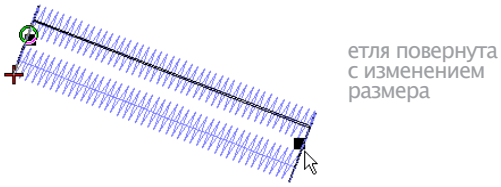
Настройка ориентации петли

Вы можете поворачивать объекты петли, как и любые другие вышивальные объекты, путем манипулирования контрольными точками на экране или через свойства объекта. Применим любой из перечисленных ниже способов:

- Инструментом Select Object для вращения одной или нескольких петель. Подробнее см. в разделе Вращение объектов.



- Инструментом Reshape Object для вращения одиночных петель. Подробнее см. в разделе Изменение формы объектов.



- Инструментом Rotate 45° CCW/CW для вращения одной или нескольких петель. Подробнее см. в разделе Вращение объектов.
- Инструментами Mirror Vertical и Mirror Horizontal. Подробнее см. в разделе Перевод объектов в зеркальное отображение.
- Через диалоговое окно Object Properties для индивидуального вращения одной или нескольких петель. Подробнее см. в разделе Вращение объектов с использованием свойств объекта.

Глава 22

Эффекты художественного вышивания



BERNINA Embroidery Software предлагает большое количество художественных эффектов и типов стежков для создания текстурированных и узорных форм заполнения объектов.
Контурные стежки дают возможность шить в любом направлении с фиксированным числом линий и переменными зазорами, в зависимости от очертаний объекта.

Орнаментное заполнение Fancy fill подобно заполнению простегивающими стежками, но при этом стежки располагаются в виде регулярно повторяющихся узоров. Заполнение перекрестными стежками (Cross fill) напоминает орнаментное заполнение, но оно формируется иначе и использует простегивание под и вдоль перекрестных стежков. Используйте функцию Textured Edge (Текстурированный край) для получения шероховатых краев, создания теневых эффектов или имитации меха или других пушистых текстур в вашем проекте.

Эффект волнистости (Wave Effect) позволяет направлять строчки заполняющих стежков по оцифрованной направляющей линии. Стежки располагаются по линии, но сохраняют однородную плотность и порядок проколов иглой материала. Заполнение звездочками (Star Fill) представляет из себя стежки, поворачиваемые в радиальном направлении, что можно реализовать при разных типах стежков, таких, как гладьевые стежки и стежки типа татами.

Функция Gradient Fill (Заполнение с плавным тоновым переходом) изменяет плотность рядов строчек заполнения от весьма плотного до весьма редкого, создавая теневые эффекты, которые трудно было бы получить вручную. Используйте эффект Travel on Edges (Перемещение по краям), чтобы подстилающие стежки сместились к краям объекта и не были заметны через открытую часть вышивки. Эффект Color Blending (Смешивание цветов) создает различные теневые, перспективные и трехмерные эффекты путем смешивания двух цветных слоев в одном объекте вышивки. Заполнение звездочками (Star Fill) представляет из себя стежки, поворачиваемые в радиальном направлении, что можно реализовать при разных типах стежков, таких, как гладьевые стежки и стежки типа татами

В этом разделе описывается, как применять эти типы художественных стежков и эффекты к проектам вышивания и как настраивать эти функции для получения желаемых результатов.

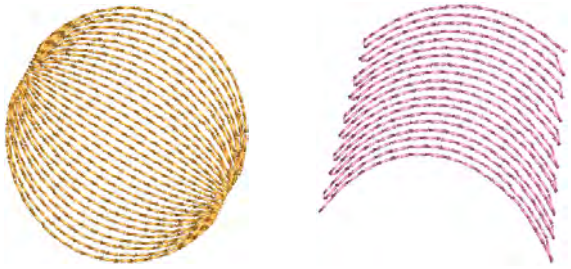
Создание контурного заполнения



Перед тем, как начать оцифровку, используйте функцию Contour Fill (панель Stitch), чтобы выбрать тип заполняющего стежка.

Контурные стежки обеспечивают простегивание вперед и назад с фиксированным числом линий, но с переменными промежутками междк ними, зависящими от контуров объекта. Этот тип стежков можно применять только для блокировки оцифровываемых объектов, включая круглые **(Circle objects).**

Замкнутые объекты, модифицированные с помощью инструмента добавления углов шитья стежков **Add Stitch Angles**, с контурными стежками использоваться не могут. См. также раздел Создание спиральных заполнений.

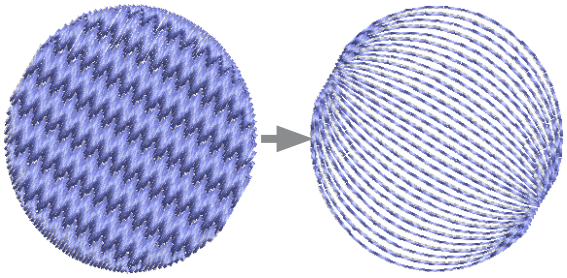


Контурные стежки можно выбрать из меню панели стежков и цветов ниток (Stitch and Color Bar), а также на закладке свойств объекта заполнения стежками (Fill Stitch object properties tab).

Для создания контурного заполнения

1 Нажмите Contour **Fill**. Тип шва будет применен к новым или выбранным объектам.

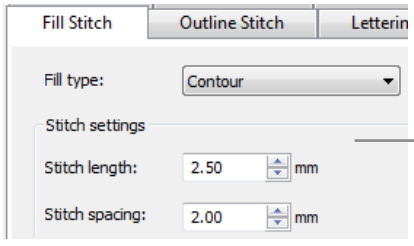
2 Создайте объект оцифровки и выберите его См. также Методы оцифровки. К объекту будут применены текущие установки функции контурных стежков **Contour**.



Примечание

Угол направления стежка на вид образца не влияет.

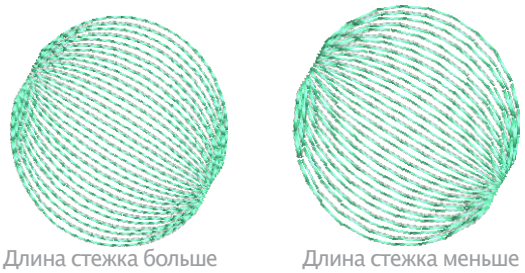
3 Для изменения параметров, щелкните по объекту дважды, либо воспользуйтесь правой клавишей мыши. Откроется диалог **O**bject Properties > Fill Stitch.



Регулировка настроек контура

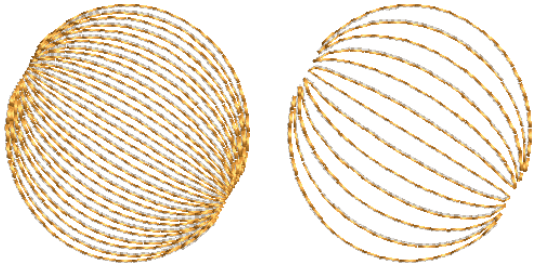
4 Настройте параметры контурных стежков как надо (**Stitch Values**):

- Настройте длину стежка (Stitch Length), чтобы сделать кривые швы более или менее резкими.



Длина стежка больше | Длина стежка меньше

- Изменение отступов стежка для более плотной и более свободной строчкой.



Плотность больше | Плотность меньше

5 С помощью кнопки Apply можно просмотреть, как будет выглядеть вышивка, а с помощью клавиши OK закончить работу.Выбранные настройки будут применены к объекту.

Создание заполнения орнаментными стежками



Используйте функцию Fancy Fill (панель Stitch and Color) для выбора типа заполняющего стежка до или после оцифровки

Орнаментное заполнение Fancy Fill подобно заполнению простегивающими стежками, но при этом стежки располагаются в виде регулярно повторяющихся узоров. Эффект Fancy Fill используется для художественного заполнения широких и крупных зон с сохранением внешнего вида сплошного заполнения. Вы можете выбрать узор или изменить компоновку как до, так и после оцифровки. См. также раздел Применение узоров простегивающих стежков.



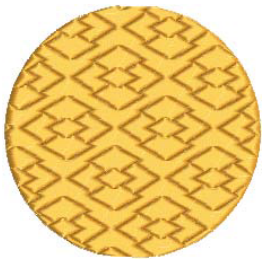
Подсказка:
Вы можете также создавать художественные эффекты, используя «рукодельные» стежки и узоры. См. разделы Создание заполнения рукодельными стежками и Создание узорного заполнения.

Подсказка:
Функция **Carving Stamp** позволяет выбрать степент проникновения иглы с помощью шаблона ‘carving stamp’. См. раздел Функция “резной штамп”.

Как создать заполнение орнаментным стежком

1 Щелкните по значку **Fill** и выберите из выпадающего меню **Fancy**.

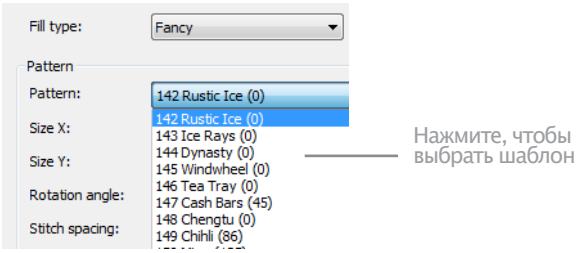
2 Создайте и выделите замкнутый объект/ы – окружность или квадрат. Подробнее см. в разделе Методы оцифровывания. Для выделенного объекта будут применены текущие настройки **Fancy Fill**.



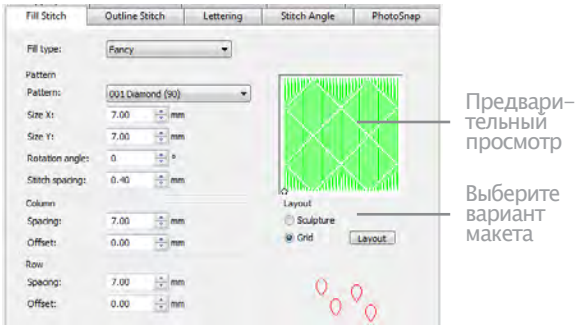
Примечание:
Угол наклона стежка не влияет на расположение узоров.

3 Для изменения настроек дважды щелкните левой кнопкой или щелкните правой кнопкой по объекту/ам.

Откроется закладка Fill Stitch (Заполняющий стежок) диалогового окна Object Properties (Свойства объекта).

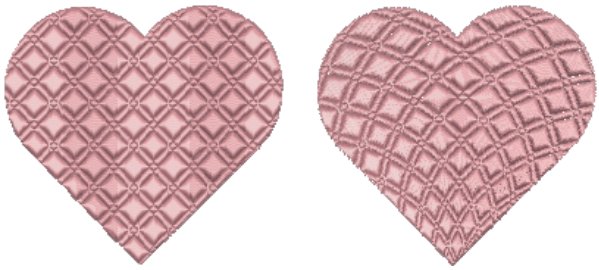


4 Выберите из выпадающего списка узор. См. также раздел Образцы заполнения орнаментными стежками. Выбранный узор показывается в панели просмотра.



5 Измените компоновки узора изменением настроек в диалоговом окне или на экране через кнопку **Layout.** По умолчанию, выбирается функция **Grid**.

- Техника настройки компоновки узоров та же, что и для орнаментного заполнения. Подробнее см. в разделе Компоновка узорного заполнения на экране.
- Для поворачивающихся образцов используйте функцию Sculpture. См. также раздел Создание рельефных заполнений.

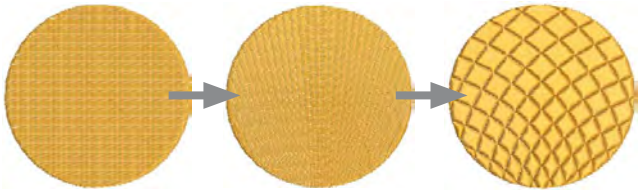


Сеточная компоновка Скульптурная компоногвка

6 Щелкните по Apply (Применить) или OK. Швы обновятся.

Подсказка
Эффект волнистости (Wave Effect) позволяет направлять строчки заполняющих стежков по оцифрованной направляющей линии. Эффект волнистости может быть применим к объектам Fancy Fill.

Однако вам потребуется вначале применить этот эффект к заполнению простегивающим стежком, а потом преобразовать в **Fancy Fill.** См. также Создание эффекта волнистости.

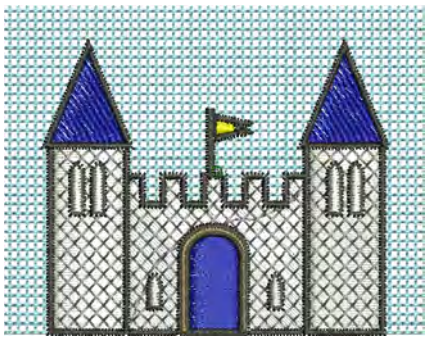


Использовано заполнение простегивающим стежком | Применен эффект волнистости | Выбрано узорное заполнение

Создание заполнений перекрестными стежками

Используйте функцию Cross Stitch Fill (панель Stitch) для выбора типа заполняющего стежка до или после оцифровки

Заполнение перекрестными стежками (**Cross Stitch fill**) это особый тип заполняющих стежков, который не заменяет приложение BERNINA Cross Stitch, имеющееся на панели инструментов оцифровки Digitize. Эта функция несколько напоминает заполнение по образцам Pattern Fill, но она по друолму формируется и использует прошивку под и вдоль перекрестных стежков. Крестики могут быть горизонтальными, чтобы соответствовать стандартной полной форме всей вышивки. См. также раздел Создание узорного заполнения.



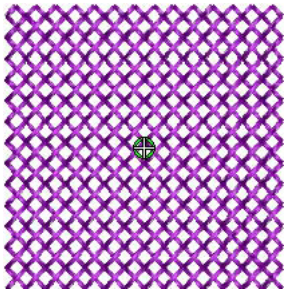
Подсказка
Cross Stitch – самостоятельный тип шва, но он не заменяет приложение BERNINA Cross Stitch на панели «Основное». См. Введение в вышивку крестом.

Как создать заполнение перекрестными стежками

1 Нажмите на кнопку **Fill** и выберите функцию **Cross Stitch** из выпадающего меню.

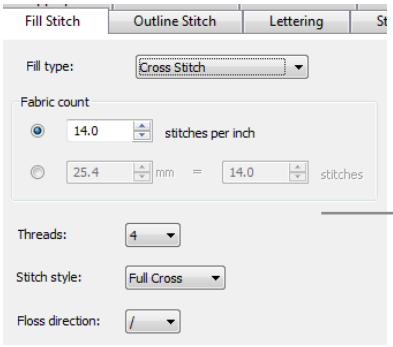
2 Создайте замкнутый объект (прямоугольник или круг) и выберите его. Подробнее см. раздел Методы оцифровки.

Текущие настройки вышивки крестом применяются к выбранному объекту.



Примечание:
Угол направления стежка на вид образца не влияет.

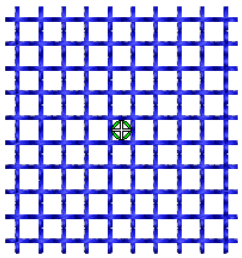
3 Для изменения настроек – щелкните на объект дважды на объект или правой клавишей мышит. Откроется диалог **Object Properties > Fill Stitch**.



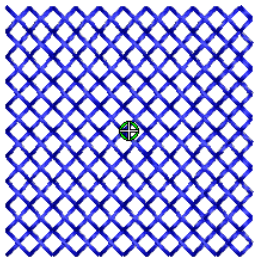
4 Настройте параметры как считаете нужным:

Поле	Описание
Fabric Count	Управляет расстояниями между крестиками по размеру куска ткани или по реальным размерам.
Нитки	Сколько раз – 2, 4 или 6 – нитка проходит один и тот же крест, чтобы сделать его более рельефным.
Стиль стежка	Полный крест (X), диагональный или прямой (+).
Направление	Определяет, каким образом направлено верхнее перекрестье крестика – т.е. полный стежок – вперед или назад для полных диагональных стежков, а также для вертикалей и горизонталей прямых стежков.

5 Нажмите Apply, чтобы просмотреть полученный эффект, или нажмите OK, чтобы закончить работу.



Стиль стежка : Upright Cross (Вертикальный крест)



Стиль стежка : Upright Cross (Полный крест)

Подсказка

Сетка перекрестных стежков не отображается на экране, но вы можете подстроить формат фоновой сетки под размер клеток, чтобы получить более наглядное представление, как используется сетка для создания вышивки. Используйте функцию Snap to Grid, чтобы контуры объекта соответствовали сетке перекрестных стежков. См. раздел Настройка опций сетки.

Создание текстурированных краев

Используйте инструмент Textured Edge (панель Stitch) для создания текстурированных краев или имитации пушистых структур.



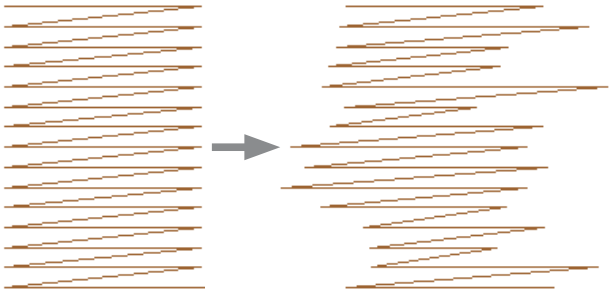
Используйте функцию Textured Edge (Текстурированный край) для создания теневых эффектов или для имитации меха или других пушистых структур в вашем проекте. Эффект текстурированного края применяется с использованием текущих настроек функции Textured Edge в диалоговом окне Effects (Эффекты). Отрегулируйте настройки для изменения степени шероховатости, стороны объекта, к которому будет применен эффект и предела текстурированного края. Изменяйте эти настройки до или после применения эффекта.

Как создать эффект текстурированного края

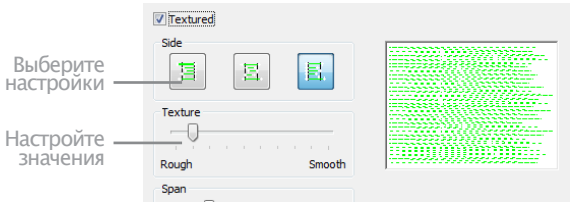
1 Щелкните по значку Textured Edge (Текстурированный край). Эффект будет применен к новым или выбранным объектам на основе текущих настроек функции Textured Edge.

2 Создайте и выделите замкнутый объект/ы – окружность или квадрат. Подробнее см. в разделе Методы оцифровывания.

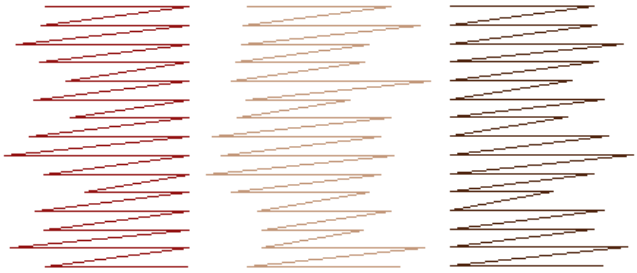
Текущие настройки применяются к выбранному объекту.



3 Для изменения настроек щелкните правой кнопкой по значку Textured Edge при выделенном объекте. Откроется закладка Effects > Textured Edge.

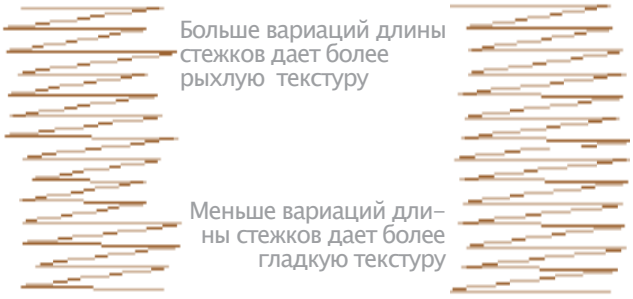


4 Выберите сторону объекта, к которой вы хотите применить этот эффект.

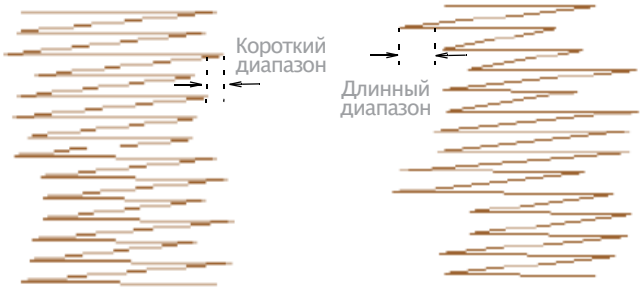


Левый край текстурирован | Оба края текстурированы | Правый край текстурирован

5 Используйте ползунок поля Texture для установки степени рыхлости. Перемещайте ползунок для выбора требуемой текстуры, влево для рыхлой текстуры, когда длина стежков в большей мере произвольна, и вправо для гладкой текстуры.



6 Используйте ползунок поля Span (Диапазон) для выбора диапазона отклонения стежков от контура. Перемещайте движок влево для уменьшения этого диапазона и вправо для его увеличения.



7 Нажмите кнопку Apply- или OK-завершить. Стежки будут регенерированы с измененными настройками.

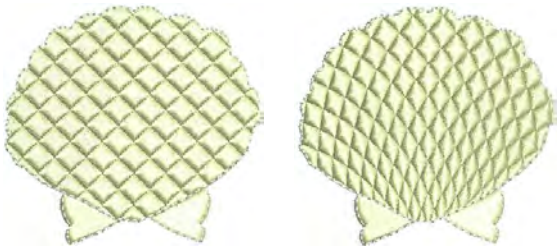
Подсказка
Чтобы лучше рассмотреть эффект **Textured Edge ,** нажмите клавишу ⊙ для отображения точек укола или используйте режим **Artistic View.**

Создание эффекта волнистости

Нажмите Stitch > Wave Fill

Нажмите Transform > Reshape Object - просмотр контрольных точек.

Эффект волнистости (Wave Effect) позволяет направлять строчки заполняющих стежков по оцифрованной направляющей линии. Стежки следуют по линии, но сохраняют однородную плотность и порядок проколов иглой материала.

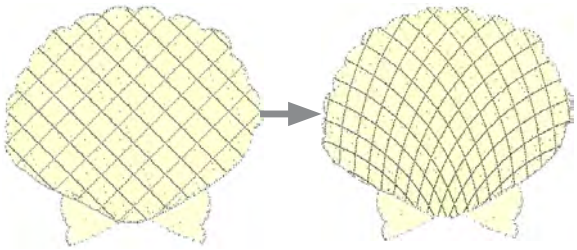


Подсказка
Используйте малую длину стежка, например, 4 мм или меньше.

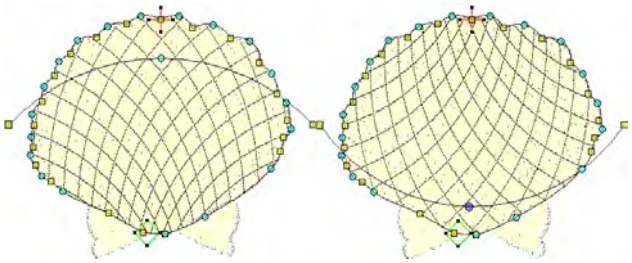
Как создать эффект волнистости

1 Выберите закрытый объект и нажмите **Wave Fill**.

Эффект применяется к выбранному объекту.



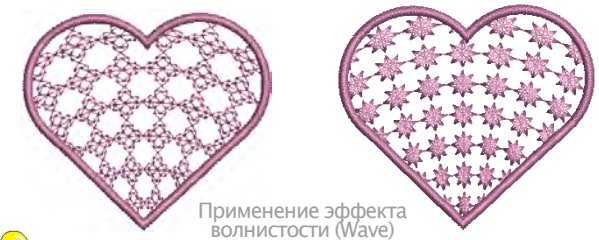
2 Настройте эффекты, выберите объекты и нажмите Reshape Object.



3 Нажмите и тяните до получения нужной формы и нажмите Enter. См. Изменение формы объекта.

4 Нажмите Esc.

Подсказка
Не забывайте, что эффект волнистости можно применять к объектам совместно с Fancy Fill, Pattern Fill и некоторыми из рукодельных типов стежков. См. также разделы Создание заполнения орнаментным стежком, Создание узорных заполнений и Создание заполнения рукодельными стежками.



Применение эффекта волнистости (Wave)

Подсказка
После применения волнистого эффекта Wave Effect не меняйте углов стежков, поскольку это может привести к смещению образцов заполнения Fancy Fill.

Создание эффекта Star Fill (заполнение звездочками)

Stitch > Star Fill - распределенные по радиусам стежки. Стежки направлены от контура к центру. Положение центра может быть изменено.

Нажмите Transform > Reshape Object - просмотр контрольных точек.

Функция Star Fill (заполнение звездочками) создает распределенные по радиусам стежки, таких типов, как гладьевые или татами. Стежки создаются в направлении от краев к центру.



Функцию Star Fill (заполнение звездочками) можно применять к разным типам объектов – замкнутым, круговым и прямоугольным – с дополнительными отверстиями. Эффект при оцифровке можно включить или выключить. Все трансформации, исключая эффекты преобразования, сохраняют радиальный стежки функции Star Fill, но формы отверстий могут измениться. Операции типа зеркального отражения Mirror Merge или удаления перехлестов Remove Overlaps эффект Star Fill сохраняют.

Советы по применению:

Для заполнения звездочками подходят не все образцы, объекты (в зависимости от размера) и варианты стежков. В частности, если применять этот эффект к объектам большего размера, используйте один или несколько из предлагаемых ниже приемов, чтобы избежать скопления ниток в центре:

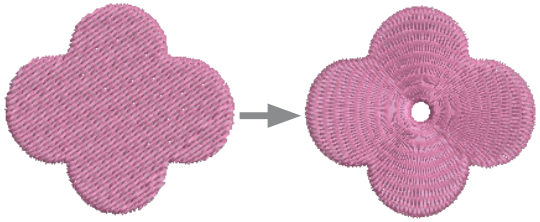
- Увеличьте размер отверстия, сместите центр в пределы имеющегося отверстия в объекте или переместите его за пределы объекта.
- Добавьте эффект Textured Edge во внутреннюю часть.
- Используйте увеличенные пробелы между стежками – увеличьте их примерно на 20%.
- Избегайте использовать образцы, предполагающие проникновение ткани иглой близко к центру объекта.
- Используйте эффект Edge Walk с объектами меньшего размера, чтобы сократить число стежков в центре объекта.
- Используйте острую иглу – то есть такую, у которой нет скругленного конца и которую обычно используют для шерстяных вязаных изделий.

Функцию Star Fill (заполнение звездочками) можно применять к разным типам объектов – замкнутым, круговым и прямоугольным – с дополнительными отверстиями. Эффект при оцифровке можно включить или выключить.
Все трансформации, исключая эффекты преобразования, сохраняют радиальный стежки функции Star Fill, но формы отверстий могут измениться. Операции типа зеркального отражения Mirror Merge или удаления перехлестов Remove Overlaps эффект Star Fill сохраняют.

Подсказка: Используйте эффект Star Fill с кольцевыми объектами. Ширина кольца должна составлять примерно 20% от внешнего диаметра.

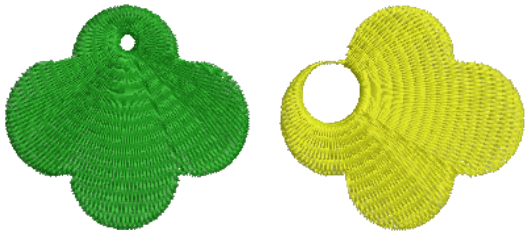
Для создания эффекта заполнения звездочками:

1 Выберите закрытый объект и нажмите **Star Fill**. Эффект применяется к выбранному объекту.



2 Измените эффекты и нажмите Reshape Object. В режиме Reshape можно:

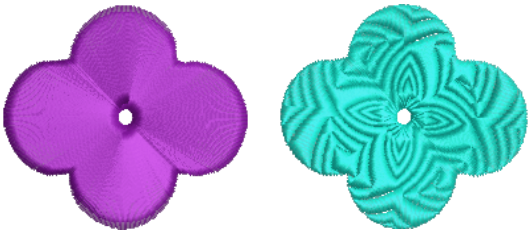
- Смещать центр, к которому направлены радиальные стежки.
- Указать размер центрального отверстия.
- Изменить форму центрального отверстия для объектов круговой/эллиптической формы.



Подсказка:
В отличие от стежков типа Ripple, центр эффекта заполнения звездочками Star Fill можно вынести за пределы объекта или поместить его в имеющемся отверстии. Это не изменит формы объекта, но даст своеобразный эффект заполнения.

5 Нажмите Enter, чтобы применить настройки, и Esc, чтобы закончить работу.

Подсказка:
Эффект заполнения звездочками Star Fill можно использовать вместе с эффектами Satin Fill, Step Fill и Fancy Fill. См. раздел Создание заполнений орнаментными стежками.



Star Fill вместе с Satin Fill — Star Fill вместе с Fancy Fill

Подсказка:
Нельзя напрямую изменять углы стежков, автоматически задаваемые функцией заполнения звездочками. Star Fill. Тем не менее, можно применить к объекту функцию разделения Break Apart вместе с эффектом Star Fill и изменить углы поворота в получившемся объекте. См. также раздел Разбивка объектов на компоненты.

Создание заполнения с плавным тоновым переходом



Функция **Gradient Fill** (Заполнение с плавным тоновым переходом) изменяет плотность рядов строчек заполнения от весьма плотного до весьма редкого, создавая теневые и цветовые эффекты, которые трудно было бы получить вручную. В вашем распоряжении несколько типов эффекта Gradient Fill. Если вы используете эффект Gradient Fill, текущие настройки интервала между строчками игнорируются. Однако другие эффекты вышивания сохраняются.

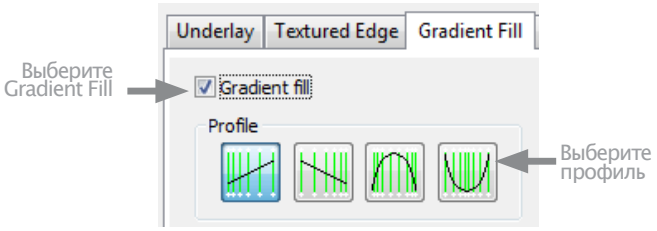
Подсказка

Вы можете использовать функции **Step** и **Gradient Fill with** для создания интересных теневых эффектов.

Как создавать заполнение с плавным тоновым переходом

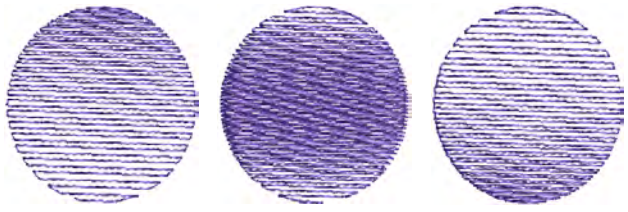
1 Выберите объект и дважды щелкните по нему. Откроется закладка Fill Stitch (Заполняющий стежок) диалогового окна Object Properties (Свойства объекта).

2 Нажмите кнопку Effects (Эффекты) и выберите закладку > Gradient Fill.

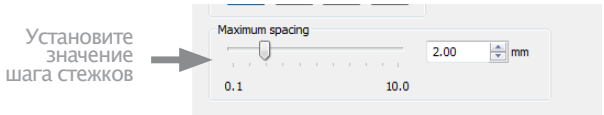


3 Проставьте флажок в окошке Gradient Fill и выберите тип (Profile).

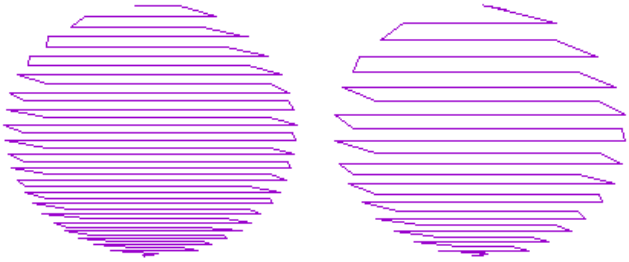
4 Нажмите на Apply для предварительного просмотра эффекта.



5 Передвигайте ползунок, чтобы отрегулировать значение, или введите новую величину.



6 Нажмите кнопку Apply для предварительного просмотра эффекта или на OK.



Подсказка

Чтобы стабилизирующие стежки не проступали через стежки заполнения, уберите флажок из окошка Underlay. См. также Стабилизация ткани стабилизирующими стежками.. См. Создание открытых заполнений.

Создание открытых заполнений

Используйте эффект Travel on Edges (Перемещение по краям), чтобы подстилающие стежки сместились к краям объекта и не были заметны через открытую часть вышивки. Этот прием часто используется для фона.

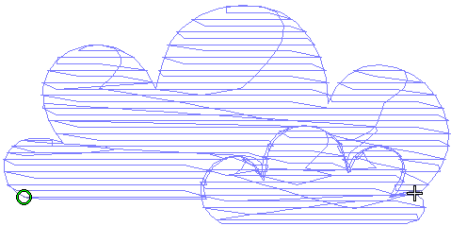


Подсказка

Используйте эту функцию совместно с эффектом Заполнения с плавным тоновым переходом или Смешивание цветов. чтобы избежать выполнения соединительных стежков внутри объекта. См. также разделы Создание заполнения с плавным тоновым переходом и Создание эффекта смешивания цветов.

Как создать открытое заполнение

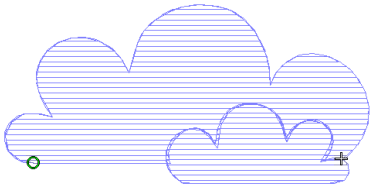
1 Дважды щелкните левой кнопкой или один раз правой кнопкой по заполняемому объекту.
Откроется закладка Fill Stitch (Заполняющий стежок) диалогового окна Object Properties (Свойства объекта).



2 Нажмите кнопку **Effects** (Эффекты) и выберите закладку > **Others**.



3 Проставьте флажок в окошке **Travel on Edges** (Перемещение по краям).
Перемещения и перекрывающиеся ряды будут удалены. Будут достигнуты стабильные зазоры между рядами.



4 Нажмите кнопку **Apply** для предварительного просмотра эффекта или на **OK** для выхода. Эффект Travel on Edges будет применен к выбранному объекту.

Подсказка

Щелкните по Save To Template (Сохранить в шаблоне) перед закрытием диалогового окна, чтобы сохранить настройки. Сохраненные настройки будут применены ко всем новым проектам, основанным на текущем шаблоне. Подробнее см. в разделе Свойства объекта и шаблоны.

Создание эффекта смешивания цветов

Эффект Color Blending (Смешивание цветов) автоматически создает различные теневые, перспективные и трехмерные эффекты путем смешивания двух цветных слоев в одном объекте вышивки. Этот эффект создается путем дублирования объекта, затем применения функций **Gradient Fill** и **Travel on Edges** к обоим слоям, которые потом объединяются в группу.



Имеются два разных эффекта смешивания цветов:

- линейное разреживание стежков;
- искривленное разреживание стежков.

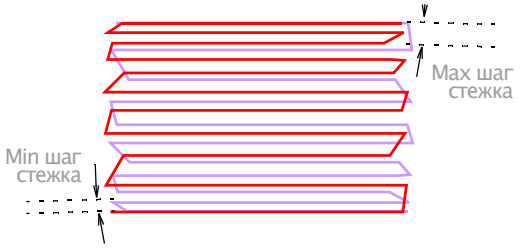
Эффект смешения цветов может быть применен к объектам, заполненным гладьевыми, простегивающими или орнаментными стежками, или к объектам, оконтуренным гладьевыми или обметочными стежками.

Применение эффекта смешивания цветов



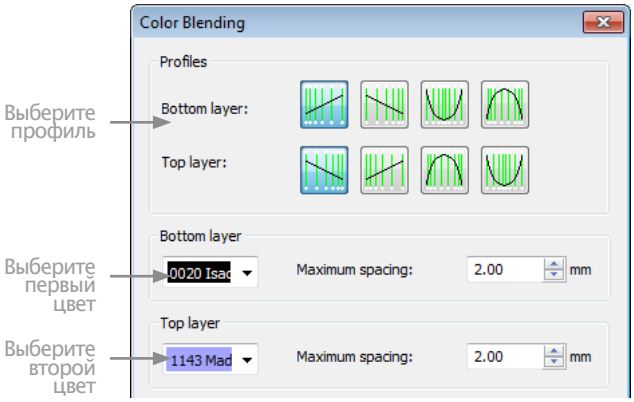
Щелкните по значку Color Blending (панель Edit) для применения этого эффекта к новым или выбранным объектам.

Используйте функцию **Color Blending** для смешения цветов, создания эффектов перспективы и тени.

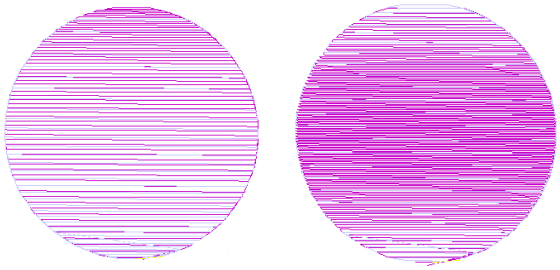


Для смешивания цветов

1 Выделите заполненный объект. Щелкните по значку Color Blending (Смешивание цветов). Откроется диалоговое окно **Color Blending.**



2 Выберите профиль нижнего и верхнего слоев, а также первый и второй цвета.



Нижний слой: Profile 1
Верхний слой: Profile 1

Нижний слой: Profile 3
Верхний слой: Profile 3

3 В нижнем слое (**Bottom Layer**) панели:

- Выберите цвет первого слоя;
- Введите, если требуется, новые макс. значения шага стежка для первого слоя.

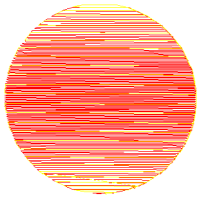
4 В верхнем слое (Top Layer) панели:

- Выберите цвет второго слоя;
- Введите, если требуется, новые макс. значения шага стежка для второго слоя.

5 Нажмите **OK**.



Нижний слой: красный
Верхний слой: желтый



Нижний слой: Желтый
Верхний слой: красный

Подсказка:
Чтобы стабилизирующие стежки не проступали через стежки заполнения, уберите флажок из окошка Underlay. См. также Стабилизация ткани стабилизирующими стежками.

Редактирование объектов со смешиванием цветов

Щелкните по значку Ungroup (панель Arrange), чтобы разгруппировать выделенные объекты.

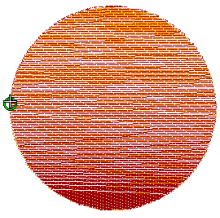
Щелкните по кнопке Color Film (панель General), чтобы просмотреть все цветные блоки и объекты в проекте.

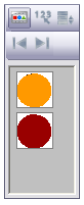
Редактирование объекта со смешиванием цветов. Два объекта должны быть вначале разгруппированы, и отдельные объекты редактируются в соответствии с настройками функции **Gradient Fill.** Подробнее см. в разделе Настройка шага стежков плавного тонового перехода.

Примечание: Если вы редактируете сгруппированный объект, эффект смешивания цветов будет потерян, поскольку оба слоя имеют одни и те же настройки.

Как редактировать объекты со смешиванием цветов

1 Выберите объект со смешиванием цветов и разгруппируйте его. Подробнее см. в разделе Группировка и разгруппировка объектов.

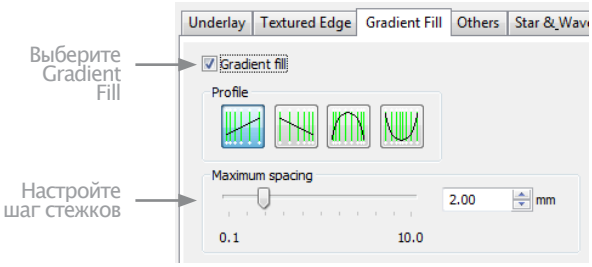




Подсказка
Используйте функцию **Color Film** для просмотра цветных блоков и объектов проекта. Подробнее см. в разделе Просмотр и выделение цветных блоков.

2 Выберите один из объектов и измените цвет, если требуется.

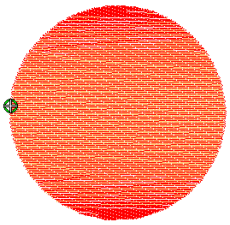
3 Дважды щелкните, чтобы открыть диалоговое окно Object Properties (Свойства объекта), выберите закладку Effects > Gradient Fill.

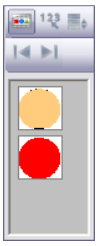


4 Выберите профиль. Настройте шаг стежков. Подробнее см. в разделе Создание эффекта смешивания цветов.

5 Нажмите кнопку Apply для предварительного просмотра или на OK для выхода.

6 Повторите эти операции для второго объекта и разгруппируйте объекты.

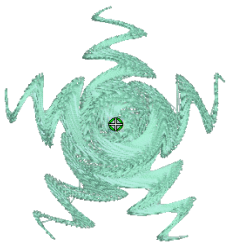


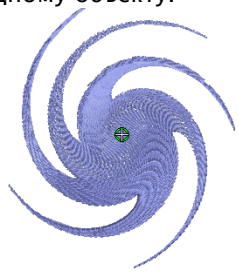


Создание эффектов плавного преобразования (морфинг)

Для создания наброска преобразуемого объекта и его стежков используется пункт меню General > Morphing.

Функция плавного преобразования **Morphing** позволяет разнообразно и по новому трансформировать как форму объекта, так и его стежки. Эти преобразования можно использовать аддитивно – то есть, применять разные эффекты к одному объекту.





Morphing является мощным средством, но не переусердствуйте. Имейте в виду следующие моменты, когда используете функцию морфинг объектов/проектов:

- Чтобы избежать плохого качества вышивки, не используйте слишком больших значений **Morphing**. Меньше значит больше, когда дело доходит до морфинга.

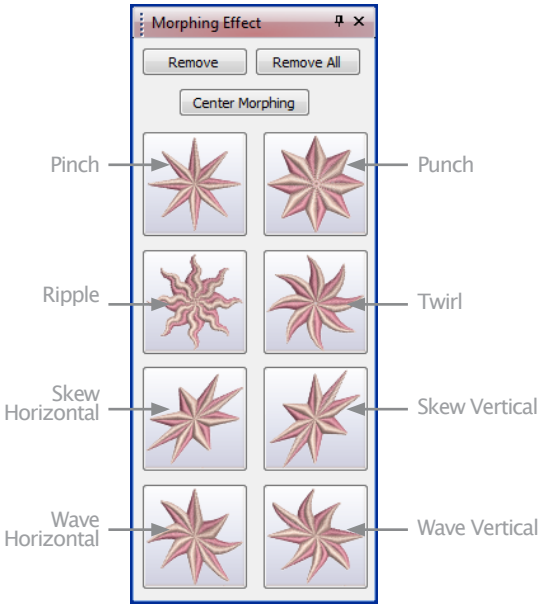
- Используйте больший разброс стежка – до 20%.
- Избегайте пересекания гладьевых стежков.
- Увеличьте площадь подкладки.

Чтобы создать эффект плавного преобразования:

1 Выберите один или несколько объектов. Эффект плавного преобразования можно применить к любым объектам.



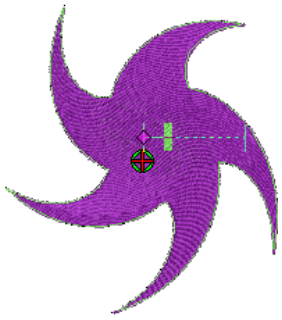
2 Нажмите кнопку Morphing на главной панели инструментов General. Отобразится панель Morphing Effect с кнопками выбора эффектов преобразования.



3 Выберите желаемый эффект:

	Pinch – сжимает контуры объекта и стежки ближе к центру преобразования. Внешние стежки при этом расталкиваются.
	Punch – расширяет контуры объекта и стежки от центра преобразования. Контуры и стежки растягиваются в сторону воображаемой сферы.
	Ripple – создает волнистые контуры, исходящие из центра преобразования как круги на воде от брошенного камня.
	Twirl – искривляет контуры объекта и стежки вокруг центра преобразования, создавая эффект вихря на поверхности воды.
	Skew Horizontal – наклоняет контуры объекта и стежки горизонтально (влево – вправо)
	Skew Vertical – наклоняет контуры объекта и стежки вертикально (вверх – вниз)
	Wave Horizontal – сдвигает контуры и стежки объекта по образцу горизонтальной волны
	Wave Vertical – сдвигает контуры и стежки объекта по образцу вертикальной волны.

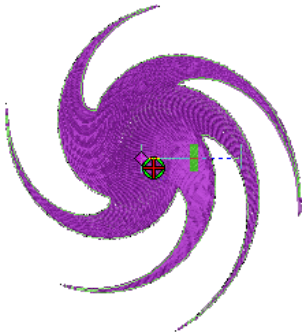
Выбранный эффект преобразования применяется к выбранным объектам. Центр преобразования по умолчанию помещается в центр выбранного объекта или группы объектов.



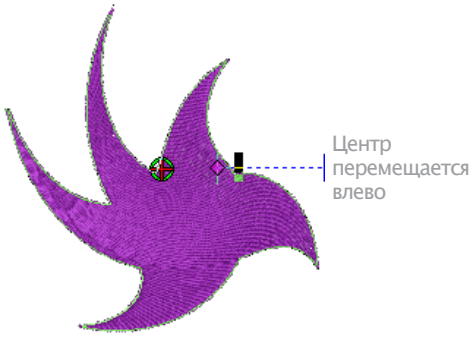
Программа BERNINA Embroidery Software выполняет также следующие действия:

- Группирует выбранные объекты, если они ранее не были сгруппированы.
- Выполняет преобразование для всей группы как целого, используя выбранный по умолчанию центр преобразований и текущие параметры.
- Для получившихся объектов автоматически запускает инструмент редактирования **Reshape Object**.
- Отображает графически управляющие точки для используемого преобразования.

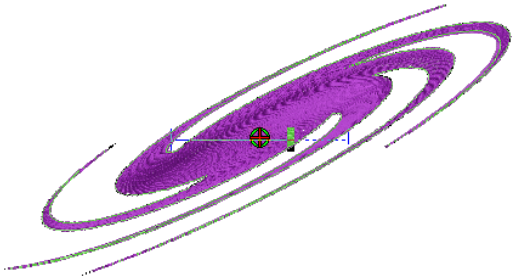
4 Нажав кнопку **Undo** можно отменить выбранное преобразование. С помощью управляющих точек, которые можно “перетаскивать” мышью, можно изменить форму преобразования.



5 Если есть такая опция, можно переместить центр объекта с помощью инструмента Reshape Object. (Не для всех видов преобразований такая возможность имеется).
На панели эффектов преобразований имеется кнопка Center Morphing , которая активируется при перемещении центра преобразования. Нажав эту кнопку можно вернуть центр преобразования в исходное положение.



6 Вы можете применить к одному объекту несколько разных преобразований.



7 Если нужно, можно отменить тот или иной эффект преобразования следующим образом:

- Если к выбранному объекту применено одно или несколько преобразований, активируется кнопка Remove. Нажатие этой кнопки отменяет последнее примененное преобразование. Предшествующее преобразование (если было) после этого тоже можно отменить или изменить.

Нажатие кнопки **Remove All** отменяет все преобразования, примененные к выбранному объекту, и останавливает процесс редактирования преобразований. См. раздел Изменение формы объектов с использованием контрольных точек.

Глава 23

Узорные штампы, оконтуривание и заполнение узорами



Узоры – это предварительно определенные элементы дизайна, такие как сердечки, листья или узоры бордюра, которые могут быть быстро вставлены в проект. Они обычно состоят из одного или нескольких простых объектов и сохраняются в специальном комплекте узоров.
Вы можете создавать собственные узоры или использовать узоры, входящие в программное обеспечение. Узоры можно масштабировать, поворачивать и переводить в зеркальное отображение таким же образом, как и другие объекты. Вы можете использовать узоры, расположенные вдоль оцифрованной линии. Можно также заполнять формы рядами повторяющихся узоров и применять специальные эффекты.

Вы можете также создавать образцы последовательностей хода иглы, используя в качестве шаблона “резной штамп”. В качестве “резного штампа” можно использовать любой векторный рисунок и/или образец вышивки.

В этом разделе описывается, как вставлять узоры в проект и как подгонять их настройки, чтобы получать наилучшие результаты. Также объясняется, как создавать собственные узоры и комплекты узоров, а также то, как создавать образцы стежков с резными штампами.

Добавление узорных штампов



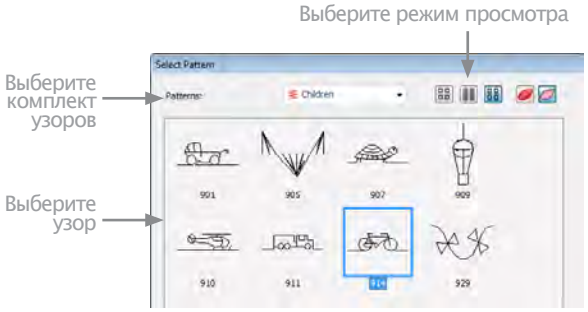
Выберите Pattern Stamp (меню Digitize), чтобы разместить простые узоры в проекте.

Функция Pattern Stamp позволяет размещать простые узоры в любом месте окна проектов.
Вы можете получить доступ к любому узору.
В том числе к специальным узорам для узорного заполнения, а также узорам из рукодельных стежков и из орнамента монограмм.



Как добавить узорный штамп

1 Выберите Digitize > Pattern Stamp. Откроется диалоговое окно Select Pattern (Выбор узора).





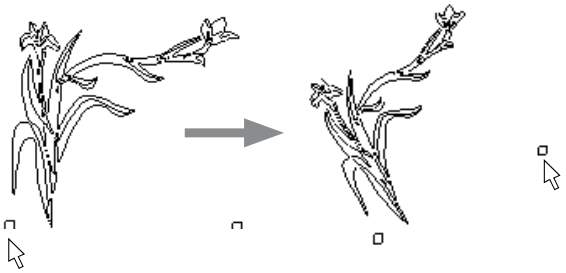
Подсказка
Выберите режим просмотра – вы сможете выбирать узоры по картинке, имени или по обоим признакам.

2 Выберите комплект узоров из выпадающего списка и выберите узор из панели просмотра. Он станет текущим узором. См. также раздел Примеры узорного штампа, оконтуривания и заполнения.

3 Щелкните по **OK**. Диалоговое окно закроется, узор появится в привязке к указателю мыши.

4 Перемещайте указатель мыши в требуемое положение и щелкните для отметки направляющей точки. Эта точка становится анкером – центром вращения. Вам будет предложено назначить вторую направляющую точку.

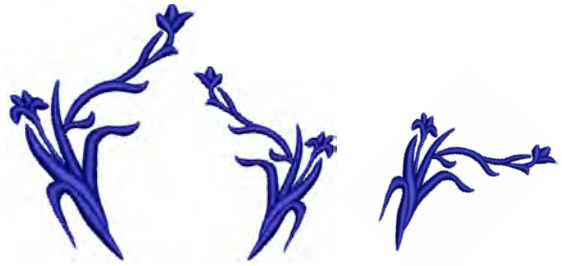
5 Перемещайте указатель мыши, пока узор не будет правильно ориентирован, и затем еще раз щелкните по направляющей точке.



Подсказка:
Вы можете изменить размеры узора на экране, удерживая клавишу Shift перед тем, как наметить вторую направляющую точку.

6 Нажмите клавишу **Enter**. Стежки будут сгенерированы.

7 Повторите эту операцию, чтобы вставить другой узор. Вы можете вращать узоры и изменять их размеры после вставки.



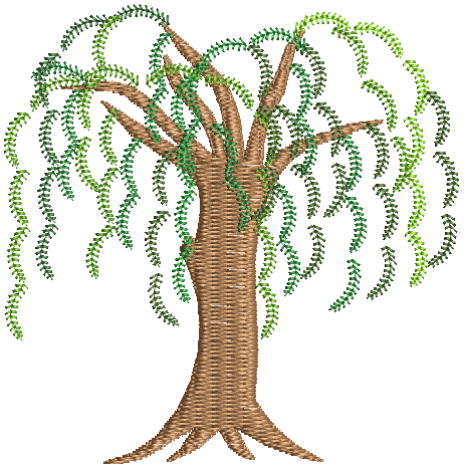
Подсказка:
Щелчок правой кнопкой мыши позволяет зеркально перевернуть узор.

8 Нажмите Esc для завершения.

Примечание:
Каждый узор обрабатывается как одиночный сгруппированный объект. Для правки отдельного фрагмента узора следует его разгруппировать. Подробнее см. в разделе Группировка и разгруппировка объектов.

Создание цепочки узоров для контуров

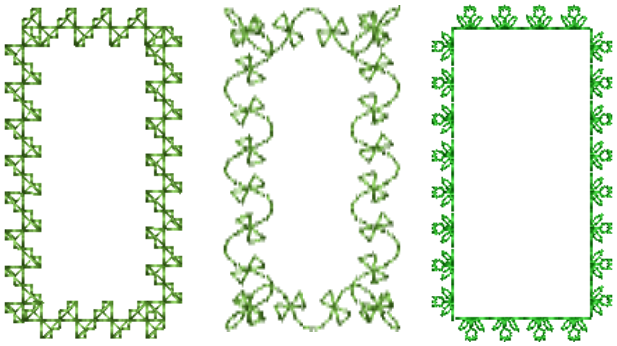
Цепочка узоров – Pattern Run – это тип стежков, которые создают повторяющиеся узоры вдоль оцифрованной линии. Вы можете создавать декоративные контуры, используя любой узор из списка. Вы можете изменять угол поворота, ориентацию и размеры, а также интервал между узорами.



Создание цепочки узоров

Stitch > Pattern Run Outline – для оцифровки контура узорными стежками.

Выбирайте цепочку узоров до или после оцифровывания.



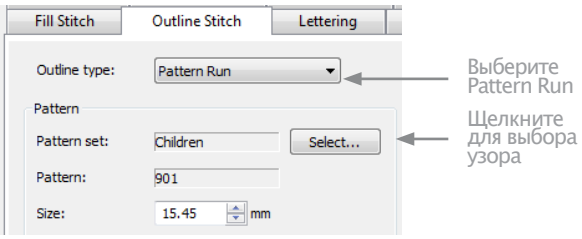
Как применять цепочку узоров

1 Щелкните на символ Outline в панели Stitch and Color и затем выберите Pattern Run из списка Stitch Type (Тип стежка).

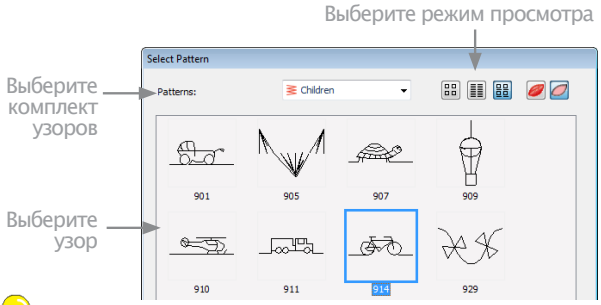
2 Последовательно оцифруйте контур цепочкой узоров. Подробнее см. в разделе Методы оцифровывания и Изменение формы цепочки узоров.



3 Для изменения настроек дважды щелкните левой кнопкой или щелкните правой кнопкой по объекту. Откроется закладка **Outline Stitch** (Оконтуривающий стежок) диалогового окна **Object Properties** (Свойства объекта).



4 Если предварительно не было выбрано, выберите Pattern Run из списка **Stitch Type** и щелкните по **Select**. Откроется диалоговое окно **Select Pattern** (Выбор узора), в котором показываются все имеющиеся узоры в данном комплекте.

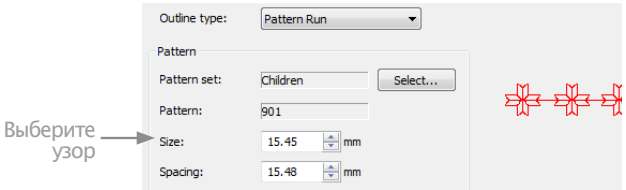


Подсказка

Выберите режим просмотра. Вы можете выбирать узоры по картинке, имени или по обоим признакам.

5 Выберите комплект узоров из списка Pattern и выберите узор. Подробнее см. в разделе Узорные штампы, контуры и заполнения.

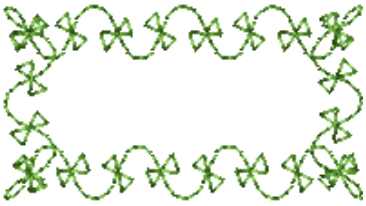
6 Щелкните по кнопке **OK**.



7 Выберите настройки цепочки узоров. Подробнее см. в разделе Выбор настроек цепочки узоров.

8 Щелкните по **Apply** (Применить)

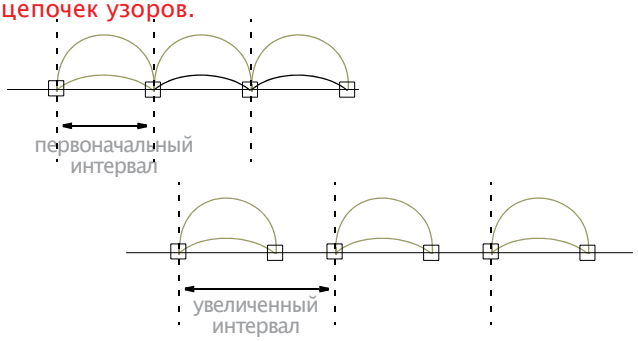
Смотрите также Reshaping pattern runs (Изменение цепочки узора).



Примечание: Если цепочка узоров не соответствует цвету, который вы выбрали в палитре цветов при первом оцифровывании, выберите контур после оцифровывания, затем выберите цвет.

Настройка размера узоров и интервала между узорами

Вы можете вставить цепочку узоров оригинального размера и ориентации и после этого изменить интервалы между узорами. Вы можете также установить точный размер и величину интервала до вставки цепочки узоров. Подробнее см. в разделе Применение цепочек узоров.



Если цепочка узоров не точно соответствует базовой линии, ПО BERNINA проведет требуемые изменения интервала:

- Если интервал, остающийся в конце базовой линии, меньше половины длины узора, то этот остаток равномерно распределяется между узорами.
- Если интервал больше половины длины узора, то ПО BERNINA вставит дополнительный узор с небольшим взаимным перекрытием для равномерного распределения по базовой линии.

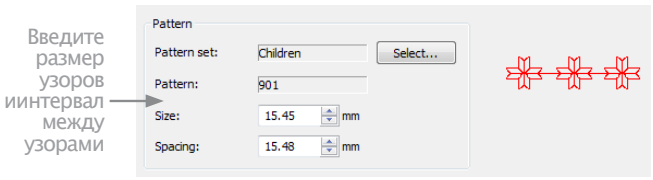
Подсказка: Вы можете изменить форму базовой линии, чтобы получить требуемый вам точный интервал. Подробнее см. в разделе Изменение формы цепочки узоров.

Как настроить размер узоров и интервал между узорами

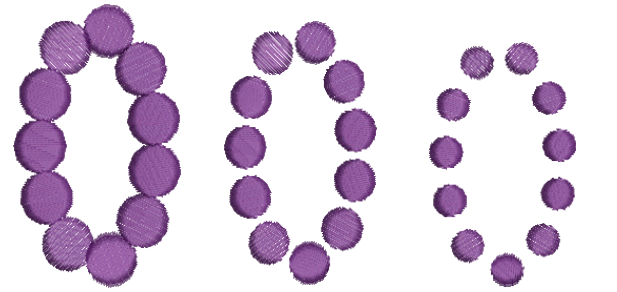
1 Выберите цепочку узоров.

2 Щелкните дважды по объекту. Откроется диалоговое окно Object Properties (Свойства объекта) – Outline Stitch

Откроется диалог **Object Properties** > **Outline Stitch.**



3 В поле **Size** (Размер) введите размер цепочки узорв.



4 Если размер задан правильно, отрегулируйте интервал (**Spacing**).



5 Нажмите кнопку **Apply**.

Подсказка: Вы можете также изменить размеры цепочки узоров, используя маркеры выделения. Подробнее см. в разделе Изменение размеров объектов.

Создание узорного заполнения

Узорное заполнение Pattern Fill – это заполнение декоративными стежками, которое можно применять к объектам замкнутой кривой. Эта функция обеспечивает заполнение формы параллельными рядами узоров. Вы можете компоновать узоры на экране или с использованием настроек в диалоговом окне **Object Properties** (Свойства объекта).

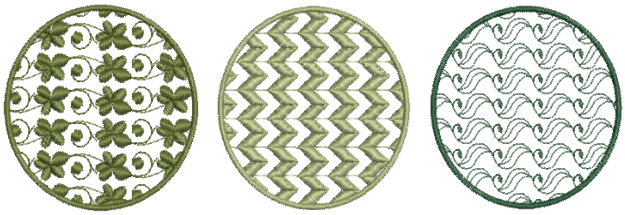


Примечание:
Вы можете также создавать художественные эффекты, используя заполнение «рукодельными» и орнаментными стежками. См. разделы Создание заполнения рукодельными стежками и Создание заполнения орнаментным стежком.

Добавление узорного заполнения

Stitch > Pattern Fill – для выбора типа заполняющего стежка до или после цифровки.

Применяйте функцию **Pattern Fill к** объектам для создания декоративного заполнения с использованием текущих настроек узорного заполнения. Вы можете выбрать узор или изменить компоновку и настройки как до, так и после оцифровывания.



Как добавить узорное заполнение

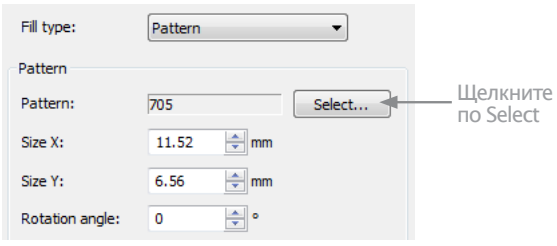
1 Нажмите **Pattern Fill.** Применить к новым или выбранным объектам.

2 Создайте и выделите форму. Подробнее см. в разделе Методы оцифровывания.

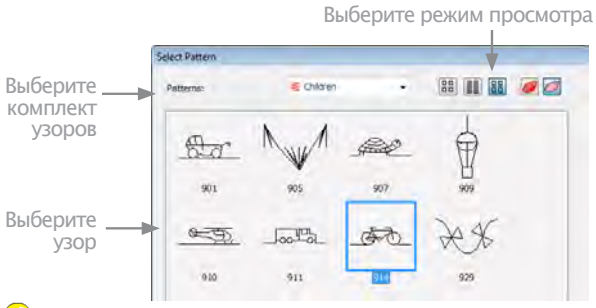


Подсказка:
Если узорное заполнение не соответствует цвету, который вы выбрали в палитре цветов при первом оцифровывании, выберите контур после оцифровывания, затем выберите цвет.

3 Для изменения настроек дважды щелкните левой кнопкой или щелкните правой кнопкой по объекту/ам. Откроется закладка **Fill Stitch** (Заполняющий стежок) диалогового окна **Object Properties** (Свойства объекта).



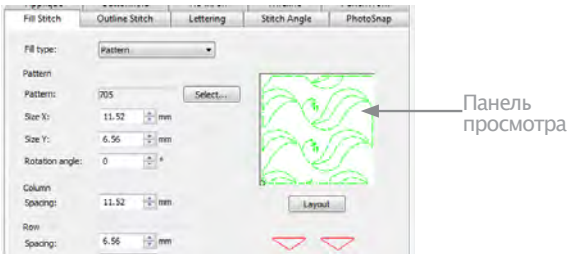
4 Если предварительно не было выбрано, выберите Pattern Fill из списка Stitch Type и щелкните по Select.
Откроется диалоговое окно Select Pattern, в котором показываются все узоры с текущими настройками.



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

5 Выберите комплект узоров из выпадающего списка и выберите узор из панели просмотра. См. также раздел Примеры узорного штампа, оконтуривания и заполнения.

6 Щелкните по **OK**. Выбранный узор показывается в панели просмотра.



7 Настройте компоновку узоров изменением настроек.

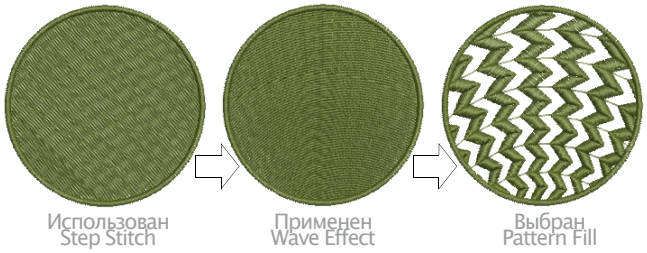
Примечание: Угол наклона стежка не влияет на расположение узоров.

8 Щелкните по Apply (Применить).
Оцифрованный объект будет заполнен текущим узорным заполнением.



Совет: Эффект волнистости (Wave Effect) позволяет направлять строчки заполняющих стежков по оцифрованной направляющей линии. Эффект волнистости может быть применим к объектам Pattern Fill.

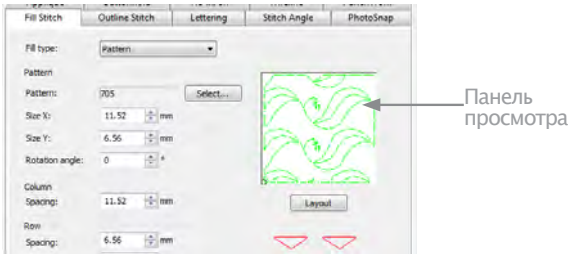
Однако вам потребуется вначале применить этот эффект к заполнению простегивающим стежком, а потом преобразовать в Pattern Fill. См. также Создание эффекта волнистости.



Вы можете вставить узорное заполнение с оригинальным размером и ориентацией и затем изменить настройки. Вы можете также установить точный размер и величину интервала во время вставки узорного заполнения. Интервал – это расстояние между каждым повторением узора. См. также раздел Добавление узорного заполнения.

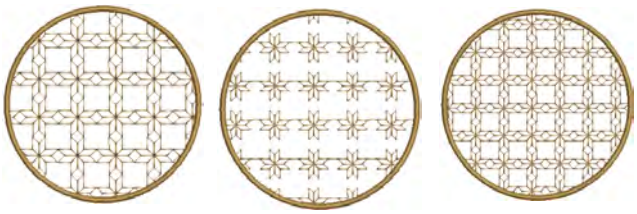
Как настроить функцию узорного заполнения

1 Дважды щелкните левой кнопкой или один раз правой кнопкой по объекту узорного заполнения. Откроется диалоговое окно **Object Properties** на закладке **Fill Stitch** с текущим узоров в панели просмотра.

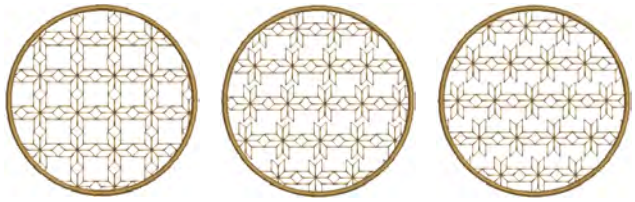


2 При необходимости выберите другой узор заполнения. Подробнее см. в разделе Добавление узорного заполнения.

3 При необходимости измените настройки Size X (Размер X), Size Y (Размер Y), Column Spacing (Интервал между колонками), Row Spacing (Интервал между рядами).

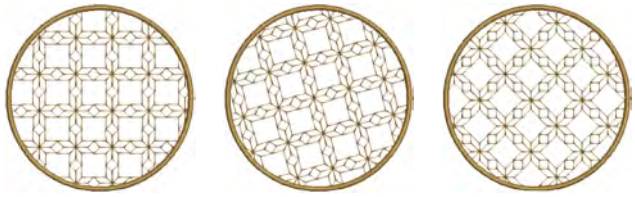


4 При необходимо измените настройку **Row Offset** (Смещение рядов) от -99.99 до 99.99 мм.



Row offset: 0.00 Row offset: 2.00 Row offset: 5.00

5 При необходимости измените настройку Rotation Angle (Угол поворота) от -180° до +180°. В этом поле устанавливается текущий угол поворота узорного заполнения (по умолчанию нуль) и назначается ориентация всего узорного заполнения.



Rotation angle: 0° Rotation angle: 15° Rotation angle: 45°

6 Щелкните по **Apply** (Применить). Оцифрованный объект будет заполнен выбранным узорным заполнением с использованием текущих настроек.

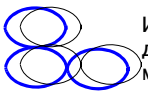
Примечание: Если больше половины узора находится за пределами контура, он может быть подрезан вдоль контура.

Компоновка узорного заполнения на экране

Вы можете расположить узоры заполнения на экране, используя «направляющие узоры», чтобы масштабировать, трансформировать и смещать все узорное заполнение. Имеются три синих направляющих узоров. Другие примеры узоров появляются желтыми. Каждый направляющий узор позволяет изменять различные элементы компоновки. Если вы изменяете направляющий узор, соответственно изменяются все узоры заполнения.

Подсказка: Вы можете также использовать этот метод для изменения заполнения черными узорами (**B**lackwork Fill), заполнения узелковыми строчками (Candlewicking Fill) и заполнения стежками кружевного переплетения (Lacework).

Используйте верхний направляющий узор для изменения интервала между рядами, смещения рядя и масштабирования всех узоров.



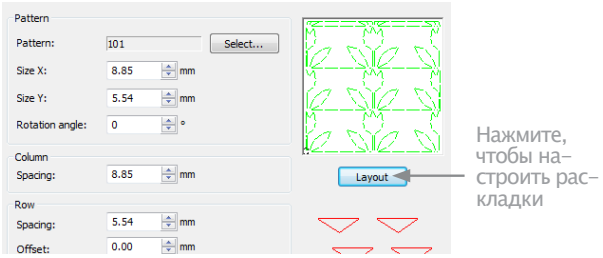
Используйте средний направляющий узор для изменения интервала между колонками и масштабирования всех узоров.

Используйте боковой направляющий узор для перемещения, вращения, наклона и масштабирования всех узоров.

Подсказка:
Как правило, расположение узоров определяется до оцифровывания объекта. Если важно, чтобы узоры были выровнены по контуру объекта, то нужно оцифровывать объект с использованием текущих настроек и после этого изменять расположение узоров.

Как компоновать узорное заполнение на экране

1 Дважды щелкните по объекту с узорным заполнением. Откроется закладка **Fill Stitch** (Заполняющий стежок) диалогового окна Object Properties (Свойства объекта). Щелкните по кнопке **Layout**.

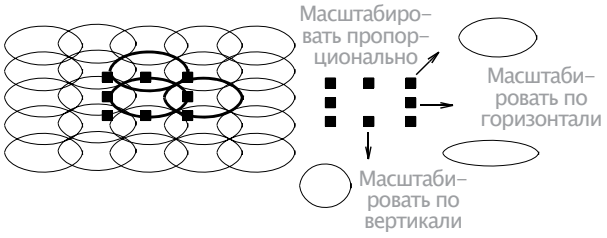


2 Щелкните по кнопке Layout (Размещение). Диалоговое окно Object Properties закроется и в окне проекта появится желтый узор и синие направляющие узоры. Если вы изменяете направляющий узор, соответственно изменяются все узоры заполнения.

Подсказка: Увеличьте изображение на экране, чтобы правильно выбрать направляющий узор.

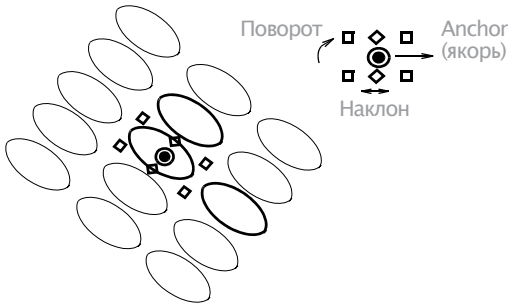
3 Настройте положение направляющих узоров, чтобы получить нужный эффект.

- Перемещайте узоры путем выделения среднего направляющего узора и перетаскивания его в новое положение.
- Масштабируйте узоры путем выделения направляющего узора и изменения его размеров с использованием маркеров выделения.

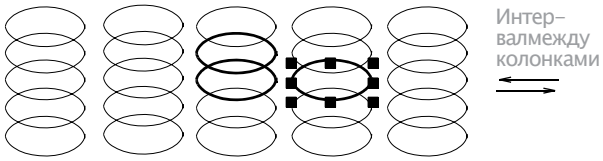


- Вращайте узоры, дважды щелкнув по среднему направляющему узору, чтобы отобразить маркеры вращения. Щелкните по угловому маркеру и перетащите его, чтобы повернуть узор.

• Базисные точки устанавливают стандартную ориентацию узора. Перекашивайте узоры, дважды щелкнув по среднему направляющему узору, чтобы отобразить маркеры перекоса (вращение, анкер и наклон).

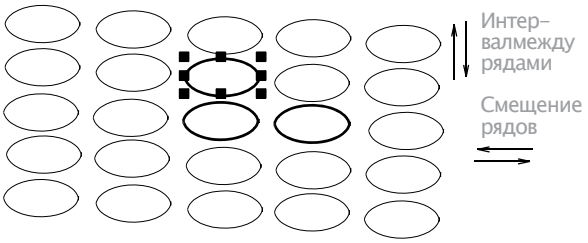


• Изменяйте интервал между колонками, выбрав боковой направляющий узор и перетащив его влево или вправо.



• Изменяйте интервал между рядами, выбрав верхний направляющий узор и перетащив его вверх или вниз.

• Изменяйте смещение рядов, выбрав верхний направляющий узор и перетащив его влево или вправо. Изменение смещения искажает ряды.



4 Нажмите **Enter** для завершения.
Диалоговое окно **Object Properties** откроется снова, что позволит вам применить другие настройки. Выбранные вами размер и расположение применяются к выделенному объекту и становятся текущими настройками узорного заполнения.

Управление узорами

BERNINA предоставляет различные возможности управления узорами, включая составление комплектов узоров, сохранения узоров и удаление узоров.

Сохранение собственных узоров

Функция **Create Pattern** (Создание узора) позволяет сохранять ваши собственные узоры для использования в будущем. Сохраняйте их в собственном или существующем комплекте узоров. Они могут быть использованы в узорных заполнениях или цепочках, а также в узорных штампах.

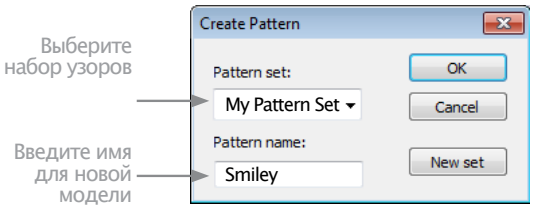
Как сохранить собственные узоры

Выберите объект(ы), который вы хотите сохранить.



Подсказка:
Для создания объектов с отверстиями подробнее см. в разделе Вырезание отверстий и удаление перекрывающих стежков.

2 Выберите Settings (Настройки) > Create Pattern (Создать узор). Откроется диалоговое окно Create Pattern.



3 Выберите комплект узоров из списка **Pattern Set.**

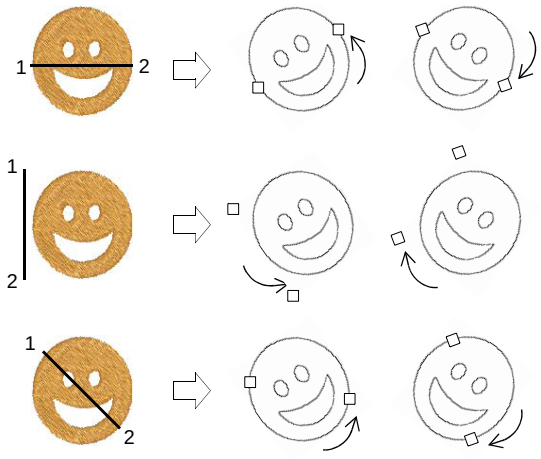
Примечание:

Выбирайте комплект узоров внимательно, так чтобы вы могли вспомнить, где вы сохранили ваш новый узор. Подробнее см. в разделе Создание собственных комплектов узоров.

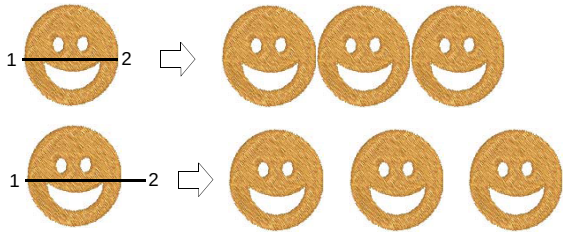
4 Введите имя для вашего нового узора.

5 Нажмите кнопку **OK.** Вам будет предложено оцифровать базисные точки.

6 Щелкните, чтобы наметить две базовые точки узора.



Базисные точки устанавливают также интервал между каждым повторением узора.



7 Появится сообщение о подтверждении.
8 Нажмите кнопку **OK.**

Подсказка:
Проверьте ваш новый узор. Подробнее см. в разделе Добавление узорных штампов, Создание узорных контуров и Создание узорных заполнений.

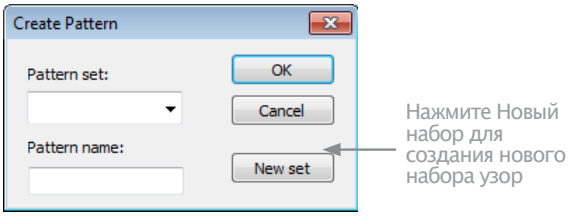
Создание собственных комплектов узоров

Функция **Create Pattern** (Создание узора) позволяет создавать собственные комплекты узоров для организации и классификации ваших узоров.

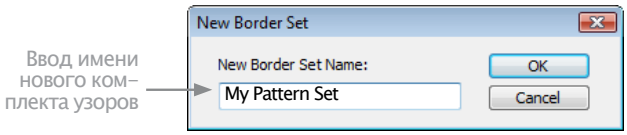
Как создавать собственные комплекты узоров

1 Выберите объект, который вы хотите сохранить в качестве узора. Подробнее см. в разделе Сохранение собственных узоров.

2 Выберите **Settings (Настройки) > Create Pattern** (Создать узор). Откроется диалоговое окно Create Pattern. Щелкните по **New Set** для создания нового комплекта узоров.



3 Щелкните по кнопке New Set (Новый комплект). Откроется диалоговое окно **New Pattern Set.**



4 Введите имя нового комплекта узоров и нажмите **OK**. Комплект узоров готов для использования.

Примечание:
Комплекты узоров хранятся в папке C:\..\Program Files\BERNINA\ Embroidery Software 7\Userletw

Удаление узоров

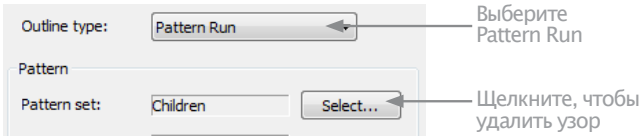
Щелкните по Object Properties (панель General), чтобы удалить узор.

Можно удалить любой не нужный вам узор из комплекта узоров. Но вы можете удалять только собственные узоры.

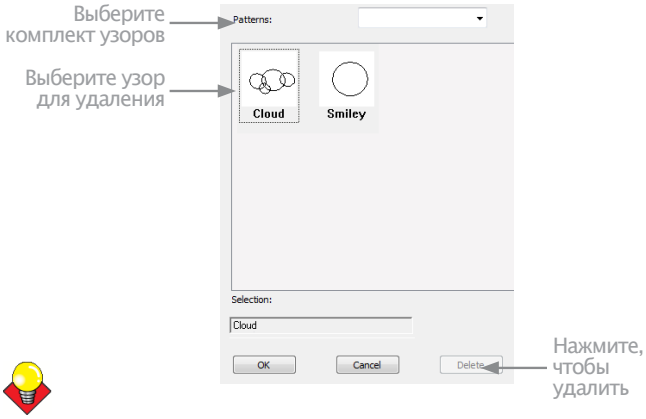
Как удалить узор

1 Выберите Object Properties (Свойства объекта).

2 Выберите **P**attern Run Outline из списка Stitch Outline.



3 Нажмите кнопку **Select**. Откроется диалоговое окно **Select Pattern** (Выбор узора).



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

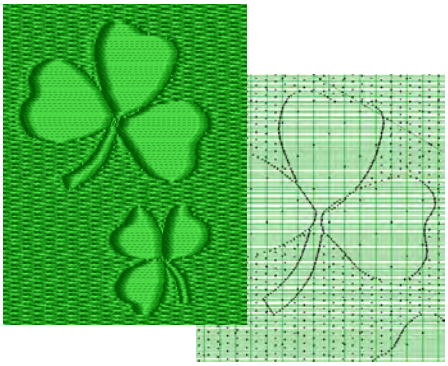
4 Выберите узор для удаления.

5 Нажмите кнопку **Delete** (Удалить). Появится сообщение о подтверждении.

6 Нажмите кнопку **OK**.

Функция “резной штамп”

С помощью функции **Carving Stamp** (“резной штамп”) вы можете задать образец последовательности проколов иглы, используя в качестве шаблона “резной штамп”. В качестве “резного штампа” можно использовать любой векторный рисунок и/или образец вышивки. Прокол иглы помещается в точки, где стежок пересекается с векторной или вышивальной фигурой.



С помощью функции **Carving Stamp** вы можете:

- Использовать заготовленные, или выбранные, или оцифрованные “резные штампы” для подходящих объектов.
- Перемещать/вращать/изменять размер и форму/ удалять “резные штампы”, связанные с соответствующим объектом в режиме Reshape.
- Создавать и работать с собственными “резными штампами”, сохраняя их в библиотеке образцов для последующего использования.
- Выбранные “резные штампы” можно использовать для оконтуривания объектов гладьевыми стежками, а для замкнутых объектов – стежками типа гладьевых/ шаговых/ орнаментных..

Использование заготовленных образцов

С помощью функции General > Carving Stamp можно задать образец последовательности проколов иглы, используя в качестве шаблона “резной штамп”.

Панель Carving Stamp содержит четыре закладки: Use Pattern (использовать образец), Use Object (использовать объект), Digitize (оцифровать), и Appearance (вид). Функция Use Pattern позволяет выбрать и использовать заготовленные образцы штампов для только для отобранных подходящих объектов, или для любых подходящих объектов, если ничего не отобрано.

Как использовать заготовленные образцы

1 Можно выбрать, а можно и не выбирать определенный Объект вышивки.



Примечание:
В начале работы можно выбрать определенный Объект вышивки, а можно его и не выбирать. Если будет выбран один или несколько объектов – штампы будут применяться только к выбранным объектам. Если ничего не выбрано – штампы будут применяться к любым объектам.

2 Нажмите кнопку Carving Stamp. Откроется диалог Carving Stamp. Закладка Use Pattern открывается по умолчанию.



3 Выберите набор образцов из списка Set – например, “природа”. Выпадающий список Set включает как заготовленные образцы, так и образцы, добавленные пользователем. Подробнее см. раздел Наборы образцов: резные штампы.

4 Выберите готовый образец штампа.
На панели просмотра появится свернутое изображение образца и кнопка Use Stamp будет разблокирована.

5 Нажмите кнопку Use Stamp и переведите курсор мыши на окно редактирования (Design Window). Подготовленный образец последует за пойнтером мыши.
В строке текущего состояния (Status Bar) появится напоминание о том, чтобы задать анкер (точку привязки).

6 Поставьте пойнтер мыши в требуемую позицию над объектом (объектами).

- С помощью правой клавиши можно отразить штамп зеркально.
- Нажмите клавишу Shift , чтобы не использовать автоматическую прокрутку Auto Scroll.

7 Щелчком мыши зафиксируйте положение анкера. Теперь можно указать управляющие точки.



8 Поверните образец вокруг анкера к требуемой управляющей точке. Опция: можно удерживать клавишу **Shift** нажатой.
Программа BERNINA Embroidery Software при этом автоматически масштабирует образец при перемещении пойнтера мыши.

9 Нажмите кнопку мыши.

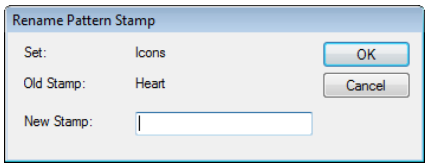
- Если будет выбран один или несколько объектов – штампы будут применяться только к выбранным объектам, не зависимо от того, выходит данный образец за границы объекта или нет.
- Если ничего не выбрано – штампы будут применяться к любым подлежащим объектам.



Примечание:
Если в области применения штампа находится множество перекрывающихся объектов, штамп применяется ко всем подходящим объектам.

10 Повторите эту операцию столько раз, сколько нужно. Для продолжения работы нажмите **Esc**.

Примечание:
Если для работы выбран образец, добавленный пользователем, то кнопки Rename (переименовать) and Delete (удалить) будут разблокированы. Кнопка Rename открывает диалог переименования образца штампа Rename Stamp Pattern. В этом диалоге можно поменять название образца, добавленного пользователем. См. также раздел Добавление штампов в библиотеку.



Подсказка:
На закладке Appearance имеются опции Softened Stamp (смягченный штамп) and Raised Stamp (рельефный штамп), с помощью которых можно смягчить или подчеркнуть визуальный эффект. См. раздел Изменение вида резных штампов.

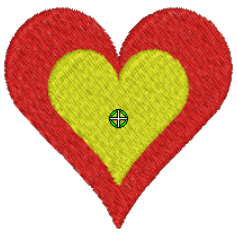
Использование объектов в качестве резных штампов

С помощью функции General > Carving Stamp можно задать образец последовательности проколов иглы, используя в качестве шаблона “резной штамп”.

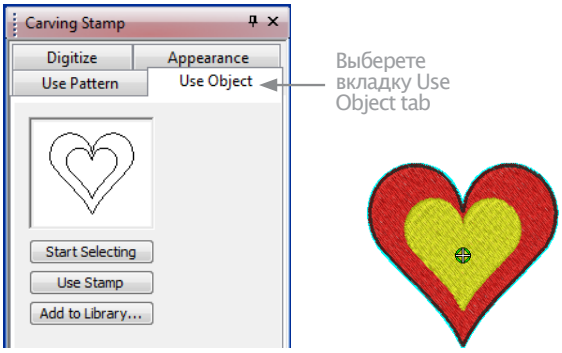
Панель Carving Stamp содержит четыре закладки: Use Pattern (использовать образец), Use Object (использовать объект), Digitize (оцифровать), и Appearance (вид). Функция Use Object позволяет выбирать контуры объектов из окна редактирования (Design Window) и либо непосредственно использовать их в качестве штампов, либо сохранять в библиотеке для последующего использования.

Как использовать объекты в качестве резных штампов:

1 В начале работы можно выбрать определенный Объект вышивки, а можно его и не выбирать.



2 Нажмите кнопку Carving Stamp и закладку Use Object .



3 Нажмите кнопку Start Selecting (начать выбирать). Все объекты, которые были выбраны ранее, останутся выбранными.

4 Наведите мышь на любой объект в окне редактирования (Design Window). Контуры объекта будут выделены.

- Выберите контуры объекта, который вы хотите включить в список штампов, любым действующим способом выбора. Выбранный контур отобразится на паненли просмотра.
- Отменить выбор можно в любой момент нажатием клавиши **Esc**.

Подсказка:

Выбираемые объекты могут включать векторные рисунки из программы Art Canvas. Это единственная возможность выбора векторных рисунков в режиме Embroidery Canvas.

5 Нажатием кнопку Use Stamp выбранный объект включается в список штампов. См. также раздел Использование заготовленных образцов.



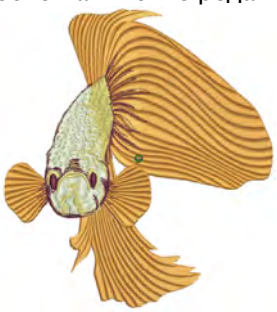
6 Дополнительно можно нажать кнопку Add to Library и добавить выбранный образец в библиотеку для будущего использования. См. также раздел Добавление штампов в библиотеку.

Подсказка: На закладке Appearance имеются опции Softened Stamp (смягченный штамп) and Raised Stamp (рельефный штамп), с помощью которых можно смягчить или подчеркнуть визуальный эффект. См. раздел Изменение вида резных штамов.

Оцифровка резных штампов

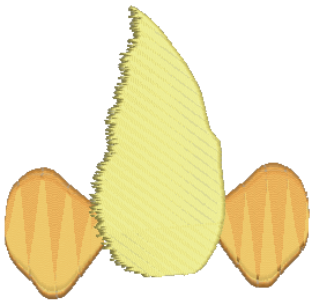
С помощью функции General > Carving Stamp можно задать образец последовательности проколов иглы, используя в качестве шаблона “резной штамп”.

Панель Carving Stamp содержит четыре закладки: Use Pattern (использовать образец), Use Object (использовать объект), Digitize (оцифровать), и Appearance (вид). Функция Digitize позволяет оцифровать контуры штампа и либо прямо использовать оцифрованный штамп, либо применить его к подходящим объектам в окне редактирования (Design Window).

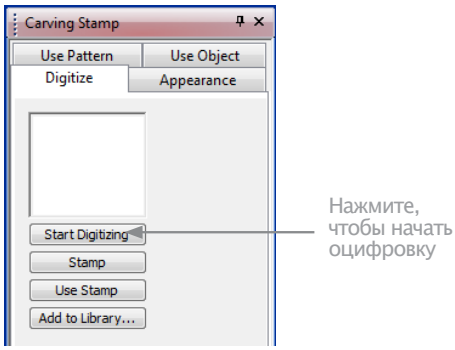


Как оцифровать резной штамп

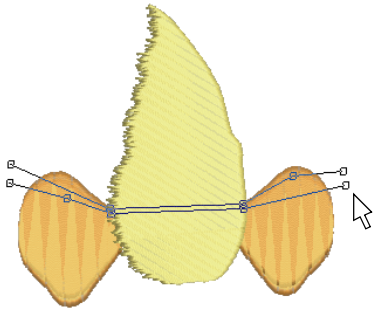
1 В начале работы можно выбрать определенный Объект вышивки, а можно его и не выбирать. Если выбор сделан – оцифрованные штампы будут применены только к выбранным объектам.



2 Нажмите кнопку Carving Stamp и откройте закладку Digitize.



3 Нажмите кнопку Start Digitizing (начать оцифровку). Программа напомнит, что нужно ввести начальную точку контура штампа.

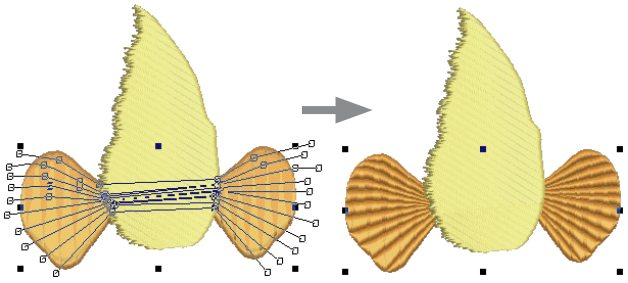


4 Как оцифровать контуры штампа:

- Нажмите один раз Enter, чтобы завершить наметку границы.
- Второй раз нажмите Enter, чтобы завершить оцифровку штампа.

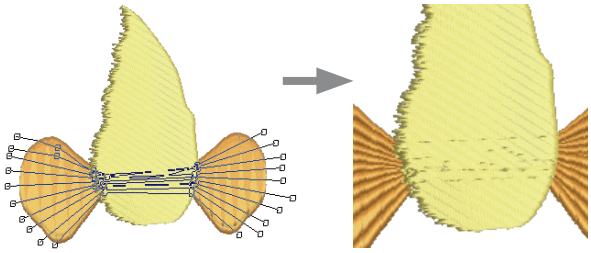
5 Нажмите разблокированнную кнопку Stamp.

- Нажатие кнопки Stamp применяет штамп только к подходящим выбранным объектам.



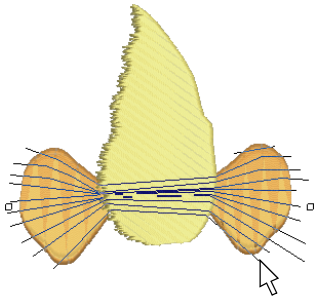
Штамп применяетс к выбранным объектам/у

- Если никакие объекты не были выбраны, кнопка Stamp применит штамп ко всем подходящим объектам.



Применение кнопки Stamp при отсутствии выбранных объектов

- С помощью кнопки Use Stamp поместите штамп в нужное место. Программа напомнит, что надо указать точку анкера. Подробнее см. раздел Использование заготовленных объектов.



6 Дополнительно можно нажать кнопку Add to Library и добавить выбранный образец в библиотеку для будущего использования. См. также раздел Добавление штампов в библиотеку.

Изменение вида резных штампов



С помощью функции General > Carving Stamp можно задать образец последовательности проколов иглы, используя в качестве шаблона “резной штамп”.

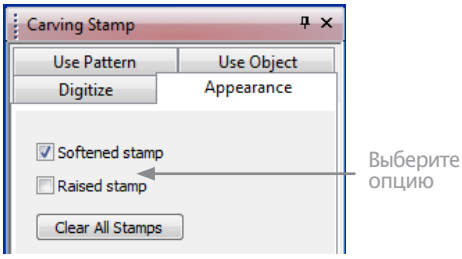
Панель Carving Stamp содержит четыре закладки: Use Pattern (использовать образец), Use Object (использовать объект), Digitize (оцифровать), и Appearance (вид). Под закладкой Appearance имеются чекбоксы Softened Stamp и Raised Stamp, а также кнопка Clear All Stamps. Когда выбран один или несколько объектов, эти функции разблокированы.

Как изменить вид резного штампа

1 Выберите объект вышивки, к которому штампы уже применены.

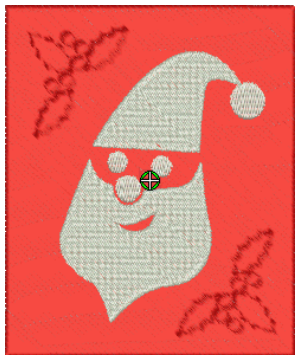


2 Нажмите кнопку **Carving Stamp** и откройте закладку Appearance.



3 Выберите нужный вариант изменения вида штампа:

- Поставив галочку в окошке Softened Stamp можно смягчить вид штампа (штампов).



- Поставив галочку в окошке Raised Stamp можно удалить все пропуски в комбинации замкнутых контуров резного штампа. Пересекающиеся и перекрывающиеся границы объединяются в комбинации.



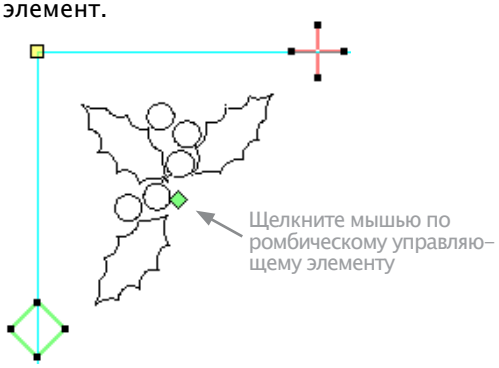
Примечание:
Кнопка Clear All Stamps удаляет все примененные штампы из выбранных объектов.

Изменение формы резного штампа

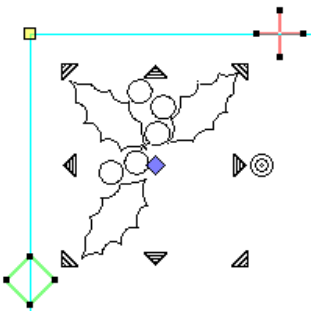
В режиме Reshape можно перемещать / вращать / изменять размер и форму / удалять “резные штампы”, связанные с соответствующим объектом . При изменении резного штампа, точки прокола иглой в подлежащем объекте автоматически обновляются.

Как изменить форму резного штампа

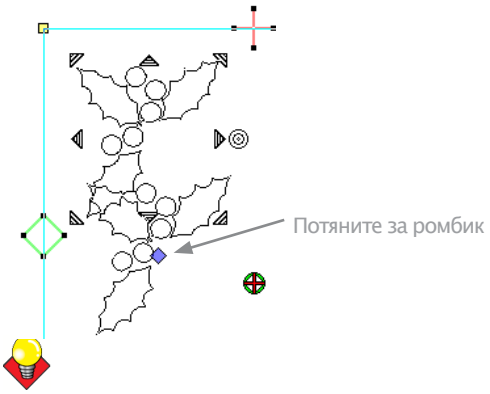
- В режиме Reshape выберите объект вышивки, к которому штампы уже применены. В центре каждого штампа отобразится ромбический управляющий элемент.



- Щелкните мышью по ромбическому управляющему элементу. Отобразится целый набор управлющих элементов, позволяющих изменять размеры, растягивать и поворачивать фигуру.

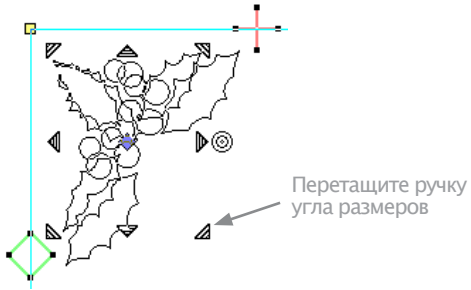


- Потяните мышью за ромбик, чтобы переместить фигуру.



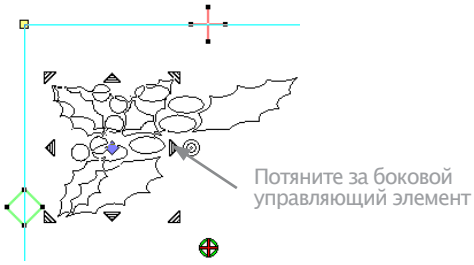
Подсказка:
При удержании клавиши **Ctrl,** перемещение фигуры будет происходить строго вертикально или строго горизонтально.

- Для изменения размеров фигуры потяните за один из угловых управляющих элементов.

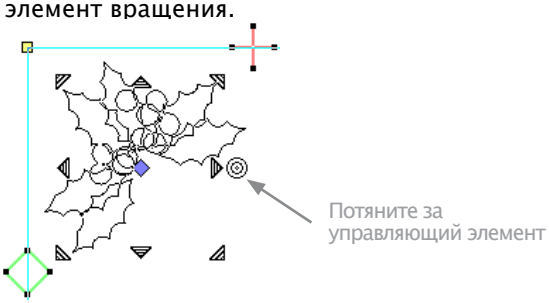


- При нажатии и удержании клавиши Shift изменение размера будет происходить симметрично от центра.
- При нажатии и удержании клавиши **Ctrl** изменение размера будет пропорционально.
- Одновременное нажатие и удержание клавиш **Ctrl** и **Shift** при перемещении углового управляющего элемента сделает изменение размеров пропорциональным относительно центра.

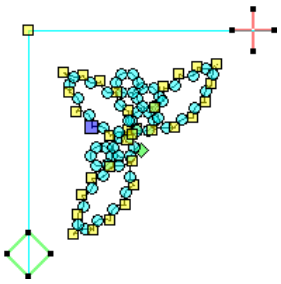
- Потяните за один из боковых управляющих элементов, чтобы растянуть объект в нужном направлении.
- Верхний и нижний элементы обеспечивают вертикальное растяжение.
- Левый и правый элементы обеспечивают горизонтальное растяжение.
- Если нажать и удерживать клавишу Shift, растяж ение будет происходить с сохранением позиции центра (от центра).



- Для поворота штампа потяните за управляющий элемент вращения.



- Нажмите на синий ромбик. Он опять станет зеленым и все другие управляющие элементы исчезнут с экрана.
- Нажмите на контур штампа, чтобы отобразить управляющие точки. С их помощью, также как и для других объектов, можно менять форму и удалять линии штампа.



Примечание:
При изменении формы объекта вышивки, к которому применен резной штамп, форма штампа меняется соответственно.

Добавление штампа в библиотеку

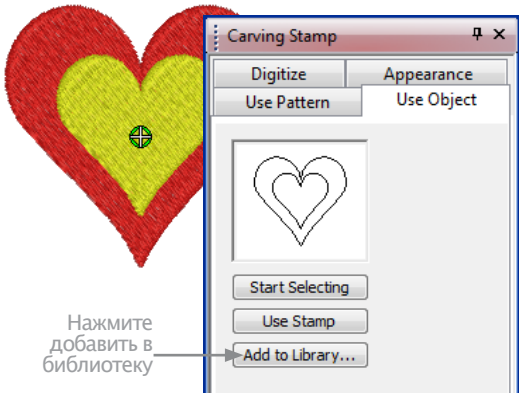
С помощью функции General > Carving Stamp можно задать образец последовательности проколов иглы, используя в качестве шаблона “резной штамп”.

Эта процедура запускается нажатием кнопки Add to Library (добавить в библиотеку) под закладками Use Object или Digitize на панели Carving Stamp.

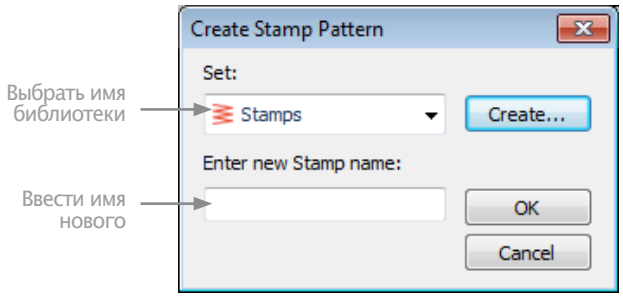
Как добавить штамп в библиотеку

1 Выберите объект, который нужно добавить в библиотеку в качестве заготовленного пользователем образца штампа.

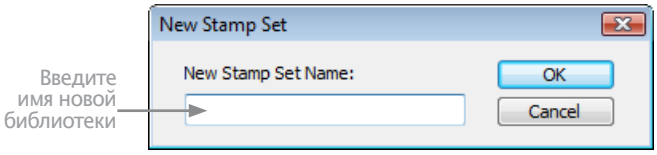
- Свои собственные штампы вы можете создавать с помощью функции Carving Stamp > Use Object. См. раздел Использование объектов в качестве резных штампов.
- Оцифровать резной штамп можно с помощью функции Carving Stamp > Digitize. См. раздел Оцифровка резных штампов.



2 Под любой из этих закладок нажмите кнопку Add to Library (добавить в библиотеку). Откроется диалог создания образца штампа Create Stamp Pattern.



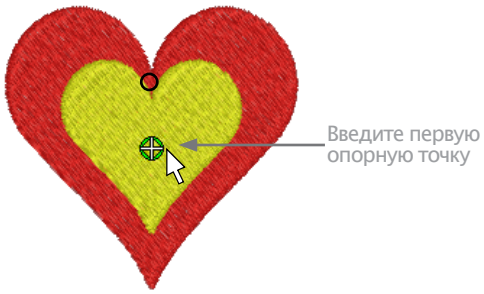
3 Выберите имя библиотеки из списка или с помощью кнопки **New Set** создайте новую библиотеку. В последнем случае используйте диалог создания новой библиотеки **New Stamp Set**. Имя новой библиотеки отобразится в списке библиотек **Set** под закладкой **Use Pattern.**



4 Введите имя новой библиотеки и нажмите OK. Система напомнит, что надо ввести первую контрольную точку в окне редактирования (Design Window).

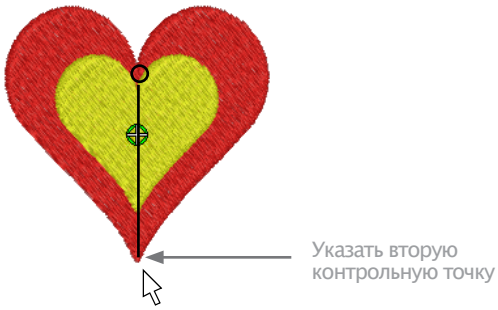
5 Укажите первую контрольную точку:

- При нажатии клавиши Enter контрольная точка создается автоматически.
- Можно сделать это вручную, поместив пойнтер мыши в точку, где вы хотите поместить анкер и щелкнув левой клавишей мыши.



6 Укажите вторую контрольную точку:

- При нажатии клавиши Enter контрольная точка создается автоматически.
- Можно сделать это вручную, поместив пойнтер мыши в точку, где вы хотите поместить управляющую точку и щелкнув левой клавишей мыши.

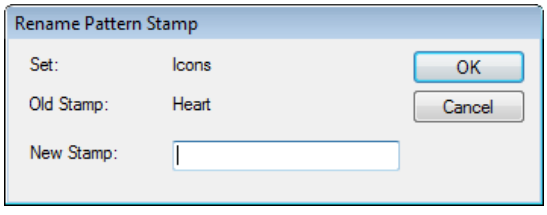


Программа BERNINA Embroidery Software:

- Создает штамп
- Запоминает управляющие точки, как автоматически созданные, так и заданные вручную
- Замещает штампы с совпадающим именем на новые
- Выводит на экран подтверждающее сообщение.

7 Нажмите OK.
Имя нового штампа появится в списке под закладкой **Use Pattern**.

Примечание:
Если для работы выбран образец, добавленный пользователем, то кнопки Rename (переименовать) and Delete (удалить) будут разблокированы. Кнопка Rename открывает диалог переименования образца штампа Rename Stamp Pattern. В этом диалоге можно поменять название образца, добавленного пользователем. См. также раздел Использование заготовленных образцов.



Глава 24

Оконтуривание и заполнение рукодельными стежками



BERNINA предлагает ряд «рукодельных» стежков, которые вы можете использовать в своих проектах для имитации некоторых традиционных ручных вышивок. Сюда входит большой выбор черно-белых узоров «blackwork» и узелковых узоров «candlewicking», подходящих как для оконтуривания, так и для заполнения объектов. Подробнее см. в разделе Образцы узоров рукодельных стежков.

Стежок «назад в иголку» (Backstitch) и стебельчатый стежок (Stemstich) являются двумя разными оконтуривающими стежками. Стежок «назад в иголку» образует непрерывную тонкую линию, подобную машинной строчке, в то время как стебельчатый стежок образует шнуроподобную строчку, толщину которой можно изменять в зависимости от угла наклона стежков. Оба стежка могут быть использованы для создания ровных рядов стежков, пригодных для оконтуривания и образования черно-белых узоров blackwork.

Стежки кружевного переплетения (Lacework) и пунктирные стежки (Stipple) используются для декоративного заполнения. Кружевное переплетение можно использовать для придания таким объектам, как цветы, вид кружева. Строчки пунктирного простегивания, известные также, как «вермишель», образуют плавные произвольные линии, используемые для декоративных эффектов или для стежки квилтов.

В этом разделе поясняется, как выбирать типы рукодельных стежков, а также изменять настройки стежков для получения наилучших результатов.

Создание контуров рукодельными стежками

BERNINA предоставляет ряд «рукодельных» стежков для оконтуривания. В их число входят стежки типа «blackwork», «backstitch», «stemstitch» и «candlewicking». См. также раздел Образцы узоров рукодельных стежков.





Подсказка:
Вы можете также создавать декоративные эффекты цепочками узоров. Подробнее см. в разделе Создание узорных контуров.

Создание контуров рукодельными стежками



Используйте инструмент Blackwork Outline (панель Stitch) для оконтуривания в технике blackwork.



Используйте инструмент Candlewicking Outline (панель Stitch) для оконтуривания в технике candlewick.



Используйте инструмент Backstitch Outline (панель Stitch) для оконтуривания стежками назад.



Используйте инструмент Stemstitch Outline (панель Stitch) для оконтуривания стебельчатыми стежками.

Различные типы стежков подходят для различных форм. Когда вы оцифровываете объект, используется текущий тип стежка для выбранного метода оцифровывания. Однако вы можете изменить тип стежка в любое время. Подробнее см. в разделе Настройка текущих свойств объекта.

Как создать контур рукодельными стежками

1 Выберите на панели **Craft Stitch** требуемый вам рукодельный стежок.

2 Используйте инструменты Open Object (Открытый объект), Closed Object (Замкнутый объект), Circle (Окружность) или Rectangle (Прямоугольник) для создания направляющей линии оконтуривания. Подробнее см. в разделе Методы оцифровывания.



Примечание:

Контур создается с принятыми по умолчанию настройками стежка. Они могут быть изменены до или после оцифровки через Свойства объекта.

3 Для изменения настроек дважды щелкните левой кнопкой или щелкните правой кнопкой по объекту. Откроется закладка Outline Stitch (Оконтуривающий стежок) диалогового окна Object Properties (Свойства объекта).

4 Измените при необходимости настройки:

- Оконтуривание в технике Blackwork: Подробнее см. в разделе Создание контуров в технике «черной вышивки» («блэкуорк»).
- Стежок «назад в иголку»: Подробнее см. в разделе Создание контуров стежками «назад в иголку» («бэкстич»).
- Стебельчатый стежок: Подробнее см. в разделе Создание контуров стебельчатыми стежками.
- Обрамление строчкой Candlewicking: Подробнее см. в разделе Создание контуров узелковым швом.

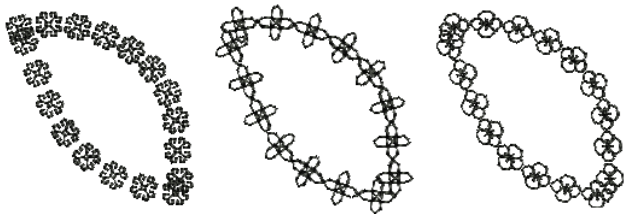
Подсказка:

Вы можете быстро перейти от заполнения к оконтуриванию рукодельными стежками, используя кнопки на панели **Craft Stitch** или выпадающее меню Outline. См. также Создание заполнения рукодельными стежками.

Создание контуров обрамления в технике Blackwork

Используйте инструмент Blackwork Outline (панель Stitch) для оцифровывания обрамления в технике blackwork.

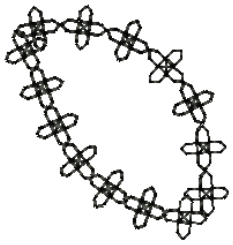
Техника Blackwork (дословно «черная работа») получила свое название от черных шелковых ниток, используемых в этом виде вышивания. В более ранних проектах преобладали угловатые мотивы, тогда как теперь больше используются диагональные стежки. В технике Blackwork используется лишь несколько простых стежков для создания комплексных проектов. Эта техника может быть использована для декорирования предметов одежды или украшения, например, носовых платков, скатертей и салфеток. Используйте инструменты Open Curve (Незамкнутая кривая), Closed Curve (Замкнутая кривая), Circle (Окружность) или Rectangle (Прямоугольник) для создания направляющей линии обрамления в технике Blackwork.



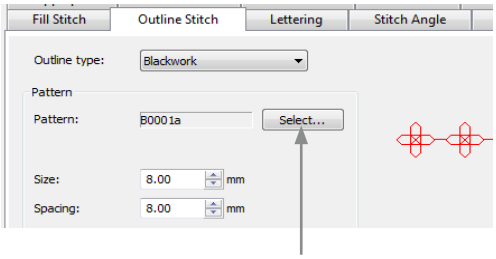
Как создать контур в технике blackwork

1 Выберите Blackwork Outline. Подробнее см. в разделе Создание контуров рукодельными стежками.

2 Оцифруйте линию контура. Подробнее см. в разделе Методы оцифровывания.



3 Для изменения настроек дважды щелкните левой кнопкой или щелкните правой кнопкой по объекту.



Щелкните для выбора узора

4 Выберите **Blackwork Outline** из списка **Stitch Type**. если этот стежок еще не был выбран.

5 Щелкните по кнопке **Select** (Выбрать).

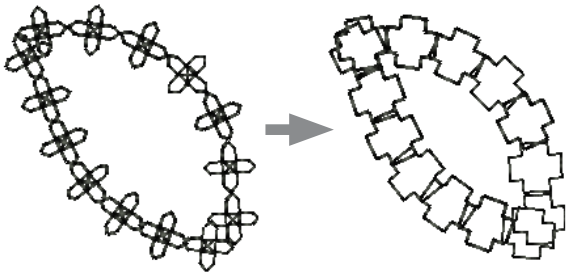
Откроется диалоговое окно Select Pattern (Выбор образца).



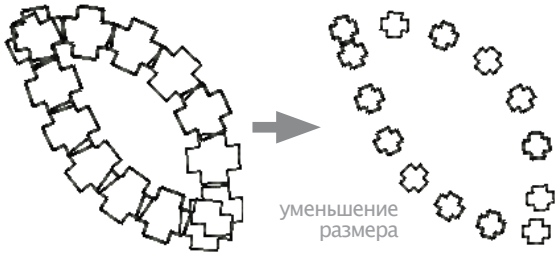
Подсказка:
Выберите режим просмотра – вы сможете выбирать узоры по картинке, имени или по обоим признакам.

6 Выберите узор на панели просмотра. Он станет текущим узором. См. также раздел Образцы узоров рукодельных стежков.

7 Щелкните по Apply (Применить) для предварительного просмотра эффекта.

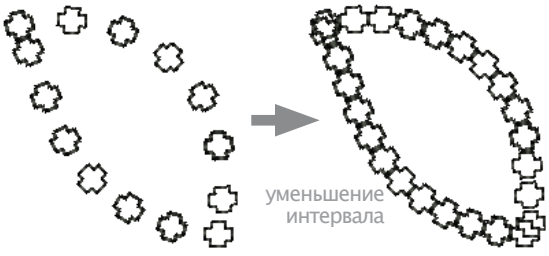


8 Измените, если требуется, размер узора (Size) и щелкните по Apply.



9 Измените, если требуется, плотность стежков узора и щелкните по Apply.

- Для увеличения плотности стежков введите меньшее значение.
- Для уменьшения плотности стежков введите большее значение. уменьшенный интервал.



Подсказка:
Если к обрамлению автоматически не подобран нужный вам цвет, вы можете переназначить цвет, выбрав его по цветовой палитре.

Создание обрамления стежками «назад в иголку» («бэкстич»)»

Используйте инструмент Backstitch Outline (панель Stitch) для оцифровывания обрамления стежками «назад в иголку».

Стежок «назад в иголку» (Backstitch) является старым легко приспосабливаемым стежком, который может быть использован для изысканного оконтуривания. Строчка этого стежка хорошо вписывается в замысловатые кривые, Эти стежки небольшие и ровные, так что они точно располагаются на очертании кривой Стежок «назад в иголку» может быть использован для проектов «черной» и «красной» вышивки. Отрегулируйте настройки, чтобы получить желаемые точные результаты. Вы можете назначить точную длину стежка, толщину и величину перекрытия, а также число строчек.



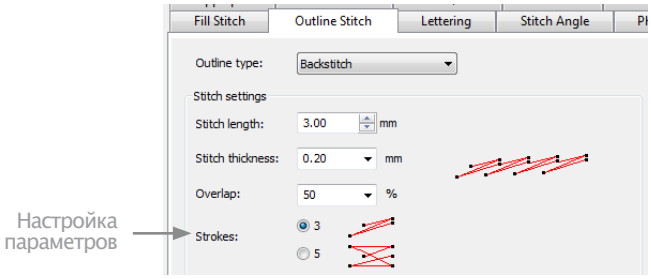
Как создать контур стежком «назад в иголку»

1 Выберите Blackwork **Outline**. Подробнее см. в разделе Создание контуров рукодельными стежками.

2 Оцифруйте линию контура. Подробнее см. в разделе Методы оцифровывания.

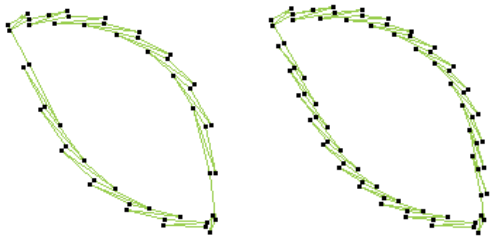


3 Для изменения настроек дважды щелкните левой кнопкой или щелкните правой кнопкой по объекту. Откроется закладка Outline Stitch (Оконтуривающий стежок) диалогового окна Object Properties (Свойства объекта).



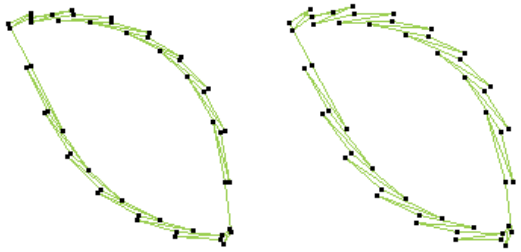
4 Выберите **Backstitch** из списка **Stitch Type**, если этот стежок еще не был выбран.

5 Измените, если требуется, длину стежков в (**Stitch Length**) и щелкните по **Apply**.



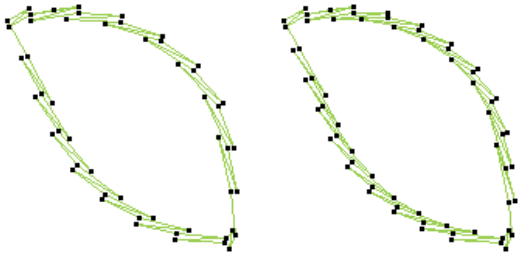
Длина стежка: 3.0 мм Длина стежка: 1,5 мм

6 Измените, если требуется, толщину строчки (**Stitch Thickness**) и щелкните по **Apply**.



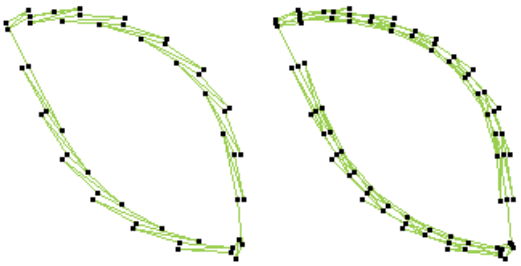
Толщина строчки: 0,15 мм Толщина строчки: 0,25 мм

7 Измените, если требуется, величину перекрытия (**Overlap**) и щелкните по **Apply**.



Перекрытие: 30 % Перекрытие: 70 %

8 Измените, если требуется, число строчек.



Число строчек: 3 Число строчек: 5

Создание контуров обрамления стебельчатыми стежками

Используйте инструмент Stemstitch Outline (панель Stitch) для оцифровывания обрамления стебельчатыми стежками

Стебельчатый стежок (**Stemstitch**) является детализированным стежком, который может быть использован для оконтуривания или заполнения форм. Он используется для вышивки стеблей и виноградной лозы вместе с другими декоративными стежками или в качестве оконтуривающих стежков совместно с гладьевыми заполняющими стежками. Отрегулируйте настройки, чтобы получить желаемые точные результаты. Вы можете назначить точную длину стежка, толщину и величину перекрытия, а также число строчек.

Как создать контур обрамления стебельчатым стежком

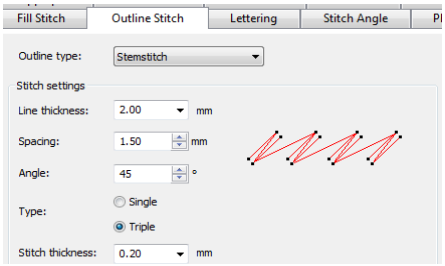


1 Выберите **Stemstitch Outline**. Подробнее см. в разделе Создание контуров рукодельными стежками.

2 Оцифруйте линию контура. Подробнее см. в разделе Методы оцифровывания.



3 Для изменения настроек дважды щелкните левой кнопкой или щелкните правой кнопкой по объекту. Откроется закладка **O**utline Stitch (Оконтуривающий стежок) диалогового окна Object Properties (Свойства объекта).



4 Выберите **Stemstitch** из списка **Stitch Type**, если этот стежок еще не был выбран.

5 Измените, если требуется, толщину линии (**Line Thickness**) и щелкните по **Apply**.



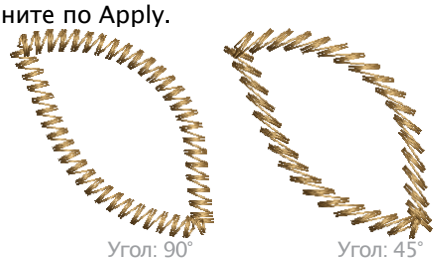
Толщина линии: 2,0 мм Толщина линии: 1,0 мм

6 Измените, если требуется, шаг стежков (**Spacing**) и щелкните по **Apply**.



Шаг: 0,8 мм Шаг: 1,5 мм

7 Измените, если требуется, величину угла (Angle) и щелкните по Apply.



Угол: 90° Угол: 45°

8 Выберите одинарный или тройой тип и нажмите применить (Apply).



Тип: тройной Тип: одинарный

9 Только для тройного стежка (Triple Stich) в поле Stitch Thickness (Толщина стежка) введите нужное значение.



Тройной стежок: Толщина: 0,25 мм Тройной стежок: Толщина: 0,15 мм

Настройка контуров обрамления в технике Candlewicking

Используйте инструмент Candlewicking Outline (панель Stitch) для оцифровывания обрамления в технике candlewicking

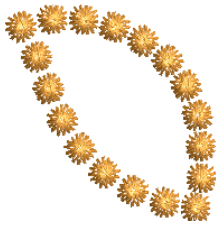
Вышивание узелковыми строчками (**Candlewicking**) является традиционной техникой вышивания «белым-по-белому», выполняемому обычно на белой льняной или хлопчатобумажной ткани толстыми хлопчатобумажными нитками. Применяются в основном стежки, образующие узелки, – «колониальные» и «французские», а также стебельчатый стежок. Контур узелковой строчкой может быть использован для орнаментального обрамления. Вы можете назначить точные размеры каждого узора, а также интервала между узорами. См. также Создание заполнения строчками в технике Candlewicking.

Как создать контур в технике candlewicking

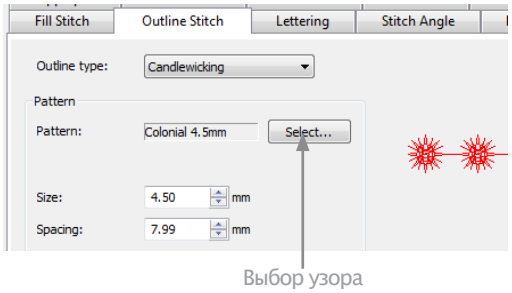


1 Выберите **Candlewicking Outline**. Подробнее см. в разделе Создание контуров рукодельными стежками.

2 Оцифруйте линию контура. Подробнее см. в разделе Методы оцифровывания.

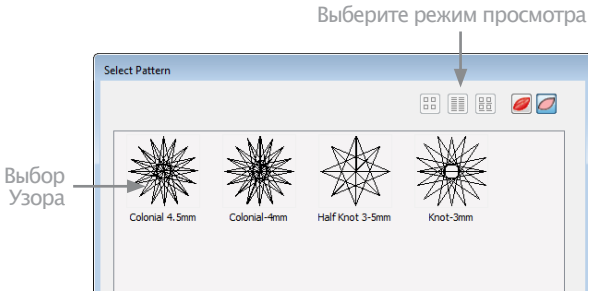


3 Для изменения настроек дважды щелкните левой кнопкой или щелкните правой кнопкой по объекту. Откроется закладка Outline Stitch (Оконтуривающий стежок) диалогового окна Object Properties (Свойства объекта).



4 Выберите Candlewicking Outline из списка Stitch Type. если этот стежок еще не был выбран.

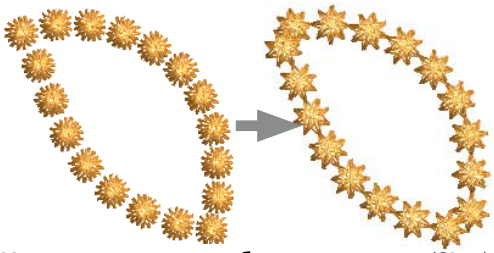
5 Щелкните по кнопке Select (Выбрать). Откроется диалоговое окно Select Pattern (Выбор узора). Выберите режим просмотра.



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

6 Выберите узор на панели просмотра. Он станет текущим узором. См. также раздел Образцы узоров рукодельных стежков.

7 Щелкните по Apply (Применить) для предварительного просмотра эффекта.Выбранный узор будет применен к объекту.



8 Измените, если требуется, размер (Size) и щелкните по Apply.



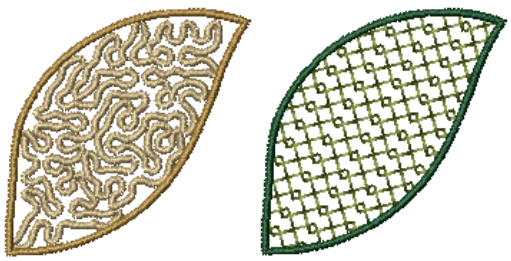
9 Измените, если требуется, шаг узоров (Spacing) и щелкните по Apply.



Подсказка:
Если к обрамлению автоматически не подобран нужный вам цвет, вы можете переназначить цвет, выбрав его из цветовой палитры.

Создание заполнения рукодельными стежками

BERNINA предоставляет ряд «рукодельных» стежков для заполнения. В их число входят стежки типа «blackwork», «backstitch», «stemstitch» и «candlewicking». См. также раздел Образцы узоров рукодельных стежков.



Подсказка: Вы можете также создавать декоративные эффекты, используя орнаментные и рукодельные стежки и узоры. См. разделы Создание заполнения орнаментным стежком и Создание узорных заполнений.

Создание заполнения рукодельными стежками

Используйте инструмент Blackwork Fill (панель Stitch) для заполнения в технике blackwork.

Используйте инструмент Candlewicking Fill (панель Stitch) для заполнения в технике candlewick.

Используйте инструмент Lacework (панель Stitch) для получения специальных кружевных эффектов.

Используйте инструмент Sculpture (панель Stitch) для получения поворачивающихся “кафельных” образцов с заданными точками прокола.

Используйте инструмент Ripple (панель Stitch) для спирального прострачивания от центра любого заполненного объекта.

Используйте инструмент Stipple Run (панель Stitch) для получения специальных пунктирных эффектов.

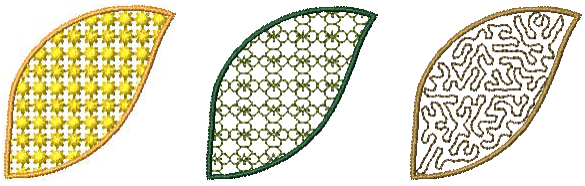
BERNINA предоставляет четыре вида рукодельных стежков заполнения – Blackwork Fill, Candlewicking Fill, Lacework и Stipple. Различные типы стежков подходят для разных форм. Вы можете выбрать эти стежки заполнения с помощью панели инструментов Stitch & Color (Стежок и Цвет) или специально выделенной для них панели Craft Stitch (Рукодельный Стежок). Подробнее см. в разделе Образцы узоров рукодельных стежков.

Примечание: Пунктирные стежки (Stipple) позволяют заполнять объекты извилистыми линиями в пределах контура. Такое заполнение слегка отличается от других типов рукодельных стежков. Подробнее см. в разделе Создание заполнения пунктирными стежками.

Как создать заполнение рукодельными стежками

1 Выберите на панели Craft Stitch требуемый вам заполняющий рукодельный стежок.

2 Создайте замкнутую фигуру. Подробнее см. в разделе Методы оцифровывания.



Примечание: Заполнение создается с принятыми по умолчанию настройками стежка. Они могут быть изменены до или после оцифровки через Свойства объекта.

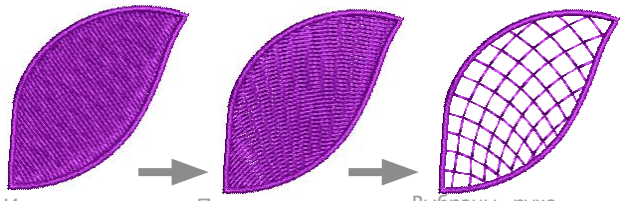
3 Для изменения настроек дважды щелкните левой кнопкой или щелкните правой кнопкой по объекту. Откроется закладка Fill Stitch (Заполняющий стежок) диалогового окна Object Properties (Свойства объекта).

Подсказка: Вы можете быстро перейти от заполнения к оконтуриванию рукодельными стежками, используя кнопки на панели **Craft Stitch** или выпадающее меню **Fill**. См. также Создание контуров рукодельными стежками.

4 Измените при необходимости настройки:

- Заполнение стежками в технике **Blackwork**: Подробнее см. в разделе Создание заполнений в технике «черной вышивки» («блэкуорк»).
- Заполнение строчками в технике Candlewicking: Подробнее см. в разделе Создание заполнений строчками в технике Candlewicking.
- Кружевное переплетение (**Lacework**): Подробнее см. в разделе Создание заполнений стежками кружевного переплетения.
- Рельефное заполнение **Sculptured**: см. в разделе Creating sculptured fancy fills (Создание рельефных стежков)
- Спиральные заполнения **Ripple**: см. в разделе Creating ripple fills for details (Создание спиральных заполнений).
- Заполнений пунктирными стежками **Stipple Run**: см. в разделе Creating stippling fills (Заполнений пунктирными стежками).

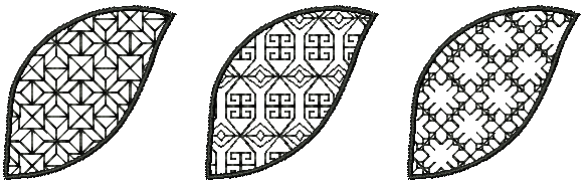
Подсказка: Эффект волнистости (**Wave Effect**) позволяет направлять строчки заполняющих стежков по оцифрованной направляющей линии. Эффект волнистости может быть применим к некоторым рукодельным стежкам. Однако вам потребуется вначале применить этот эффект к заполнению простегивающим стежком, а потом преобразовать заполняющие стежки в рукодельные. См. также Создание эффекта волнистости.



Создание заполнений в технике «черной вышивки» («блэкуорк»)

Используйте инструмент Blackwork Fill (панель Stitch) для заполнения в технике blackwork.

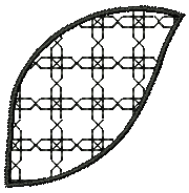
Техника Blackwork (дословно «черная работа») получила свое название от черных шелковых ниток, используемых в этом виде вышивания. В большинстве случаев при таком «черно-белом» заполнении используются простые стежки для создания комплексных геометрических узоров.
При использовании различных узоров заполнения «блэкуорк» вы можете создавать светлые и темные тона участков проекта. См. также Создание контуров в технике «черной вышивки» («блэкуорк»).



Как создать заполнение в технике blackwork

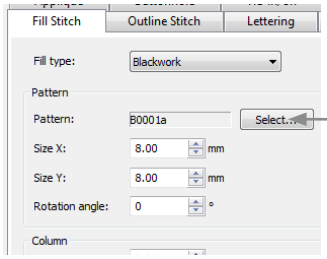
1 Щелкните по значку **Blackwork Fill** или по значку Fill и выберите из выпадающего меню **Blackwork Fill** (Заполнение в технике **Blackwork**). Подробнее см. в разделе Создание заполнений рукодельными стежками.

2 Создайте замкнутую фигуру. Подробнее см. в разделе Методы оцифровывания.

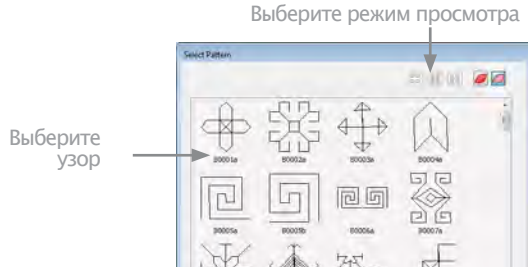


Примечание: Угол наклона стежка не влияет на расположение узоров.

3 Для изменения настроек дважды щелкните левой кнопкой или щелкните правой кнопкой по объекту. Откроется закладка **Fill Stitch** (Заполняющий стежок) диалогового окна **Object Properties** (Свойства объекта).



4 Если предварительно не было выбрано, выберите Blackwork Fill из списка Stitch Type и щелкните по Select. Откроется диалоговое окно Select Pattern (Выбор узора), в котором показываются все имеющиеся узоры.

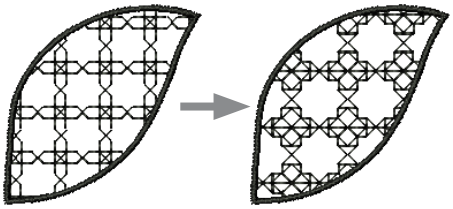


Подсказка: Выберите режим просмотра – вы сможете выбирать узоры по картинке, имени или по обоим признакам.

5 Выберите желаемый узор на панели просмотра. См. также раздел Образцы узоров рукодельных стежков.

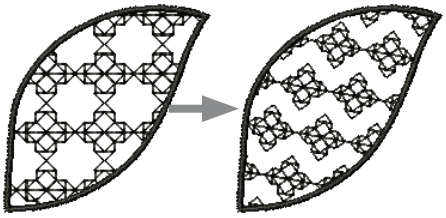
6 Щелкните по **Apply** (Применить) для предварительного просмотра эффекта.

Выбранный шаблон применяется к объекту.



7 Измените компоновки узора изменением настроек в диалоговом окне или на экране через кнопку Layout. Техника настройки компоновки узоров та же, что и для заполнения узорами. Подробнее см. в разделе Создание узорных заполнений.

8 Щелкните по **Apply** (Применить) для предварительного просмотра эффекта или на **OK** для завершения и выхода.



Примечание:
Если больше половины узора находится за пределами контура, он может быть подрезан вдоль контура.

Создание заполнений строчками в технике candlewicking

Используйте инструмент Candlewicking Fill (панель Stitch) для заполнения в технике candlewick.

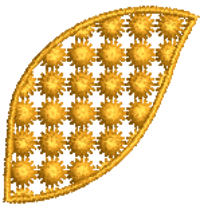
Вышивание узелковыми строчками (Candlewicking) является традиционной техникой вышивания «белым-по-белому», выполнявшейся обычно на белой льняной или хлопчатобумажной ткани толстыми хлопчатобумажными нитками. Сегодня более популярно использование цветных ниток.
Применяются в основном стежки, образующие узелки, – «колониальные» и «французские», а также стебельчатый стежок. Эта техника может использоваться для вышивания на постельных покрывалах, наволочках и одежде. См. также Настройка контуров обрамления в технике Candlewicking.



Как создать заполнение в технике candlewicking

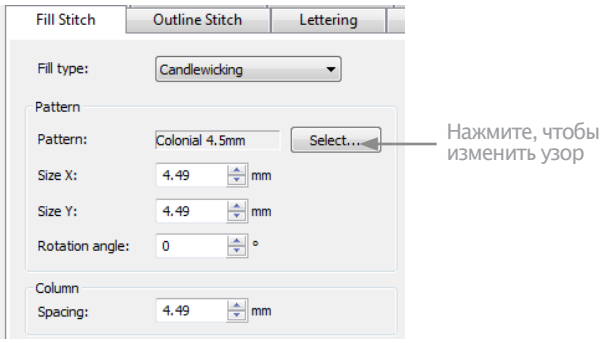
1 Щелкните по значку Candlewicking Fill или по значку Fill и выберите из выпадающего меню Candlewicking Fill (Заполнение в технике Candlewicking). Подробнее см. в разделе Создание заполнений рукодельными стежками.

2 Создайте замкнутую фигуру. Подробнее см. в разделе Методы оцифровывания.

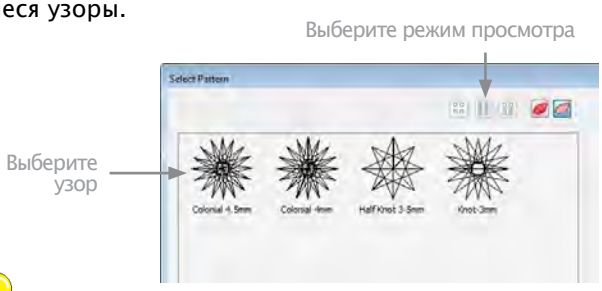


Примечание:
Угол наклона стежка не влияет на расположение узоров.

3 Для изменения настроек дважды щелкните левой кнопкой или щелкните правой кнопкой по объекту.
Откроется закладка Fill Stitch (Заполняющий стежок) диалогового окна Object Properties (Свойства объекта).



4 Если предварительно не было выбрано, выберите Candlewicking Fill из списка Stitch Type и щелкните по Select. Откроется диалоговое окно Select Pattern (Выбор узора), в котором показываются все имеющиеся узоры.



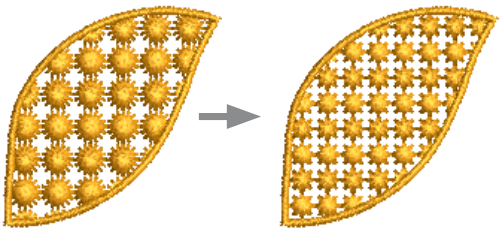
Подсказка:

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

5 Выберите желаемый узор на панели просмотра. См.также раздел Образцы узоров рукодельных стежков.

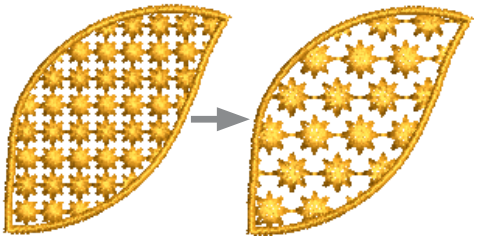
6 Щелкните по Apply (Применить) для предварительного просмотра эффекта.

Выбранный узор будет применен к объекту.



7 Для изменения компоновки узора измените настройки в диалоговом окне или на экране через кнопку Layout.
Техника настройки компоновки узоров та же, что и для заполнения узорами. Подробнее см. в разделе Создание узорных заполнений.

8 Щелкните по Apply (Применить) для предварительного просмотра эффекта или на OK для завершения и выхода.

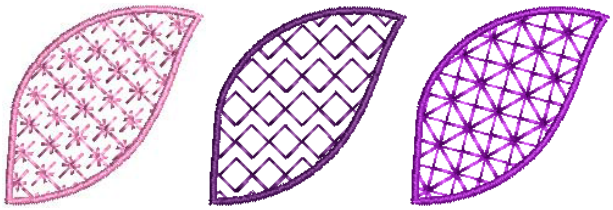


Примечание:
Если больше половины узора находится за пределами контура, он может быть подрезан вдоль контура.

Создание заполнений стежками кружевного переплетения

Используйте инструмент Lacework (панель Stitch) для получения специальных кружевных эффектов.

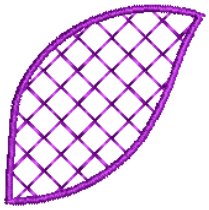
Стежки кружевного переплетения образуют похожие на сетку узоры, которые придают объекту вид кружева. С таким заполнением вы можете подогнать компоновку стежков к заданным узорам.



Как создать заполнение стежками кружевного переплетения

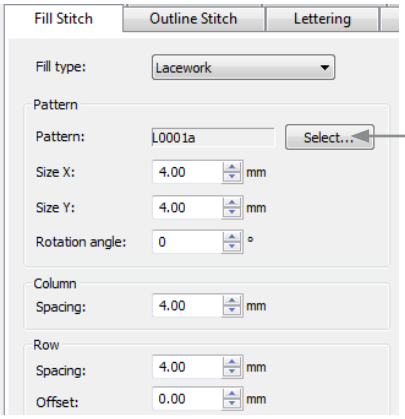
1 Щелкните по значку Lacework или по значку Fill и выберите из выпадающего меню Lacework. Подробнее см. в разделе Создание заполнений рукодельными стежками.

2 Создайте замкнутую фигуру. Подробнее см. в разделе Методы оцифровывания.

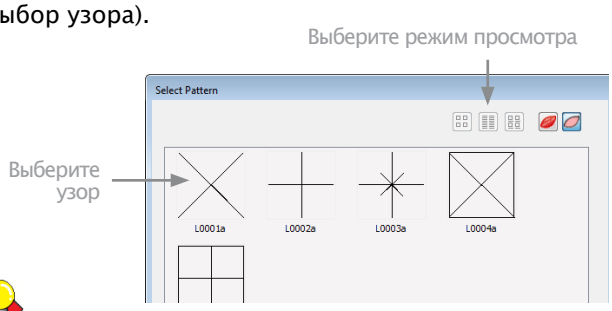


Примечание:
Угол наклона стежка не влияет на расположение узоров.

3 Для изменения настроек дважды щелкните левой кнопкой или щелкните правой кнопкой по объекту. Откроется закладка Fill Stitch (Заполняющий стежок) диалогового окна Object Properties (Свойства объекта). Object Properties > Fill Stitch



4 Выберите Lacework из списка Stitch Type, если этот стежок еще не был выбран и нажмите кнопку Select. Откроется диалоговое окно Select Pattern (Выбор узора).

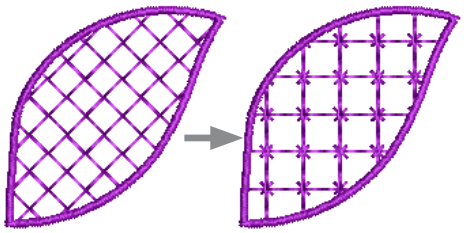


Подсказка:
Выберите режим просмотра – вы сможете выбирать узоры по картинке, имени или по обоим признакам.

5 Выберите желаемый узор на панели просмотра. См. также раздел Образцы узоров рукодельных стежков.

6 Щелкните по Apply (Применить) для предварительного просмотра эффекта.

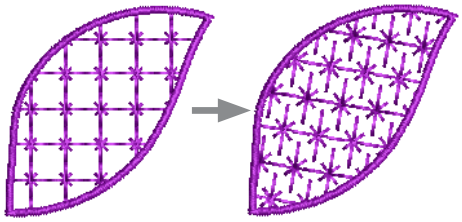
Выбранный узор будет применен к объекту.



7 Для изменения компоновки узора измените настройки в диалоговом окне или на экране через кнопку Layout.

Техника настройки компоновки узоров та же, что и для заполнения узорами. Подробнее см. в разделе Создание узорных заполнений.

8 Щелкните по Apply Применить) для предварительного просмотра эффекта или на OK для завершения и выхода.

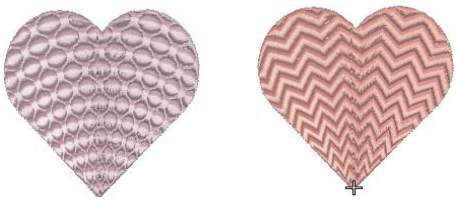


Примечание:
Если больше половины узора находится за пределами контура, он может быть подрезан вдоль контура.

Создание рельефных заполнений

Используйте инструмент Sculpture (панель Stitch) для получения рельефных поворачивающихся образцов

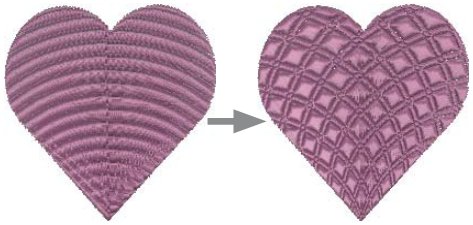
Рельефные стежки (Sculpture stitch) относятся к заполнениям орнаментного типа Fancy Fill и используют игольные проколы для создания рельефных образцов. Разница состоит в том, что рельефные стежки Sculpture можно применять к объектам с поворачивающимися стежками, создавая эффекты вращения и трехмерности, что одними орнаментными заполнениями Fancy Fill не достигается. См. также раздел Создание заполнения орнаментными стежками.



Подсказка:
Если объект, над которым вы работаете, поворачивающихся стежков не содержит, вы можете добавить их с помощью инструмента Add Stitch Angles. См. раздел Подгонка углов наклона стежков.

Как создать рельефное заполнение

1 Создайте или выберите замкнутый объект с поворачивающимися стежками. См. раздел Методы оцифровывания.



2 Нажмите кнопку **Sculpture**. См. раздел Создание заполнения рукодельными стежками.
Рельефный эффект применяется на основе имеющегося образца типа **Fancy Fill**. См. раздел Создание заполнения орнаментными стежками.

Создание спиральных заполнений

Используйте инструмент Ripple (панель Stitch) для спирального прострачивания от центра любого заполненного объекта.

Стежки типа Ripple относятся к типу контурных стежков (Contour stitch), создавая вышивки похожего вида (с фиксированным числом линий и переменными зазорами между ними).



В этом случае, однако, стежки расходятся от центра заполненного объекта по спирали. Этот тип стежков лучше всего использовать для небольших, компактных объектов, но можно использовать и для более вытянутых объектов. В последнем случае некоторые стежки могут выходить за периметр объекта, но это может дать интересный визуальный эффект. См. раздел Создание контурного заполнения.

Как создавать спиральные стежки

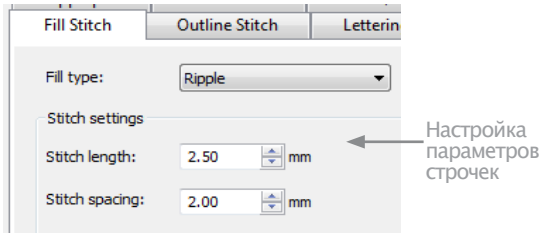
1 Нажмите кнопку Ripple или кнопку Fill и выберите позицию Ripple из выпадающего меню. См. раздел Создание заполнения рукодельными стежками.

2 Создайте или выберите замкнутый образец. Подробнее см. раздел Методы оцифровывания.



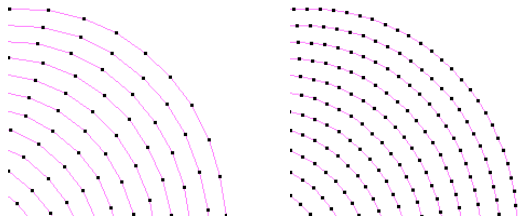
Примечание:
Угол поворота стежка не оказывает влияния на вид объекта.

3 Для изменения настроек надо применить двойной щелчок или воспользоваться правой клавишей мыши. Откроется диалоговое окно **Object Properties** > **Fill Stitch.**



4 Настройте параметры спиральных стежков (**Stitch Values**) как считаете нужным:

- Укажите длину стежка (**Stitch Length**), она влияет на четкость и гладкость линий.



Длина стежка: 3,0 мм Длина стежка: 1,0 мм

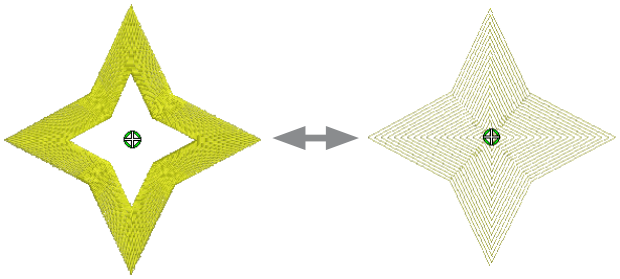
- Укажите нужную плотность стежков (расстояния между строчками) с помощью функции Stitch Spacing.



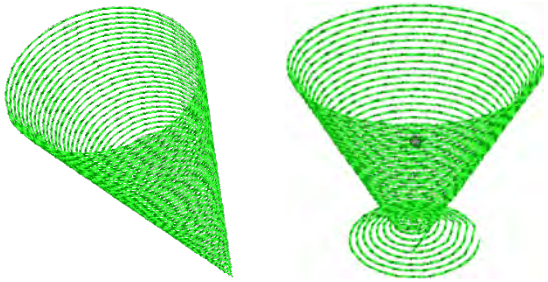
Расстояние стежка: 3 мм Расстояние стежка: 5 мм

5 Нажмите Apply, чтобы просмотреть вид объекта на экране, или OK, чтобы закончить работу и закрыть диалог. Выбранные настройки будут применены к объекту.

Примечание:
Если объект имеет отверстие, спиральные стежки игнорируют это обстоятельство, но другие типы стежков учитывают это отверстие.



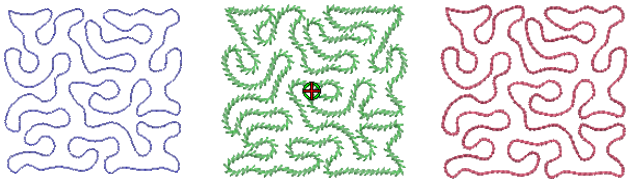
Подсказка:
Можно добиться интересных визуальных эффектов, перемещая центр спиральных стежков **Ripple** за пределы контура объекта.



Создание заполнений пунктирными стежками

Используйте инструмент Stipple Run панель Stitch) для получения специальных пунктирных эффектов

Пунктирные стежки позволяют заполнять объекты извилистыми линиями в пределах контура. Есть три типа пунктирных заполнений: Stipple Run, Stipple Backstitch и Stipple Stemstitch. Пунктирные заполнения можно применять к тем же объектам, что и заполнения по образцам (Pattern Fill) – то есть, к замкнутым объектам с углами поворота стежков или без них. Их можно применять к буквам, авто аппликациям или к составным объектам.



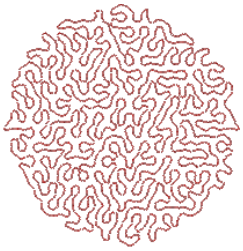
Вы можете регулировать плотность стежков и расстояние между строчками.

Вы можете поменять форму и масштаб контуров заполняемого пунктирными стежками объекта при сохранении настроек.

Как создавать пунктирное заполнение

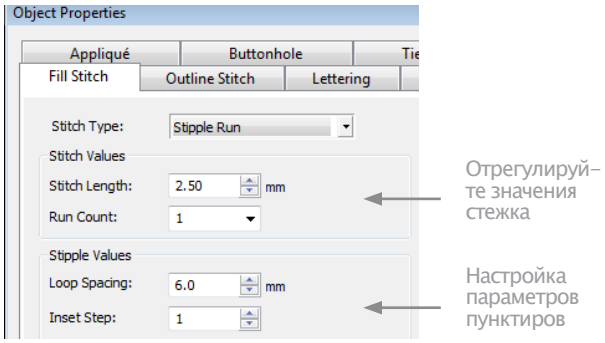
1 Нажмите кнопку Stipple Run или кнопку Fill и выберите позицию Stipple Run из выпадающего меню. См. раздел Создание заполнения рукодельными стежками.

2 Создайте или выберите замкнутый образец. Подробнее см. раздел Методы оцифровывания.



Примечание:
Угол поворота стежка не оказывает влияния на вид объекта.

3 Для изменения настроек надо применить двойной щелчок или воспользоваться правой клавишей мыши. Откроется диалоговое окно **Object Properties > Fill Stitch.**



4 Настройте параметры пунктирных стежков (Stitch Values) как считаете нужным:

- Укажите длину стежка (**Stitch Length**), она влияет на четкость и гладкость линий.



Длина стежка: 1,0 мм Длина стежка: 2,0 мм

- Функция Run Count определяет число повторов стежков – то есть,. 1, 3, 5, 7, 9 – и тем самым массивность стежков.

5 Укажите желательные параметры пунктирных стежков (Stipple Values):

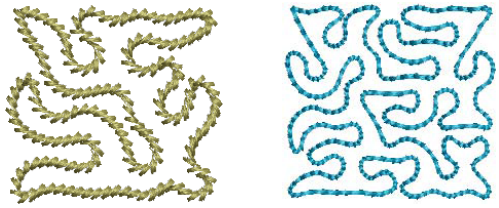
- Задайте интервал между петлями (Loop Spacing) . Он определяет плотность стежков.



Интервал между петлями: 1,5 мм Интервал между петлями: 2,5 мм

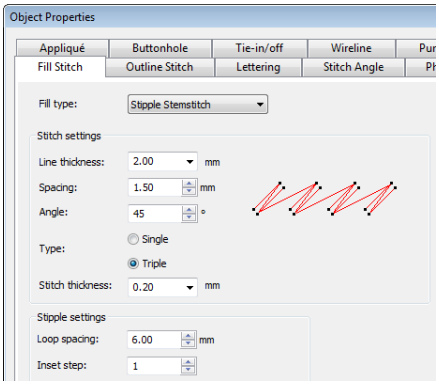
- Параметр Inset Step задает интервал между контуром объекта и заполнением спиральными стежками. Большему значению соответствует больший зазор. Заметим, что заполнение пунктирными стежками за пределы контуров объекта выходить не может.

6 Выберите тип стежка (Stitch Type). Стежки типа Stemstitch и Stipple Backstitch работают также, как и стежки типа Stipple Run, но при этом имеют более выраженный орнаментный характер.

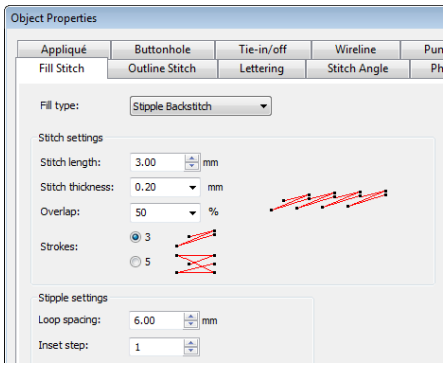


Стежки типа Stemstitch Стежки типа Backstitch

- Параметры стежков типа Stipple Stemstitch настраиваются через функцию свойств объекта Object Properties. См. раздел Создание контуров обрамления стебельчатыми стежками.

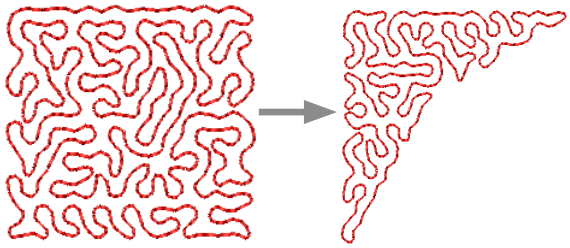


- Параметры стежков типа Stipple Backstitch настраиваются через функцию свойств объекта Object Properties. См. раздел Создание обрамления стежками «назад в иголку».



7 Нажмите Apply, чтобы просмотреть вид объекта на экране, или OK, чтобы закончить работу и закрыть диалог.

После создания заполнения пунктирными стежками, можно в любое время поменять свойства объекта (object properties). Можно поменять размеры и форму заполненного пунктирными стежками объекта при сохранении настроек. См. раздел Изменение формы объектов с использованием контрольных точек.

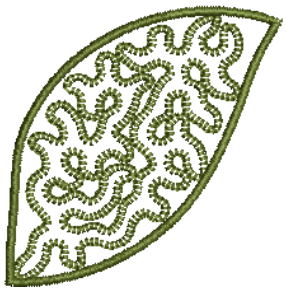


Подсказка:

К объектам, заполненным пунктирными стежками можно применить операцию Break Apart. С ее помощью можно напрямую изменять форму пунктирной строчки. Можно применять разные типы оконтуривающих стежков, такие, как Pattern Run, Satin и другие. Подробнее см. раздел Разбивка объектов на компоненты.

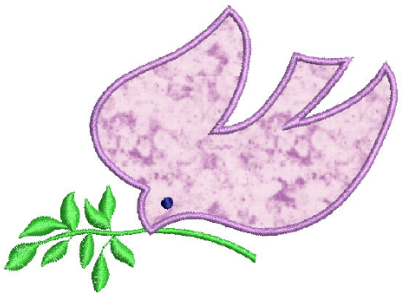


Пунктирное заполнение стежками Candlewicking



Пунктирное заполнение стежками Blanket

Глава 25
Оцифровывание аппликаций



Техника аппликации занимает важное место в домашнем рукоделии, и функция **Auto Applique** облегчает достижение высокого качества работы. Используйте функцию **Auto Applique** для получения стежков, которые требуются для объектов аппликации. Генерируется до четырех слоев стежков – линия размещения, линия обрезки, закрепляющие и покрывающие стежки. Используя инструмент Partial Applique, вы можете создавать объекты аппликации с частичным покрытием вышивкой для образования эффекта нахлестки без дублирования обрамления Иногда может потребоваться дополнительная гибкость для расширения диапазона проектов, которые вы можете вышивать. Например, проекты, содержащие открытые объекты, не могут обрабатываться функцией **Auto Applique.** В таком случае специальный инструмент **Advanced Applique** позволит создавать «объект открытой аппликации» из одного или нескольких исходных объектов.

В этом разделе рассматривается создание замкнутого объекта аппликации, а также частичного покрытия объектов аппликации. Рассматривается также создание объекта открытой аппликации.

Создание замкнутого объекта аппликации

Используйте функцию **Applique** для получения стежков, которые требуются для объектов аппликации. Оцифровка контура вокруг фигуры аппликации производится почти таким же образом, как и для замкнутого объекта вышивки. Вы можете выбирать различные настройки, включая тип покрывающего стежка – гладьевый или краеобметочный, – шаг стежка, а также смещение. Автоматически может быть сгенерировано до трех типов «вторичных объектов».

- **Линии размещения**: Линии размещения применяются опционально для позиционирования предварительно вырезанных лоскутов аппликации на материале заднего плана.
- **Линии обрезки**: И в этом случае опционально линии обреза образуют направляющие при обрезании лоскута ткани на месте.
- **Закрепление**: Это строчка зигзаг, прокладываемая после разметки линий размещения и обрезки, которая используется для закрепления элементов аппликации к материалу фона перед покрывающим вышиванием.



Подсказка:
Вы можете также создавать объекты аппликации с частичным покрытием вышивкой для создания эффекта нахлестки без дублирования обрамления. См. также Создание частичного покрытия объектов аппликации.

Создание объектов аппликации



Используйте инструмент Applique (панель Digitize) для оцифровывания замкнутых объектов аппликации

Используйте функцию **Applique** для получения стежков, которые требуются для объектов аппликации. Для каждого объекта аппликации генерируется до четырех слоев вышивки – линию размещения, линию обрезки, закрепляющие и покрывающие стежки в соответствии с текущими настройками.

Опции, определяющие одинарные или сложные контуры, а также положение выхода пялец, настраиваются в диалоговом окне Options. Подробнее см. в разделе Настройка опций автоаппликации.



Подсказка:
При шитье объекта аппликации, машина останавливается между слоями. Перед началом шитья аппликации уложите ткань на проект и запустите машину. После прострачивания направляющей линии обрежьте излишек материала аппликации и снова запустите машину для выполнения закрепляющих и покрывающих стежков.

Как создавать объекты аппликации с использованием функции Applique.

1 Загрузите рисунок. См. также Загрузка изображений.

2 Щелкните по значку Applique в режиме посмотра Design или Artistic View.

3 Оцифруйте контур аппликации, наметив базисные точки вокруг контура фигуры.

- Щелкните для создания угловой точки.
- Щелкните правой кнопкой, чтобы создать точку кривой.



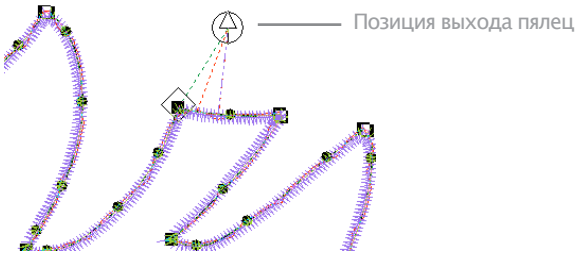
Подсказка:
Следуйте указаниям в строке состояния, помогающим при оцифровывании. Если вы ошиблись, нажмите клавишу Backspace, чтобы удалить последнюю базисную точку, и затем продолжайте оцифровывание.

4 Нажмите Enter для закрытия формы.

5 Щелкните по контуру, чтобы установить точки входа и выхода, или нажмите Enter, чтобы принять стандартные настройки.

6 В зависимости от выбранного способа вывода пялец вам может быть предложено отметить позицию вывода пялец. Подробнее см. в разделе Настройка опций автоаппликации.

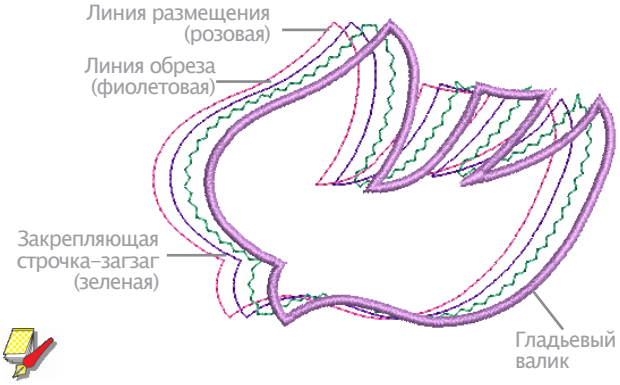
- Automatic (Автоматически): При выборе этой опции положение вывода пялец назначается автоматически.
- Manual (Вручную): При активировании этой опции щелкните в ту точку, в которой должна быть позиция вывода пялец.



- Place Under Cover Stitches (Положение под покрывающими стежками): Если выбрана эта опция, положение вывода пялец определяется местом последнего прокола иглы перед тем, как произойдет выход пялец.

7 Нажмите клавишу **Enter**.

Фигура замкнута, и сгенерировано до четырех слоев вышивки – линия размещения, линия обреза, закрепляющие и покрывающие стежки. Подробнее см. в разделе Настройка параметров автоаппликации.



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

Настройка параметров аппликации

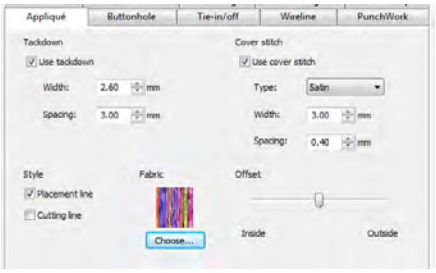
Используйте функцию Object Properties (панель General) для настройки свойств объекта.

Покрывающий стежок создает обрамление вокруг формы аппликации. Вы можете контролировать различные настройки, включая тип покрывающего стежка, шаг стежка, а также смещение по отношению к оцифрованному контуру.

Как настроить параметры функции аппликации

1 Дважды щелкните левой кнопкой или один раз правой кнопкой по объекту автоаппликации.

Откроется диалоговое окно **Object Properties** > **Applique** (Свойства объекта > Аппликация).



Подсказка:
Чтобы настроить параметры до оцифровки без выбранного объекта, откройте диалоговое окно Object Properties > Applique.

2 На панели выберите тип покрывающего стежка – гладьевый валик или краеобметочный стежок.

Примечание:
Покрывающие стежки активируются по умолчанию. Этим обеспечивается совместимость аппликаций, созданных в программе Explorations, где предусмотрена опция 'No Border' (Без обрамления), с аппликациями, создаваемыми в BERNINA Embroidery Software.

3 Настройте ширину строчки и шаг покрывающего стежка:

- Width (Ширина): введите ширину строчки гладьевого или обметочного стежка.



Ширина гладьевого валика: 2,5 мм



Ширина гладьевого валика: 1,0 мм

- **Spacing** (Шаг стежка): введите шаг гладьевого или обметочного стежка.



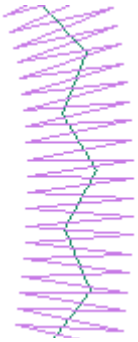
Шаг обметочного стежка: 1,3 мм



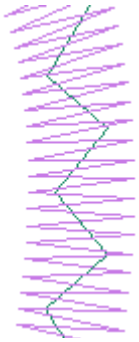
Шаг обметочного стежка: : 2,0 мм

4 При использовании гладьевого валика проставьте «галочку» в окошке Use Tackdown (Использовать закрепляющую строчку) и выберите ширину строчки и шаг стежков.

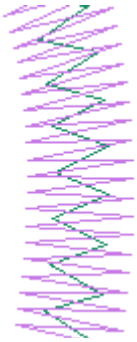
Ширина закрепляющей строчки не может быть больше ширины покрывающего стежка.



Закрепляющая строчка
Ширина: уменьшена
Шаг стежка: увеличен



Закрепляющая строчка
Ширина:по умолчанию
Шаг стежка: по умолчанию

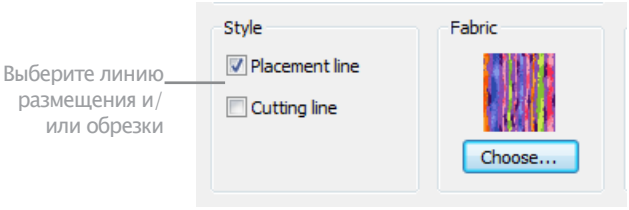


Закрепляющая строчка
Ширина: увеличена
Шаг стежка: уменьшен

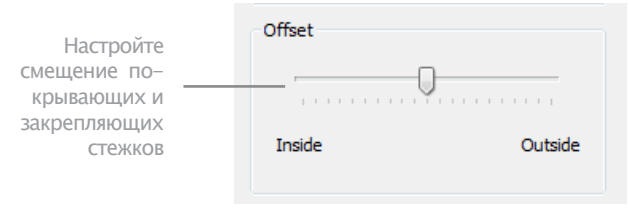
Примечание:
Закрепляющие стежки для обметочной покрывающей строчки не предусмотрены.

5 Выберите требуемые стили аппликации.

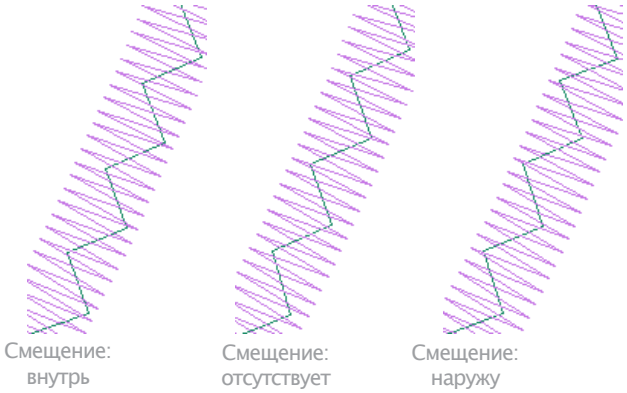
Имеются две опции – «линия размещения» (Placement Line) и «линия обрезки» (Cutting Line). Используйте линию размещения для укладки предварительно вырезанных лоскутов ткани. Используйте линию обрезки для обрезки на месте лоскутов ткани.



6 Используйте ползунок, чтобы сместить покрывающие стежки внутрь или наружу по отношению к линии размещения.



Гладьевый стежок по умолчанию не смещен, а обметочный стежок смещен на 100 % внутрь.



7 Щелкните по Apply (Применить).
Текущие настройки будут применены к выбранным объектам.

Размещение тканей в проектах аппликации

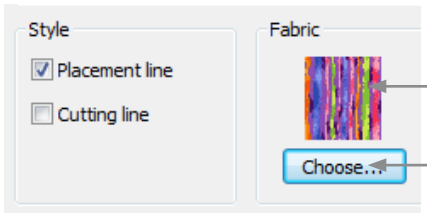
Используйте функцию Show Appliqué Fabric (панель General), чтобы включать/отключать показ ткани/цвета аппликации.

Диалоговое окно **Object Properties** > **Applique** содержит панель Fabric, которое позволяет выбрать ткань или однотонный цвет для детали вашей аппликации.



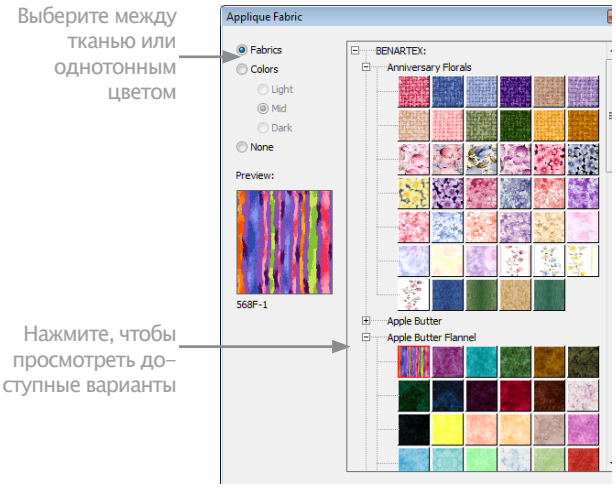
Как размещать ткани в проектах автоаппликации

1 Дважды щелкните левой кнопкой или один раз правой кнопкой по объекту автоаппликации. Откроется диалоговое окно Object Properties > Applique (Свойства объекта > Аппликация).



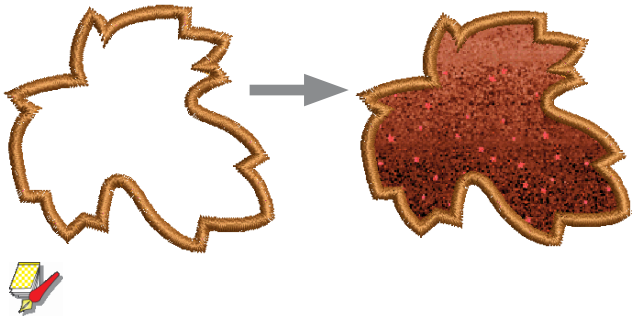
2 Щелкните по Choose на панели Fabric, чтобы выбрать ткань или однотонный цвет для аппликации.

Откроется диалоговое окно Applique Fabric.
Опции Fabric/Color/None позволяют вам выбрать ткань или однотонный цвет. По умолчанию выбрана опция Fabrics (Ткани).



3 Прокрутите вниз панель, чтобы найти подходящую категорию и щелкните по узлу дерева тканей для просмотра имеющегося диапазона, например 'Anniversary Florals'.

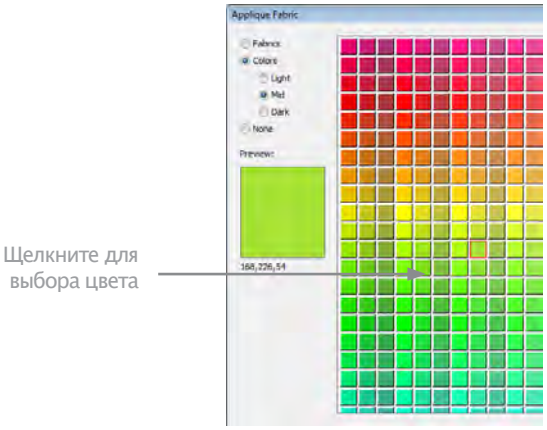
4 Щелкните по OK для применения к выбранному объекту аппликации.



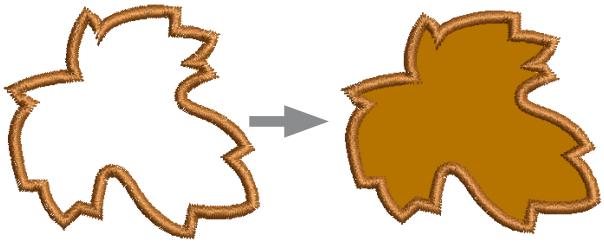
Примечание:
Диапазон Benartex отображается как в диалоговом окне **Patch Properties** (Свойства лоскута). Подробнее см. в разделе Создание открытого объекта аппликации.

5 Если вы предпочитаете назначить цвет детали аппликации, выберите опцию **Color** (Цвет).

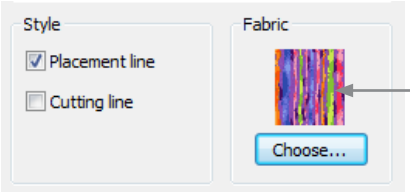
Диалоговое окно Applique Fabric преобразуется с отображением палитры цветов.



6 Выделите тональный диапазон – светлый (**Light**), средний (Mid) или темный (**Dark**) – и выберите цвет.



7 Щелкните по **OK**, чтобы закрыть диалоговое окно и вставить ткань в диалоговое окно **Object Properties** > **Applique**.



8 Щелкните по **Apply** для применения к выбранному объекту аппликации.

Подсказка:

Используйте переключатель Show Appliqué fabric (Показать ткань), чтобы включить или выключить отображение цвета / ткани аппликации.

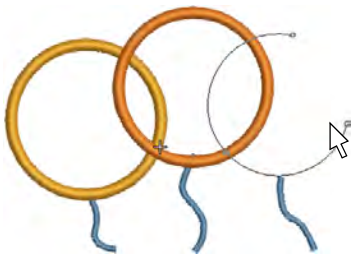
Создание частичного покрытия объектов аппликации

Щелкните по значку Remove Appliqué Overlaps (панель Edit) для удажения полдожек.

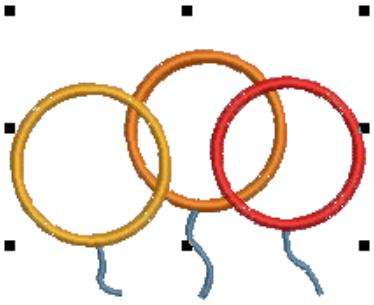
С помощью инструмента **Remove Appliqué** Overlaps можно создавать аппликации с частичным покрытием и без двойных контуров. Частичное покрытие применяется к нижней подложке.

Как создавать частичное покрытие объектов аппликации.

1 Создайте форму аппликации функцией Applique; Подробнее см. в разделе Создание аппликации с функцией Applique.

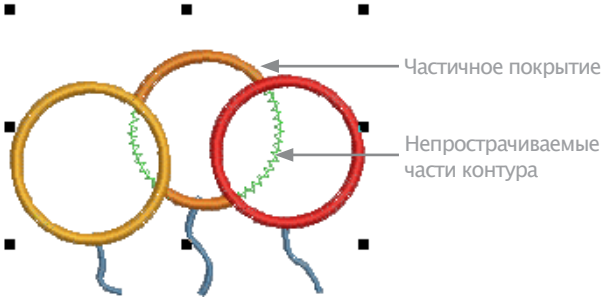


2 Выберите объекты аппликации.



3 Щелкните по значку Remove Appliqué Overlaps.

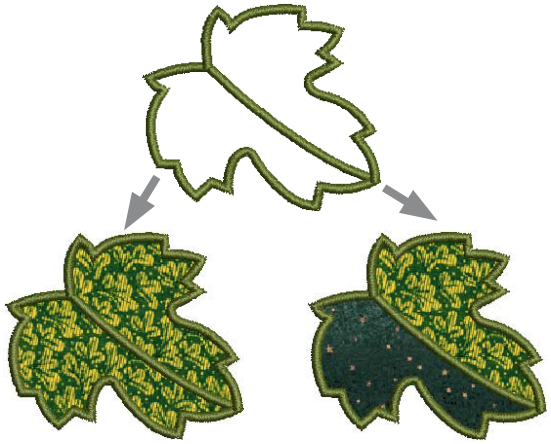
При нахлестке объектов покрывающие стежки удаляются, остаются только вторичные объекты – линии закрепления, размещения и обрезки.



Создание открытого объекта аппликации

Техника аппликации занимает важное место в домашнем рукоделии, и функция **Auto Applique** облегчает достижение высокого качества работы. Однако иногда может потребоваться дополнительная гибкость для расширения диапазона проектов, которые вы можете вышивать.

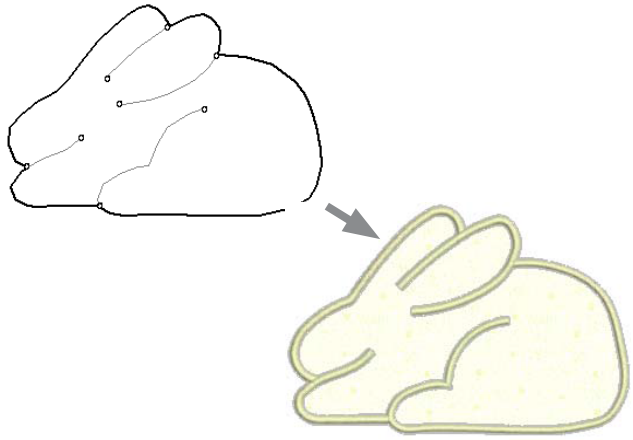
Например, проекты, содержащие открытые объекты, не могут обрабатываться функцией **Applique**.



В этом проекте стебель в середине листа должен быть вышит после линий размещения и обрезки вокруг контура листа, но раньше покрывающих стежков. Здесь может быть одна или две зоны ткани. Если имеется только один лоскут ткани, для стебля не требуются стежки размещения и закрепления.

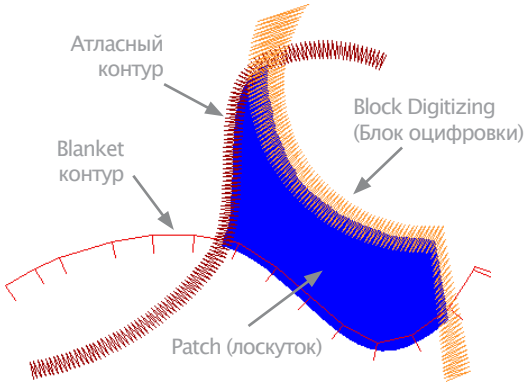
Если имеются два лоскута, стебель, как и контур, должны быть снабжены стежками линий размещения и закрепления.

Еще одна проблема показана на проекте «Кролик». Вся форма состоит из открытых линий, порядок вышивания которых очень важен, например левое ухо должно быть сверху. Внутренняя часть кролика должна быть заполнена тканью, даже если ни одна из составляющих ее кривых не является замкнутой.



В обоих случаях вы захотите суметь ввести кривые в естественном порядке, если возможно, и правильно применить программу для замкнутых зон. В таком случае специальный инструмент **Advanced Applique** позволит создавать «объект открытой аппликации» из одного или нескольких «первичных» объектов.

Контуры могут быть определены смешиванием объектов, как показано здесь.



Первичные объекты

Источник «первичных» объектов, используемых при создании открытого объекта аппликации, должен быть создан и расположен в последовательности до применения функции. Эти объекты не подвергаются каким-либо изменениям при их включении в открытый объект аппликации. Могут быть использовано несколько типов источника объекта.

- Любой тип оконтуривающего стежка – одинарный, оконтуривающий гладьевый и др.
- Любой замкнутый заполненный объект или
- Любой оцифрованный блочный объект.

В комбинации с указанными выше объектами могут быть использованы некоторые другие типы объектов. В том числе текстовые объекты, автоаппликации и даже другие объекты открытой аппликации.

Примечание:
Если вышивальное ПО BERNINA Embroidery Software обнаруживает больше одной зоны, появляется опция объединения их в один лоскут. Подробнее см. в разделе Соединение и разъединение лоскутов.

Вторичные объекты

Автоматически может быть сгенерировано до трех типов «вторичных объектов».

Линии размещения: Эти линии используются опционально для обшивания первого слоя аппликации. Линии размещения применяются для позиционирования предварительно вырезанных лоскутов аппликации на материале заднего плана.

- Линии обрезки: И в этом случае опционально линии обреза образуют направляющие при обрезании лоскута ткани на месте.
- Линии размещения: Это первый уровень аппликации. Используется для расположения патчей нарезной аппликации на фоновом материале.
- Закрепление: Это строчка зигзаг или сметочные стежки, прокладываемые после разметки линий размещения и обрезки, которые используется для закрепления элементов аппликации к материалу фона перед покрывающим вышиванием.

Каждый «граничный сегмент» генерирует линию размещения, линию обрезки и/или закрепляющую строчку в зависимости от текущих настроек.

Примечание:
Вторичные объекты шьются раньше первичных объектов и поэтому находятся ниже. Вы можете сами назначить цвет ниток каждого вторичного объекта или принять предложение программы BERNINA Embroidery.

Создание проекта открытого объекта аппликации

Используйте кнопку Advanced Applique (панель Digitize) для создания открытого объекта аппликации из одного или нескольких источников объектов.

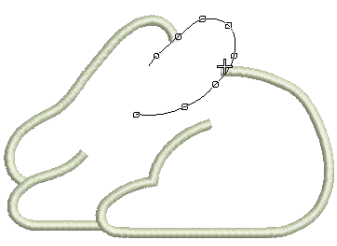
Для создания открытого объекта аппликации могут быть использованы разные типы «первичных объектов», в том числе любой тип оконтуривающего стежка – одинарный, оконтуривающий гладьевый и др. – любой объект с заполнением или любой оцифрованный блочный объект. Кроме того, могут быть использованы некоторые другие объекты, включая текстовые объекты, автоаппликации или даже открытые объекты аппликации.



Примечание:
По умолчанию проекты автоматически группируются при открытии или вставке в другой проект. Если вы открываете проект аппликации после сохранения, вам потребуется вначале разгруппировать его, чтобы получить доступ к свойствам аппликации. Подробнее см. в разделе Настройка других общих опций.

Как создать проект открытого объекта аппликации

1 Создайте нужные вам объекты, чтобы включить покрывающие стежки проекта аппликации. Подробнее см. в разделе Оцифровывание открытых форм.

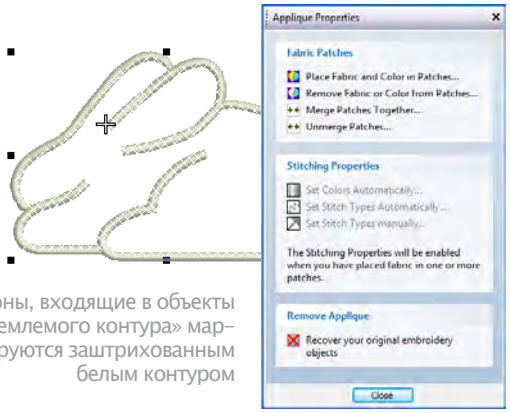




2 Назначьте свойства стежков и последовательность шитья этих объектов.

3 Выберите все объекты, которые должны быть включить в открытый объект аппликации, и щелкните по значку Advanced Applique.

Вышивальное ПО BERNINA Embroidery определяет, содержит ли выделение по меньшей мере один объект, пригодный для оконтуривания, и правильно ли замкнута зона. Если эти условия соблюдены, создается открытый объект аппликации и открывается диалоговое окно Applique Properties.



Зоны, входящие в объекты «приемлемого контура» маркируются заштрихованным белым контуром

Примечание:
Формы являются «правильными», если открытый объект аппликации создан первым. Это может создать эффект удаления сегментов малых деталей. Однако первичные объекты остаются неизменными.

4 Щелкните по опции **Place Fabric and Color in Patches**, чтобы добавить ткань или цвет. Подробнее см. ниже, в разделах Размещение ткани в лоскутах и Размещение цвета в лоскутах.



5 После завершения щелкните по Back.
6 Щелкните по кнопке Close, чтобы закрыть диалоговое окно.

Подсказка:
Открытые объекты аппликации можно выделять и обрабатывать тем же способом, что с группированные объекты, т.е. их можно перемещать, изменять размеры, перекашивать или поворачивать, используя тот же метод перетаскивания мышью, применимый для всех объектов. Однако изменять форму открытых объектов аппликации невозможно.

И при этом нет какого-либо способа, чтобы выбрать первичные или вторичные индивидуальные объекты, в пределах открытого объекта аппликации, если объект не будет вначале обособлен Подробнее см. в разделе Разбивка объектов на компоненты.

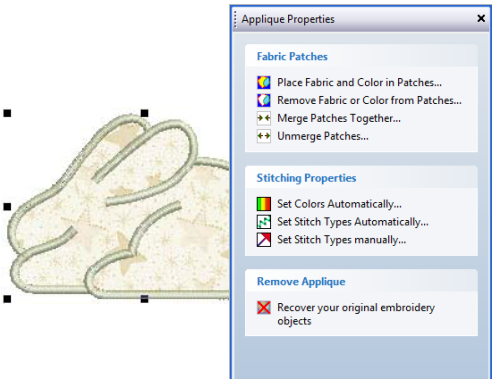
Размещение ткани в лоскутах

Используйте функцию Show Appliqué Fabric (панель View), чтобы включать/отключать показ ткани/цвета аппликации

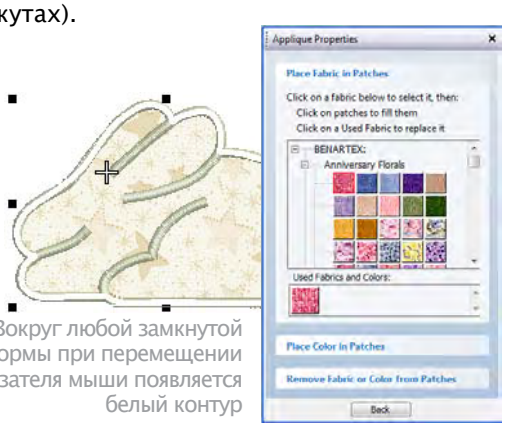
Вы можете добавить образец ткани к открытому объекту аппликации, если он создан на первой или любой из последующих стадий.

Как разместить ткань в лоскутах

1 Если редактируется существующий открытый объект аппликации, дважды щелкните левой кнопкой или щелкните правой кнопкой по объекту. Откроется диалоговое окно **Applique Properties** (оно может быть открыто, если вы уже создали объект).



2 Активируйте опцию **Place Fabric and Color in Patches**. Диалоговое окно изменится, будет показана панель **Place Fabric in Patches** (Размещение ткани в лоскутах).



Вокруг любой замкнутой формы при перемещении указателя мыши появляется белый контур

Примечание:

На панели **Used Fabrics and Colors** (Используемые ткани и цвета) могут быть уже предварительно выбранные опции.

3 Выберите ткань из дерева тканей, - например '**Vintage Shirtings**',- или из панели **Used Fabrics and Colors** (Используемые ткани и цвета).

4 Переместите указатель мыши по зоне проекта. Вокруг любой замкнутой формы, по которой перемещается указатель мыши, появится белый контур

5 Щелкните по зоне, которая в настоящее время заштрихована или заполнена. Зона заполнится выбранной тканью, и образец будет добавлен в поле **Used Fabrics and Colors** (Используемые ткани и цвета).



Примечание:

Для каждого нового созданного лоскута создаются вторичные вышитые объекты с использованием принимаемых по умолчанию типов стежка и цвета ниток. Подробнее см. в разделах Настройка цвета стежков и Настройка типа стежков.

6 Выберите другие требуемые зоны, чтобы добавить больше лоскутов.

7 После завершения щелкните по **Back**.

8 Щелкните по кнопке **Close**, чтобы закрыть диалоговое окно. Альтернативно для активирования других опций щелкните по **Place Color in Patches** (Размещение цвета в лоскутах) или Remove Fabric from Patches (Удаление ткани из лоскутов). Подробнее см. ниже, в разделах Размещение цвета в лоскутах и Удаление ткани или цвета из лоскутов.

Подсказка:

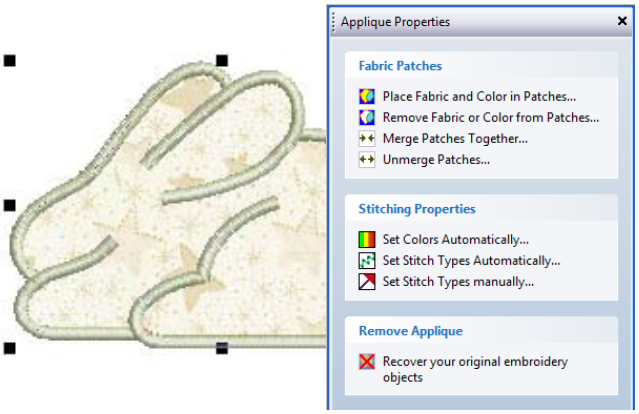
Используйте переключатель **Show fabric** (Показать ткань), чтобы включить или выключить отображение цвета / ткани аппликации.

Размещение цвета в лоскутах

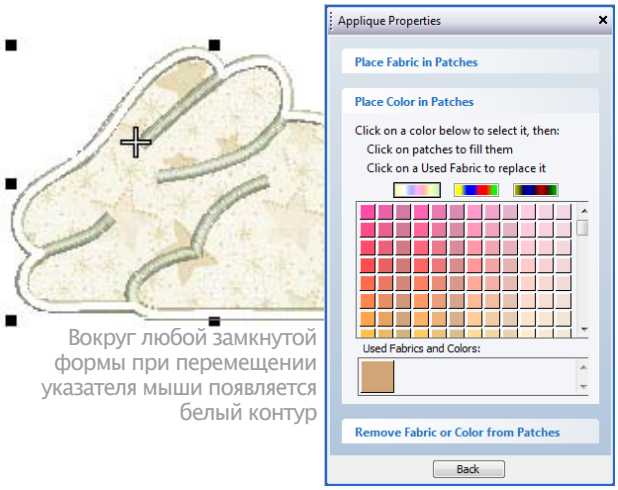
Используйте функцию Show Appliqué Fabric (панель View), чтобы включать/отключать показ ткани/цвета аппликации

Как разместить цвет в лоскутах:

1 Если редактируется существующий открытый объект аппликации, дважды щелкните левой кнопкой или щелкните правой кнопкой по объекту. Откроется диалоговое окно **Applique Properties** (оно может быть открыто, если вы уже создали объект).



2 Активируйте опцию **Place Fabric and Color in Patches**. Диалоговое окно изменится, будет показана панель **Place Fabric in Patches** (Размещение ткани в лоскутах). На панели **Used Fabrics and Colors** (Используемые ткани и цвета) могут быть уже предварительно выбранные опции.



Вокруг любой замкнутой формы при перемещении указателя мыши появляется белый контур

Примечание:
На панели **Used Fabrics and Colors** (Используемые ткани и цвета) могут быть уже предварительно выбранные опции.

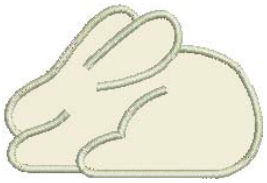
3 Выделите тональный диапазон – светлый (**Light**), средний (**Mid**) или темный (**Dark**), – используя один из трех переключателей в верхней части палитры.

4 Выберите цвет из цветовой палитры.

5 Переместите указатель мыши по зоне проекта. Вокруг любой замкнутой формы, по которой перемещается указатель мыши, появится белый контур

6 Щелкните по оконтуренной зоне, которая в настоящее время заштрихована или заполнена.

Зона заполнится выбранной тканью, и образец будет добавлен в поле **Used Fabrics and Colors** (Используемые ткани и цвета).



Примечание:
Для каждого нового созданного лоскута создаются вторичные вышитые объекты с использованием принимаемых по умолчанию типов стежка и цвета ниток. Подробнее см. в разделах Настройка цвета стежков и Настройка типа стежков.

7 Выберите другие требуемые зоны, чтобы добавить больше цветов.

8 После завершения щелкните по **Back**.

9 Щелкните по **Close**, чтобы закрыть диалоговое окно.

Альтернативно для активирования других опций щелкните по Place Fabric in Patches (Размещение ткани в лоскутах) или Remove Fabric from Patches (Удаление ткани из лоскутов). Подробнее см. ниже, в разделах Размещение цвета в лоскутах и Удаление ткани или цвета из лоскутов.

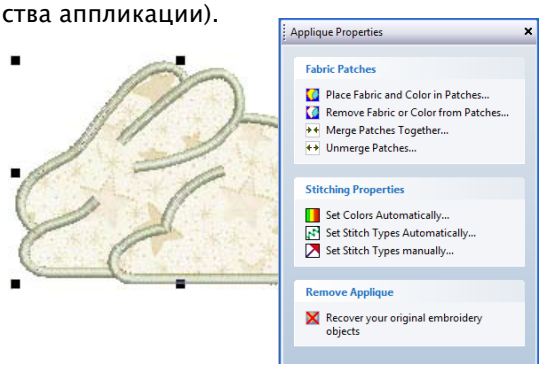
Подсказка:
Используйте переключатель **Show Appliqué fabric** (Показать ткань), чтобы включить или выключить отображение цвета / ткани аппликации.

Удаление ткани или цвета из лоскутов

Вы можете удалять цвета или ткани из открытого объекта аппликации на любой стадии.

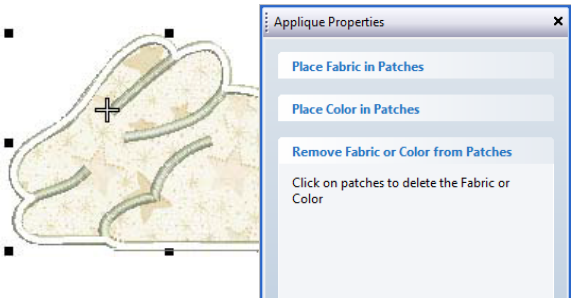
Как удалить ткани или цвета из лоскутов

1 Дважды щелкните левой кнопкой или один раз правой кнопкой по открытому объекту аппликации. Откроется диалоговое окно **Applique Properties** (Свойства аппликации).



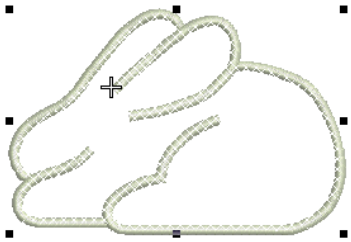
2 Активируйте опцию **Remove Fabric from Patches** (Удаление ткани из лоскута).

Диалоговое окно изменится, будет показана панель **Remove Fabric from Patches.**



3 Переместите указатель мыши по зоне проекта. Вокруг любой замкнутой формы, по которой перемещается указатель мыши, появится белый контур

4 Щелкните по оконтуренной зоне, которая в настоящее время заштрихована или заполнена. Лоскут ткани или цвет заменяется с белым заштрихованием и все сопутствующие вторичные объекты удаляются.



Примечание:

Ткань или цвет удаляются также из панели Used Fabrics and Colors, если они использовались в качество примера ткани или цвета.

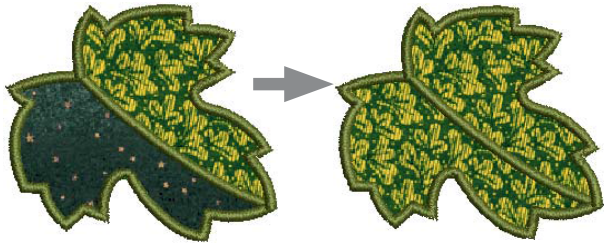
5 Выберите другие требуемые зоны, чтобы удалить больше лоскутов.

6 После завершения щелкните по **Back**.

7 Щелкните по **Close**, чтобы закрыть диалоговое окно. Альтернативно для активирования других опций щелкните по **Place Color in Patches** (Размещение цвета в лоскутах) или **Place Fabric in Patches** (Размещение ткани в лоскутах). Подробнее см. ниже, в разделах Размещение ткани в лоскутах и Размещение цвета в лоскутах.

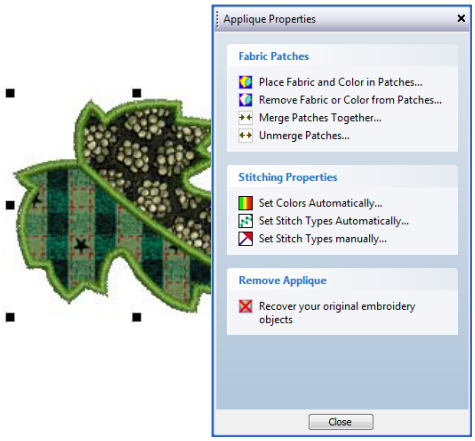
Соединение и разъединение лоскутов

На показанном ниже примере может быть одна или две зоны ткани. Если имеются два лоскута, стебель, как и контур, должны быть снабжены стежками линий размещения и закрепления. Если имеется только один лоскут ткани, для стебля не требуются стежки размещения и закрепления. В этом случае две зоны ткани требуется объединить в одну.

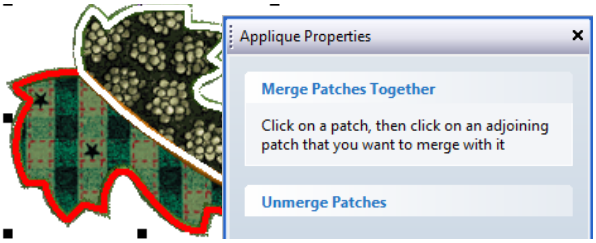


Как соединять и разъединять лоскуты

1 Дважды щелкните левой кнопкой или один раз правой кнопкой по объекту **Advanced Applique.** Откроется диалоговое окно **Applique Properties** (Свойства аппликации).



2 Выберите опцию **Merge Patches Together** (Соединение лоскутов). Откроется панель **Merge Patches Together**.



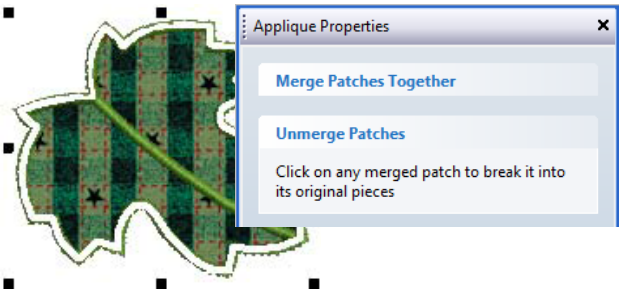
3 Выберите подлежащий присоединению лоскут. Вокруг контура появится красная линия.

4 Наведите указатель мыши на второй лоскут. Этот элемент может быть заполнен или не заполнен тканью или цветом. Вокруг контура появится белая линия.

5 Щелкните по лоскуту. Оба лоскута сольются в единый лоскут, приняв ткань или цвет первого элемента. Все вторичные стежки удаляются из сегментов контура перед слиянием лоскутов.



Подсказка:
Чтобы разъединить соединенные лоскуты, активируйте на любой стадии опцию **Unmerge Patches** и щелкните по разъединемому лоскуту.



6 Нажмите **Back** (Назад), чтобы закончить.

7 Щелкните по **Close**, чтобы закрыть диалоговое окно.

Подсказка:
Используйте переключатель **Show fabric** (Показать ткань), чтобы включить или выключить отображение цвета / ткани аппликации.

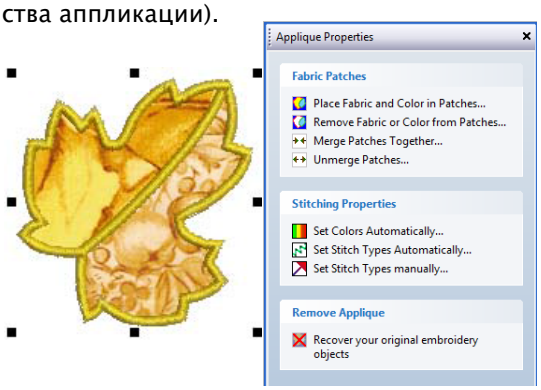
Настройка цвета стежков

Вы можете установить цвета автоматически или вручную. Для любого создаваемого вновь открытого объекта аппликации вторичные объекты создаются с использованием автоматического выбора цвета стежков. Имеются две опции: **Special colors for each layer** (Специальные цвета для каждого слоя) и Match **color of cover stitching** .(Соответствие цвета покрывающих стежков). См. также раздел Настройка типа стежков.

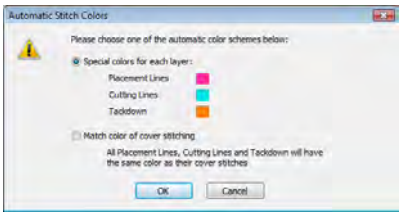
Как настроит цвет стежков

1 Дважды щелкните левой кнопкой или один раз правой кнопкой по объекту **Advanced Applique.**

Откроется диалоговое окно **Applique Properties** (Свойства аппликации).



2 Выберите опцию **Set Colors Automatically** (Автоматическая установка цвета). Откроется диалоговое окно **Automatic Stitch Colors** (Автоматическая установка цвета стежков).



3 Выберите одну из цветовых схем из имеющихся опций:

- **Match color of cover stitching** (Подбор соответствующего цвета покрывающих стежков): Если выбрана эта опция, все вторичные объекты показываются в цвете сопутствующих им первичных объектов.
- **Special colors for each layer** (Специальные цвета для каждого слоя): Если выбрана эта опция, все вторичные объекты показываются и вышиваются отображенными на панели цветами (выбраны для более четкого отображения на экране).

Примечание:
Использование ниток показанного на экране цвета не обязательно, но цвет отдельных ниток для всех вторичных объектов должен в полной мере сочетаться с цветом ткани основы аппликации

4 Щелкните по **OK** для завершения.

5 Щелкните по **Close**, чтобы закрыть диалоговое окно.

Настройка типа стежков

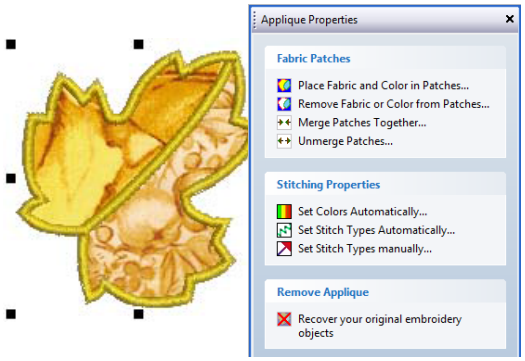
У вас имеются две опции для настойки типа стежка, используемого для вторичных объектов: автоматический или ручной способ.. Для автоматической настройки вам нужно просто активировать опцию **Set Stitch Types Automatically** (Автоматическая настойка типа стежков) в диалоговое окне **Applique Properties.** Типы стежков для всех закрепляющих строчек устанавливаются в соответствии с типом покрывающего стежка следующим образом:

- Если в качестве покрывающих используются оконтуривающий гладьевый стежок, заполняющий гладьевый стежок, заполняющий простегивающий стежок или заполнение орнаментными стежками, для закрепления выбирается зигзаг.
- Если покрывающими являются стежки другого типа, то для закрепления используется переходной стежок.

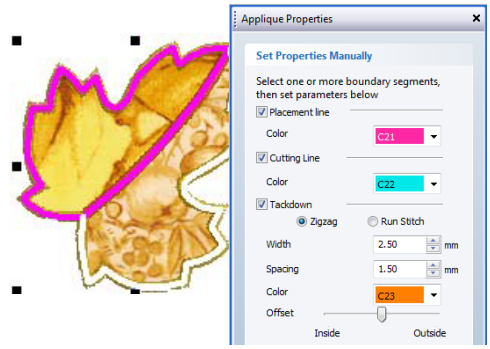
Если требуется более тщательно подбирать типы стежков, используемых для линий размещения, обрезки и закрепления, используйте следующую процедуру. При ручном выборе цветов, любое выполненное вами изменение автоматически отменяет выбранный цвет.

Как настроить тип стежков

1 Дважды щелкните левой кнопкой или один раз правой кнопкой по объекту **Advanced Applique.** Откроется диалоговое окно **Applique Properties** (Свойства аппликации).



2 Выберите опцию **Set Stitch Types Manually** (Настройка типа стежков вручную). Откроется панель **Set Properties Manually (**Ручная настойка свойств).



3 Для активирования панели **Set Properties Manually** выберите сегмент контура следующим образом:

- При наведении указателя мыши на индивидуальный сегмент контура, он подсвечивается белым. Если вы наведете указатель мыши на заполненный элемент, то подсвеченным белым будет весь контур лоскута. Если вы затем щелкните мышью, подсвеченный участок будет выделен. Контуры выделенных сегментов окрасятся в пурпурный цвет.
- Если удерживать нажатой клавишу Ctrl при подсвеченном контуре или сегменте контура, подсвеченная часть добавляется к выделению, если она не была выделена, или удаляется из выделения, если она была выделена.

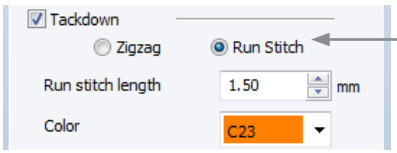
4 Выберите вторичные объекты, которые вы хотите включить в открытый объект аппликации:

- **Линии размещения**: Эти линии используются опционально для обшивания первого слоя аппликации. Линии размещения применяются для позиционирования предварительно вырезанных лоскутов аппликации на материале плана.
- **Линии обрезки**: И в этом случае опционально линии обрезки образуют направляющие при обрезании лоскута ткани на месте.
- **Закрепление**: Это строчка зигзаг или сметочные стежки, прокладываемые после разметки линий размещения и обрезки, которые используется для закрепления элементов аппликации к материалу фона перед покрывающим вышиванием.

5 Установите цвет отображения для каждого из вторичных объектов – линий размещения, линий обрезки и/или закрепления, – которые вы выбираете.

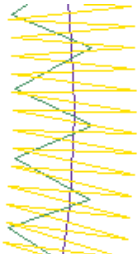
Примечание: При ручном выборе цветов, любое выполненное вами изменение автоматически отменяет ранее выбранный цвет. Подробнее см. в разделе Настройка цвета стежков.

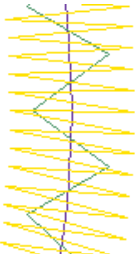
6 Если вы хотите включить закрепляющие стежки, выберите требуемый тип:

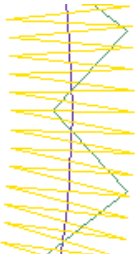


Зигзаг: В этом случае имеется выбор:

- **Stitch width** (Ширина строчки): устанавливается ширина зигзага.
- **Spacing** (Шаг стежка): устанавливается шаг зигзагов.
- **Color** (Цвет): устанавливается цвет стежков.
- **Offset** (Смещение): устанавливается положение строчки по отношению к вторичному объекту, как показано на рисунке:


Закрепляющие стежки
Смещение: наружу
Шаг уменьшен


Закрепляющие стежки
Смещение: нет
Шаг по умолч.


Закрепляющие стежки
Смещение: внутри
Шаг увеличен

Сметочный стежок: В этом случае имеется выбор:

- **Stitch length** (Длина стежка): устанавливается длина стежка, подходящая для оцифрованной формы, – для кривых с резкими изгибами выбирается меньшая длина стежка, для пологих кривых можно увеличивать длину стежка для сокращения общего количества стежков.

длина стежка, для пологих кривых можно увеличивать длину стежка для сокращения общего количества стежков.

- **Color** (Цвет): устанавливается цвет стежков.

7 Для возврата щелкните по **Back**.

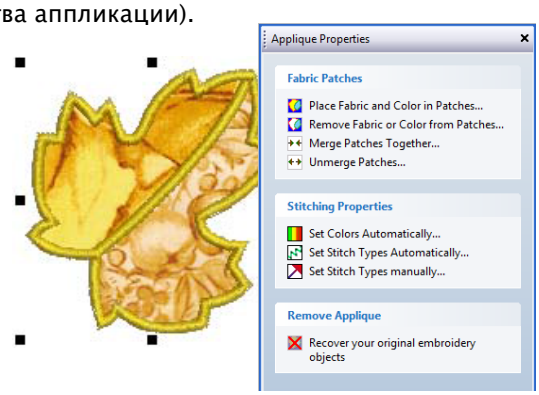
8 Щелкните по **Close**, чтобы закрыть диалоговое окно.

Восстановление оригинальных проектов вышивки

Первичные объекты могут быть восстановлены в любое время. Вышивальное ПО BERNINA Embroidery удалит все вторичные объекты, разгруппирует первичные объекты и преобразует их в индивидуальные объекты. См. также раздел Разбивка объектов на компоненты.

Как восстановить оригинальные проекты вышивки

1 Дважды щелкните левой кнопкой или один раз правой кнопкой по объекту **Advanced Applique**. Откроется диалоговое окно **Applique Properties** (Свойства аппликации).



2 Активируйте опцию **Recover your original embroidery objects** (Восстановить ваш оригинальный проект вышивки). Будут удалены все вторичные объекты и разгруппированы все первичные объекты.



3 Щелкните по **Close**, чтобы закрыть диалоговое окно.

Примечание: Если весь открытый объект аппликации был изменен по размеру, перемещен или перекошен, первичные объекты будут восстановлены в трансформированном состоянии.

Глава 26
Рельефная вышивка

BERNINA Embroidery Software предоставляет инструменты и техники для превращения плоской вышивки в рельефную или скульптурную.

Stumpwork – разновидность рельефной вышивки. Созданная на опорной ткани, она переносится на фоновую. BERNINA Embroidery Software позволяет просмотреть все детали такого проекта в одном окне. В тоже время каждый элемент может быть отредактирован и отправлен на машину индивидуально.



Quilting создает многомерные заполненные области. В BERNINA Embroidery Software эта функция состоит из 2х компонентов: **Raised Satin** – эффект мягкой гладкой вышивки и Trapunto Outlines – эффект тени контура.

Декоративная отделка ткани или «войлок» популярна при создании войлока без воды. В BERNINA Embroidery Software инструмент **PunchWork** позволяет создавать такие объекты в режиме BERNINA Rotary Hook Punch.

Данная глава описывает инструменты и техники для создания мягкой и скульптурной вышивки, проектов stumpwork, quilt и декоративной отделки ткани.

Вышивка Stumpwork

Stumpwork – разновидность рельефной вышивки. Созданная на опорной ткани, она переносится на фоновую. Вышивка становится объемной при использовании обивки, бисера, проволоки и кружев.



Самое сложное здесь – вывести весь проект на экран. BERNINA Embroidery Software позволяет просмотреть все компоненты в одном окне. В тоже время каждый элемент может быть отредактирован и отправлен на машину индивидуально.

Вышивка Stumpwork

Stumpwork состоит из 2х основных элементов:

Элемент	Требования	Примечание
Обрезка	Обязательное, с или без дополнительных стабилизирующих линий	В ручную или инструментом BERNINA CutWork
Заполнение	Обязательное	На вышитой или простой ткани
Проволока	Опция	Состоит из размещения, покрывающих стежков и лавирования
Base design	Опция	Часто используется вместе с вышивкой stumpwork

Сценарии Stumpwork

Вышивка Stumpwork обычно следует одному из 2х сценариев:

- Создание stumpwork на основе существующего проекта
- Оцифровка stumpwork с нуля при помощи ткани и проволоки
- Оцифруйте дополнительную проволоку, чтобы укрепить форму.

Рекомендации для машины

Вот некоторые рекомендации для производства:

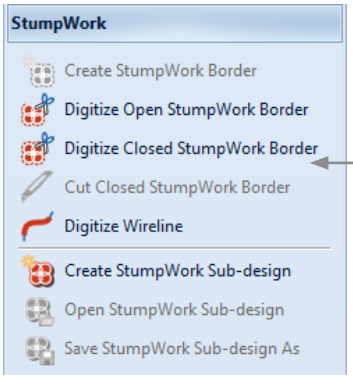
- Используйте лапку 44C. Она прозрачная и достаточно крупная, чтобы удержать проволоку на месте при движении ткани.
- При вышивке по проволоке используйте контроль лапки – так проще начать и остановит работу.
- Снизьте скорость работы плавным контролем.
- После прошивки проволоки можно перейти на высокую скорость.
- При работе с объектами в которых проволока есть и в контуре и в заполнении, например лист с жилами, сначала прошивается заполнение и только потом контур. Таким образом игла не будет цеплять внутреннюю проволоку при прошивке внешней
- Или просто обрежьте проволоку немного короче, чем вышивка. Таким образом все прошьется до краев без пробелов.

Пользовательский интерфейс StumpWork

Интерфейс StumpWork имеет 3 основных компонента:

Панель инструментов StumpWork

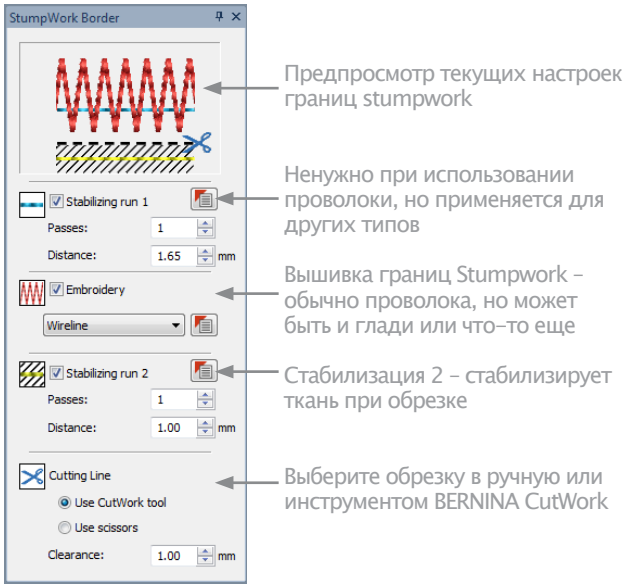
Stumpwork в BERNINA Embroidery Software создается средствами панели StumpWork. Здесь есть все необходимое для создания проекта с нуля или из существующей вышивки. См. Панель инструментов StumpWork.



Докеры StumpWork

Докеры StumpWork Border позволяют предустанавливать характеристики проекта.

Также здесь можно регулировать настройки. См. Редактирование stumpwork.



Примечание:
Нажмите на иконку Object Properties – настройки каждого элемента.

Компоненты Stumpwork

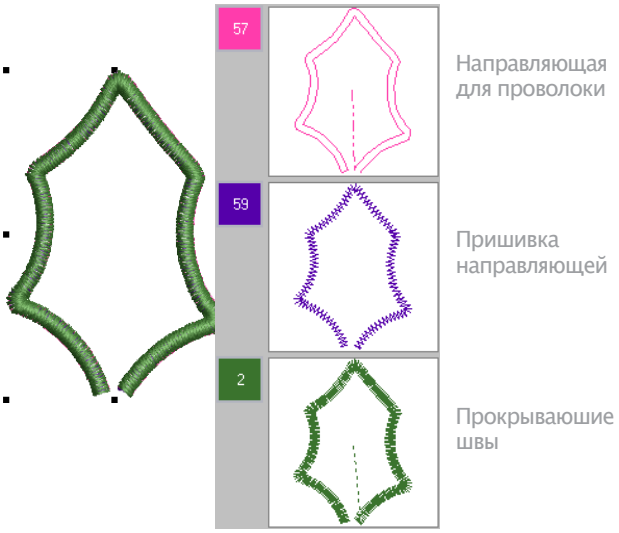
Stumpwork содержит некоторые или все компоненты. На машине каждый отделяется остановкой.

Component (определения)	Примечания
Stabilizing (стабилизация) Run 1	Только для stumpwork. Run 1 не нужен при применении проволоки, но может применяться к другим типам.
Embroidery (вышивка) border	Чаще всего stumpwork использует проволоку, но и бругие контуры тоже применимы
	Stop (остановка): При использовании проволоки все остановки выключены. См. ниже.
Stabilizing (стабилизация) Run 2	не только для stumpwork. Run 2 в основном используется для стабилизации ткани при обрезке.
	Stop: обрезка в ручную или инструментом stumpwork.
† Mandatory (Обязательно)	

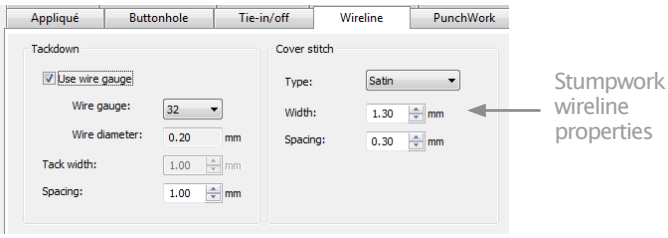
Component (определения)	Примечания
Cutting line (линия обрезки)	Линию обрезки можно создать инструментом CutWork tool или в ручную. Настройки Clearance позволяют сделать зазор между вышивкой и линией обрезки.
† Mandatory (Обязательно)	

Настройки проволоки

Stumpwork чаще всего использует проволоку для создания заполнения и формы. Прежде всего необходимо прошить направляющую для проволоки. Далее – вшить ее в направляющую. И наконец – сделать покрывающие швы, как правило гладью.



Свойства объекта можно регулировать с помощью специальной вкладки Wireline.



Если вы выбрали WireLine качестве типа вышивки, следующие свойства можно устанавливать:

Настройки	Примечания
Tackdown stitching	Датчик определяет ширину и ход направляющей. Это можно учитывать при обрезке или использовать значения по умолчанию.
Cover Satin (гладь)	по умолчанию. Такде может использоваться стёжка. Ширина и положение настраиваются.

Создание проекта stumpwork с тканью и проволокой


Toolbox > Save Stumpwork Sub-design As – сохранить субпроект отдельным файлом.


Toolbox > Digitize Open StumpWork Border – оцифровка открытой формы на основе существующей и с текущими настройками.


Toolbox > Create Stumpwork Sub – создание субпроектов с выбранными объектами и границами.


StumpWork > Digitize Wireline – создание объекта с проволокой на основе существующего и текущих настроек.


StumpWork > Open StumpWork – просмотр или редактирование субпроектов.

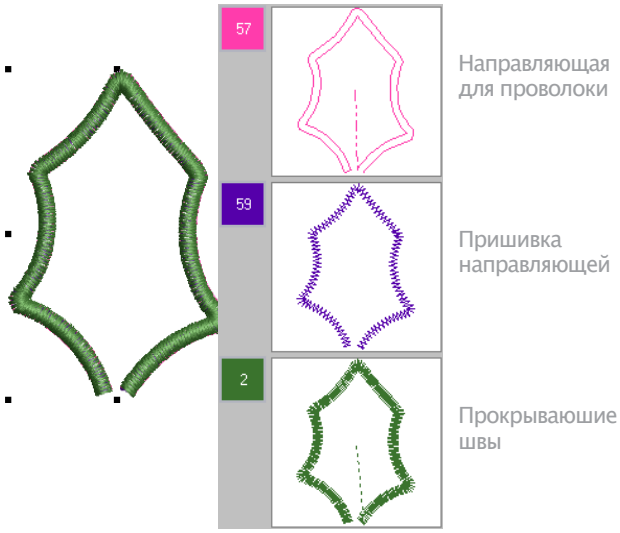

General > StumpWork Border – открыть докер StumpWork Border.

Оцифровка с проволокой и границей – самый простой способ создать stumpwork. Он включает в себя создание простой границы stumpwork. Обычно это вышивается на отдельном куске ткани (черновом), затем вырезается и присоединяется к основному проекту. Необходимые инструменты перечислены ниже.

Создание проекта stumpwork с тканью и проволокой

1 Инструмент **Digitize Open Border** – создание обрезных объектов stumpwork, так же как и других. Оцифруйте форму и нажмите Enter.

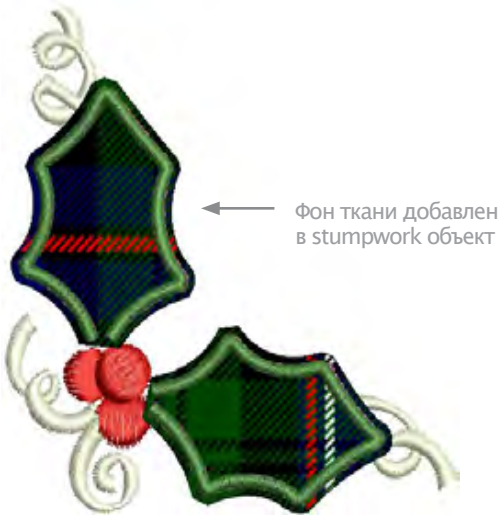
Объект будет создан в докере StumpWork Border с текущими настройками.



2 Выберите объекты и нажмите Create Stumpwork Sub-design. Выделенные объекты объединятся в один и станут отдельным слоем конструкции. Он отойдет в конец последовательности вышивки, так что может быть вышит отдельно.

3 Или используйте инструмент Digitize Wireline, чтчобы добавить проволоку для поддержки формы. См. Оцифровка дополнительной проволоки.

4 Редактируйте объекты нажатием или двойным щелчком по Open StumpWork. Редактируйте направление проволоки, ширину глади, смещения и т.д. При желании можно добавить он, соответствующий ткани. См. Редактирование stumpwork.



Подсказка:
Изучите проект StumpWork_Sample1 в папке проектов. Попробуйте его вышить. Сверьтесь с документацией машины BERNINA.

Создание stumpwork на основе существующего проекта

Toolbox > Create StumpWork Border – создает границу stumpwork из выбранного объекта

Toolbox > Create Stumpwork Sub-design – создает под-проект stumpwork из выбранных объектов, включающих вышивку, ограниченную границей stumpwork

StumpWork > Open StumpWork – просмотр и редактирование под-проекта stumpwork

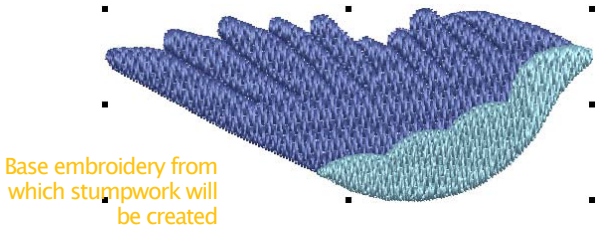
General > StumpWork Border – открывает докеры StumpWork Border..

Здесь необходимо выбирать формы, из которых создаются вырезные объекты. Обычно используется проволока, но это не обязательно. Результат вышивается отдельно с проволокой и границей. После он вырезается и пришивается или прикрепляется в проекту. Инструменты описаны выше.



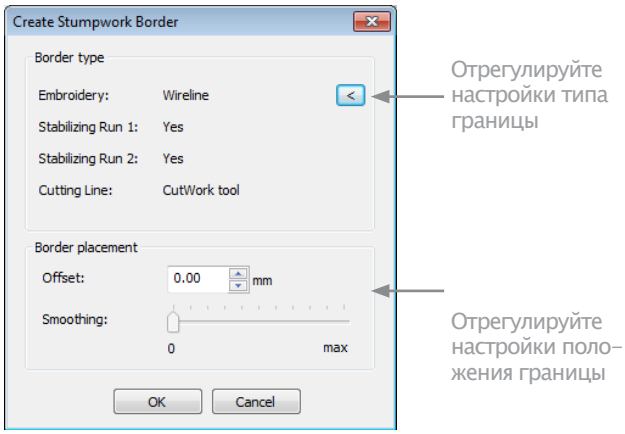
Создание stumpwork на основе существующего проекта

1 Откройте проект или создайте новый. Добавьте любые эффекты стежков.



2 Нажмите иконку **StumpWork Borde**r – открыть докер. Отрегулируйте настройки. См. Докер StumpWork Border.

3 Выделите все и нажмите Create StumpWork Border – создать вырезной объект. Откроется окно Create StumpWork Border. Оно дает доступ к Свойствам объекта.

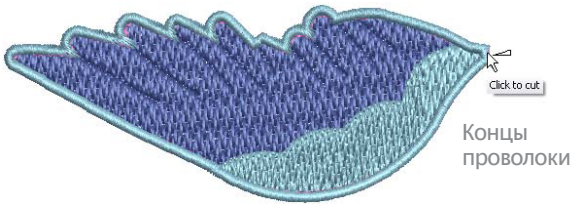


4 Отрегулируйте настройки типа и положения границы. См. Свойства проволочного объекта.

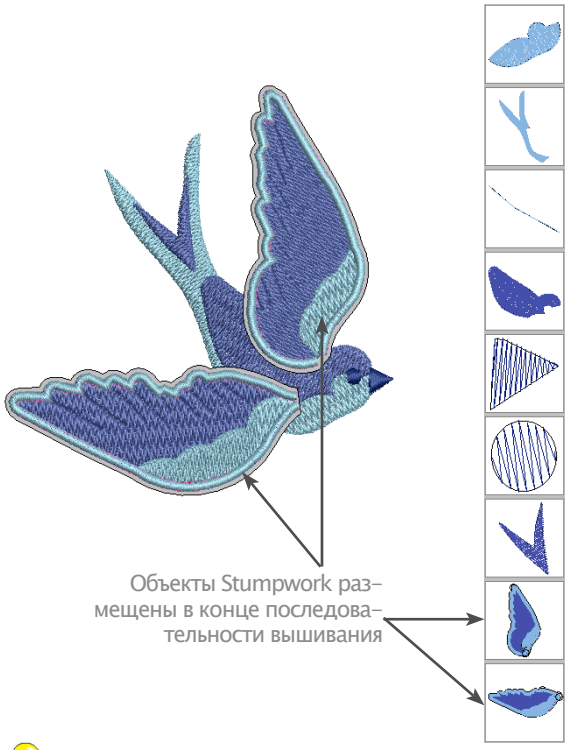


5 Нажмите OK, чтобы продолжить.

Вам будет предложено отметить точки обрезки проволоки. Все выделенные объекты автоматически будут сгруппированы.



6 Вы берите группу объектов и нажмите Create Stumpwork Sub-design. Выделенные объекты объединятся в один и станут отдельным слоем конструкции. Его можно редактировать нажатием или двойным щелчком на Open StumpWork. См. Редактирование stumpwork.



Подсказка:
Изучите проект StumpWork_Sample2 в папке проектов. Попробуйте вышить его. Сверьтесь с документацией машины BERNINA.

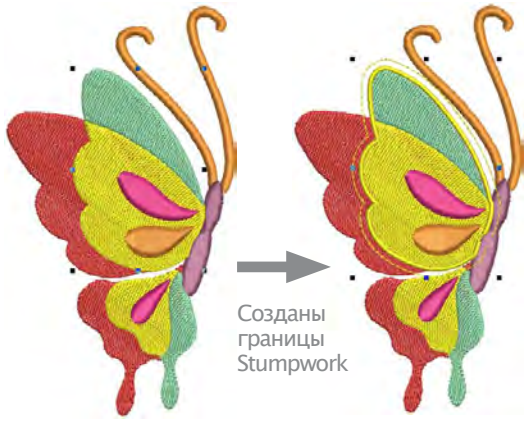
Оцифровка дополнительных проволок

StumpWork > Digitize Wireline – создание объектов на основе существующих границ и текущих настроек.

Так можно оцифровать дополнительные проволоки поверх объекта/ов. Дополнительная проволока дает более четкий контур.

Оцифровка дополнительных проволок

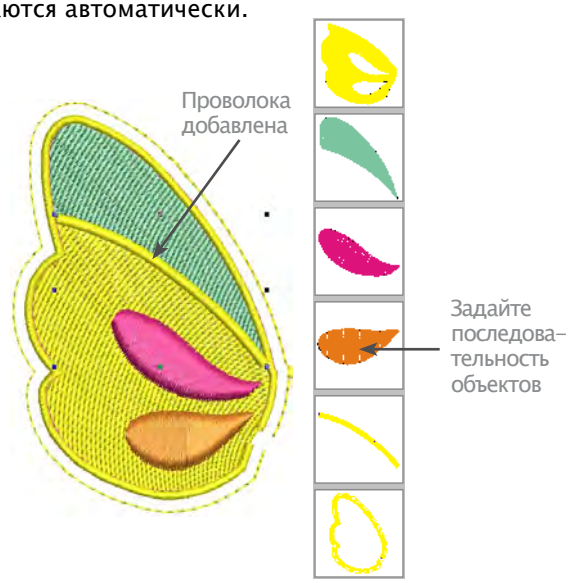
1 Создайте границу stumpwork в ручную или из существующей. См. Создание stumpwork на основе существующей вышивки.



2 Перед выбором объектов нажмите Create Stumpwork Sub-design, выберите инструмент Digitize Wireline.

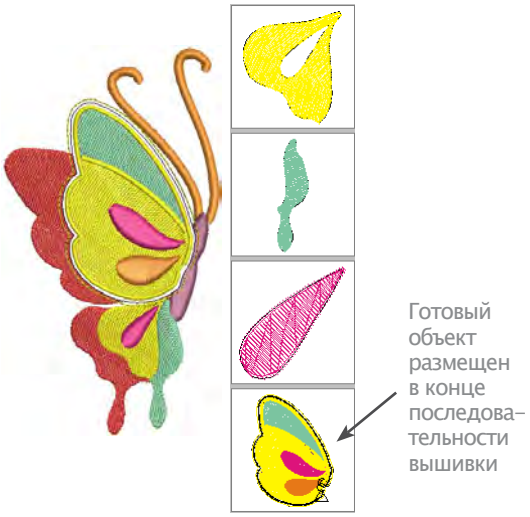
3 Оцифруйте дополнительную проволоку также, как любой другой открытый объект.

Положение, направление и покрывающие швы создаются автоматически.



4 Задайте последовательность объектов для докера Color Film.

5 выделите все и нажмите Create Stumpwork Sub-design (субпроект). Выделенные объекты объединятся в один и станут отдельным слоем конструкции.



Подсказка:
Посте создания объекта дополнительная проволока может быть добавлена в режиме редактирования вместе с изменением последовательносмти объектов, цветом, стежками и т.д. См. Редактирование stumpwork.

Редактирование stumpwork


Toolbox > Save Stumpwork Sub-design As – сохранить под-проект отдельным файлом.


StumpWork > Open StumpWork – псмтотр или редактирование под- проектов.

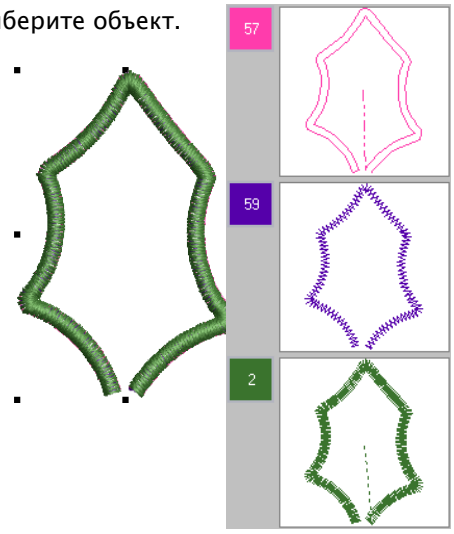

StumpWork > Digitize Wireline – создание объекта с проволокой на основе существующего и текущих настроек.


View > Show StumpWork – скрыть/показать под-проекты.

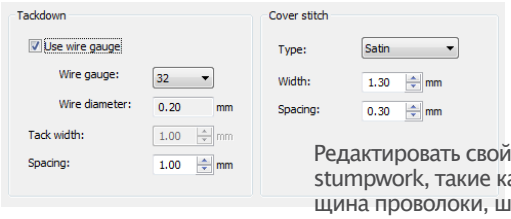
Как только применяется функция Create Stumpwork Sub-design stumpwork станет отдельным слоем конструкции. Он отойдет в конец последовательности вышивки, так что может быть вышит отдельно. Объекты Stumpwork могут редактироваться как самостоятельные проекты. Инструменты описаны выше.

Редактирование stumpwork

- Выберите объект.

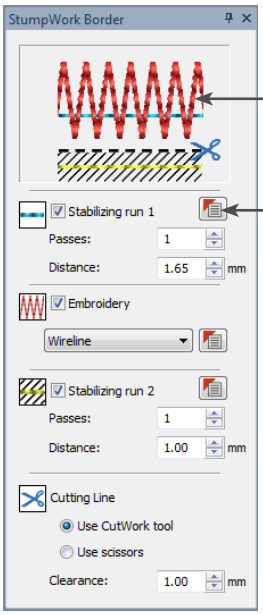


- Кликните на него дважды или нажмите Open StumpWork. В отдельном окне редактирования откроется проект stumpwork.



Редактировать свойства stumpwork, такие как толщина проволоки, ширина атласного покрытия и т.д.

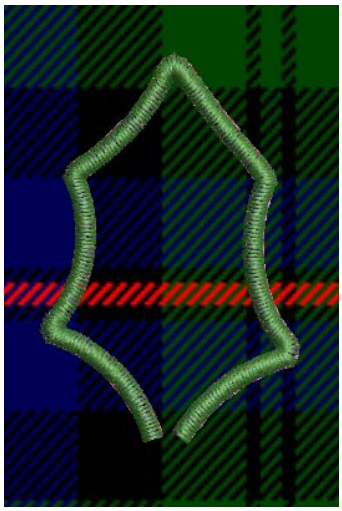
- Докером StumpWirk Border отредактируйте границу, например, добавьте стабилизаторов или линии обрезки. См. Докер StumpWork Border.



Просмотр текущих настроек границ

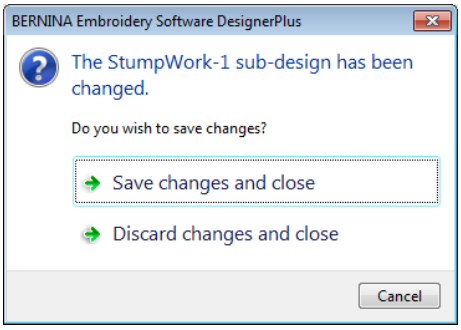
Нажмите на стрелку, чтобы увидеть свойства объекта каждого компонента

- Нажмите иконку Object Properties – свойства объекта каждого компонента. Редактируйте направление проволоки, ширину глади, смещения и т.д.
- Оцифруйте другие объекты. Инструмент Digitize Wireline – добавить проволоку для дополнительной фиксации формы. См. Оцифровка дополнительной проволоки.
- В докере Color Film задайте последовательность объектов.
- Design > Background – определение типа ткани при создании stumpwork тканью и проволокой.



Добавьте фоновую ткань

- Нажмите Save, чтобы сохранить изменения. Или нажмите Save Stumpwork Sub-design, если хотите сохранить часть как отдельный проект.
- File > Close – возврат к основному проекту. Если Вы не сохранили изменения, появится запрос.



- Переключатель Show StumpWork – скрыть/показать объекты.



Визуализация stumpwork



StumpWork > Open StumpWork – просмотр или редактирование под-проектов.

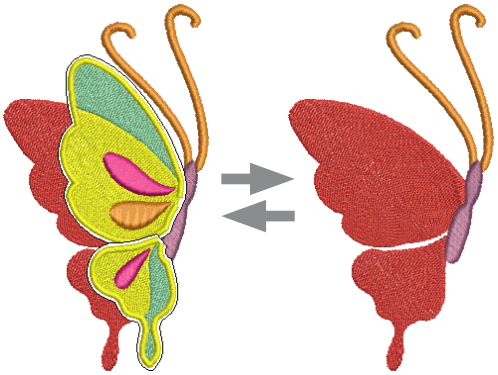


Click General > Print Preview – предварительный просмотр на экране

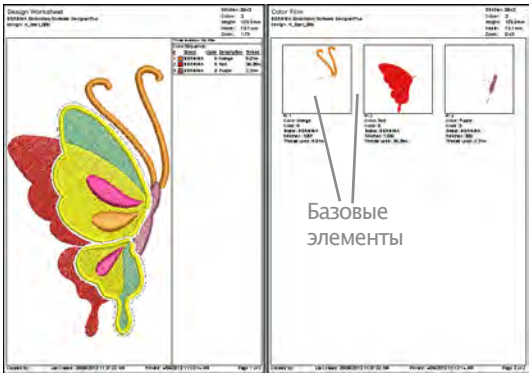


View > Show StumpWork показать или скрыть любой под-проект stumpwork , входящим в состав проекта

При предварительном просмотре проекта отображаются весь проект Stumpwork, но только основная часть в режиме Color Film.



Окно предварительного просмотра показывает весь проект stumpwork в превью, но только базовые элементы в цвете.



Чтобы распечатать элементы конструкции stumpwork, откройте объект stumpwork в отдельном окне.



Подсказка:
Изучите проект StumpWork_Sample3 в папке проектов. Попробуйте вышить его. Сверьтесь с документацией машины BERNINA.

Вышивка типа квилта

Quilting создает многомерные заполненные области. В BERNINA Embroidery Software эта функция состоит из 2х компонентов: Raised Satin – эффект мягкой гладкой вышивки и Trapunto Outlines – эффект тени контура.



Техники Quilting

Существует ряд техник, создающих проекты trapunto.

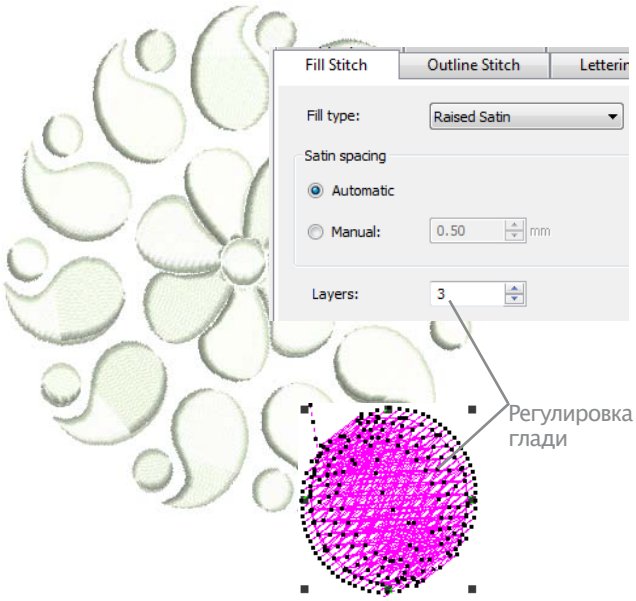
Примечание
Отрегулируйте монитор, чтобы проект правильно отображался в режиме 3D, Raised Satin, Artistic View. См. Регулировка монитора.

Техники Trapunto

В ручную trapunto вышивают с 2мя слоями ткани и контуром мотива. Подкладку потом надрезают и заполняют шерстью или ватой.
В современной технике trapunto – иногда машинное trapunto или надрезное trapunto – место надреза помечают смываемым маркером. Слой ватина прижимается к ткани и прошивается вместе. Ватин прижимается ближе ко шву, чтобы создать объем. Quilt затем прошивается в лицевой стороны к изнаночной с ватином посередине.

Выпуклая гладь

Этот метод вместо наполнителя использует слои нити. Сначала конструкция прошивается на водорастворимом стабилизаторе Aqua Mesh. Затем лицевой и подкладочный слои сшивают вместе вокруг проекта. См. Создание заполнения гладью.



Примечание
Рекомендуемые настройки для глади: ручной подъем 0.3 мм в 4 слоя.

Quilting в BERNINA Embroidery Software

Edit > Create Trapunto Outlines в сочетании с Raised Satin – создание вышивки quilt с эффектом объема.

Stitch > Raised Satin Fill – создание проектов со многими слоями глади.

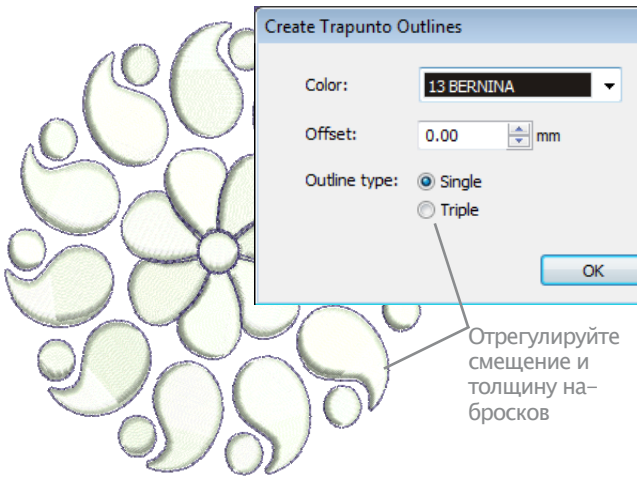
Stitch > Raised Satin Outline – создание гладевого контура – может использоваться с trapunto.

В BERNINA Embroidery Software проект quilting основывается на 2х инструментах:

- **Raised Satin:** Позволяет создавать объемную вышивку. Контуры могут использоваться для букв и каллиграфии. См. Создание произвольной формы вышивки.
- **Trapunto Outlines:** Превращает объемную вышивку в проект trapunto quilting.

Объемная вышивка позволяет создавать проекты со многими слоями глади. Это альтернатива разным наполнителям. Trapunto позволяет сшивать слот ткани через гладь.

Функция **Trapunto Outlines** используется только с **Raised Satin,** и создает эффект стёганной вышивки. При включенной функции программа по умолчанию переходит к следующему неиспользованному цвету и заставляет машину остановиться перед прошиванием контура trapunto. Это дает возможность разместить лицевую ткань.



Подсказка
Изучите проект quilting в папке проектов. Попробуйте вышить его. Сверьтесь с документацией машины BERNINA.

Игольный фелтинг

Игольный фелтинг – это техника изготовление «войлока» без воды. Он может быть создан промышленно, при помощи иглы для эффекта войлока, или с помощью приложения BERNINA, имитирующего иглу, или даже в ручную.



Иглы, используемые для фелтинга имеют небольшие бородки с мягкими плечами. При проникновении в ткань-основу они протягивают волокна или «ровницу». Потом бородка опускается, волокна остаются, а игла выходит обратно. Так можно прорабатывать мелкие детали, используя 1 или малую группу игл. Используется для работ 2D и 3D.

Инструмент BERNINA Rotary Hook Punch

Инструмент BERNINA 'needle-punch' – кластер из трех игл для пробивания волокон через ткань. Этот процесс, как правило, выполняется, как шитье свободного движения, но также может выполняться на пяльцах.

Example of use



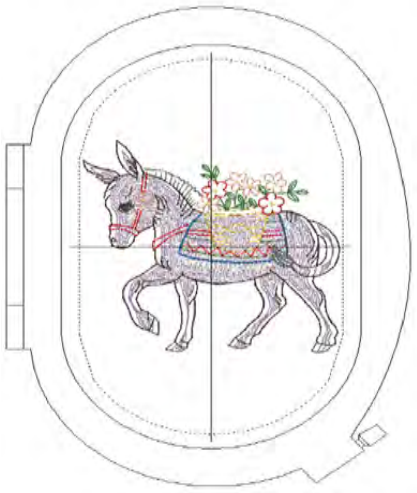
Needle-punch tool for rotary hook machines



Фелтинг с программой BERNINA Embroidery Software

Digitize > PunchWork – создание войлока инструментом BERNINA Rotary Hook Punch.

В BERNINA Embroidery Software инструмент PunchWork позволяет создавать «валяные» объекты и проекты при помощи BERNINA Rotary Hook Punch.



Параметры PunchWork

Параметры punchwork такие же, как для аппликации. Методы оцифровки тоже идентичны. См. Создание аппликации из замкнутых объектов.

Параметры фелтинга аналогичны аппликациям



Punchwork состоит из нескольких шагов, каждый из которых, кроме собственно прокалывания (punching), является опцией. Перед выполнением каждого следующего шага в последовательности шитья машина останавливается.

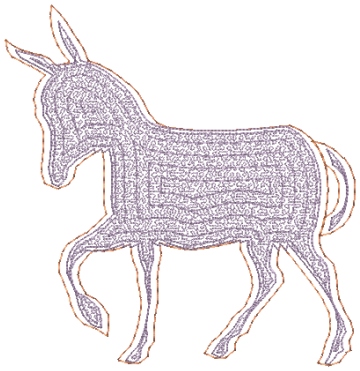
Шаги Punchwork:

Component (определения)	Примечания
Наметка (placement)	Линия стежков, намечающая размещение войлочного объекта (обязательный шаг).
	Остановка машины: Поместите покрывающую ткань (roving) внутри линии наметки и замените оборудование на машине, включая ротационный челнок, аксессуары для панчинга (прокалывания), иглы для панчинга и игольную пластину
Punching (прокалывание)	Операция состоит из равномерных и «прыжковых» видов прокаливаний, обеспечивающих равномерное распределение проколов. Настройте плотность проколов (обязательно)
	Остановка машины: Установите вышивальную иглу
Cutting line (Линия обреза)	Линия по краю области войлока
	Остановка машины: физически обрежьте по линии обреза и удалите наметочные стежки.
Tackdown	Если в проекте есть контур (граница) вы можете, например, применить стежки по контуру (tackdown)
	Остановка машины: проверьте качество стежков
Покрывающие стежки (Cover stitch)	Включите границу (по умолчании – гладью). Настройте ширину границы, отступы и плотность стежков (обязательно)
† Mandatory (Обязательно)	

Подсказка: Перед вышивкой проверьте настройки ткани. Если Вы вышиваете поверх войлока, может понадобиться более тяжелый тип ткани. См. Настройки ткани.

Техника проекта

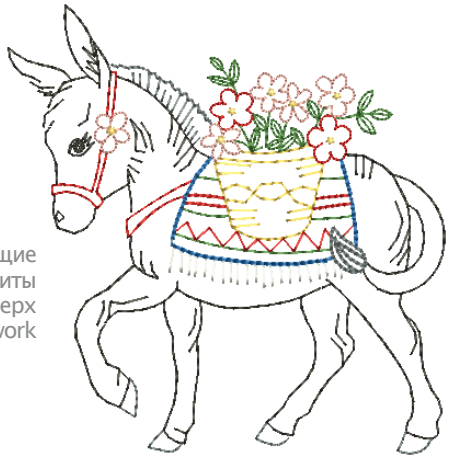
Вы можете управлять всеми компонентами техники punchwork . Проекты можно реализовать разными способами. Например, на рисунке внизу имеются только наметочный контур и область фелтинга.



Между наметочным контуром и областью проколов имеется зазор, соответствующий ширине игл.

Поверх проколотой области можно применить покрывающие стежки.

В данном случае стежки оцифрованы отдельно от контура.

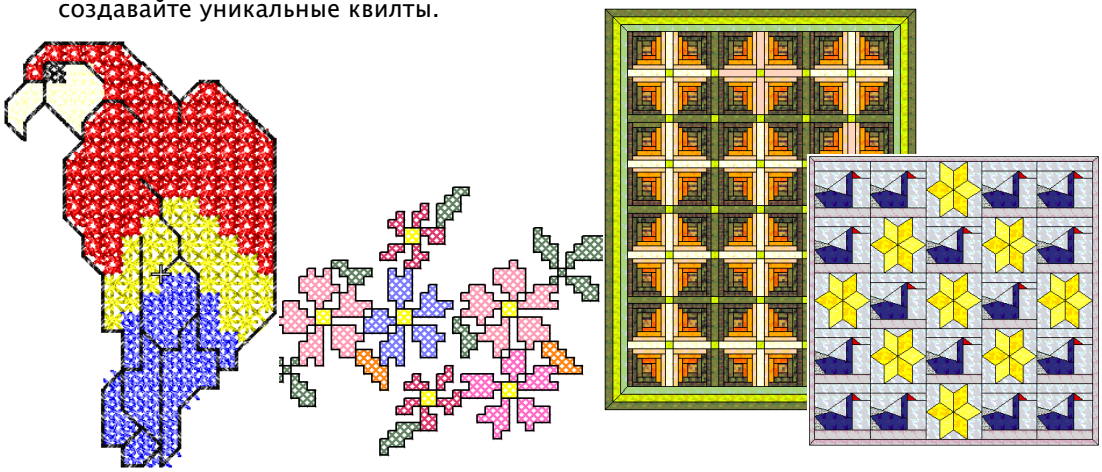


Покрывающие стежки прошиты линиями поверх области punchwork

Подсказка:
Найдите проект punchwork в папке проектов. Попробуйте вышить его. Сверьтесь с документацией машины BERNINA.

Глава 27
Автономные приложения

В дополнение к CorelDRAW®, BERNINA Embroidery Software имеет дополнительные и самостоятельные приложения, которые можно подключить из Embroidery Canvas. Приложение BERNINA Cross Stitch позволяет создавать проекты или добавлять элементы вышивки крестом. BERNINA Quilter – экспериментируйте с патчами и цветами, создавайте уникальные квилты.



Данная глава рассказывает о приложениях BERNINA Cross Stitch и BERNINA Quilter ПО BERNINA Embroidery Software.

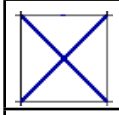
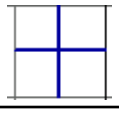
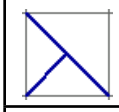
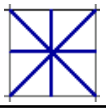
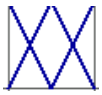
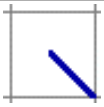
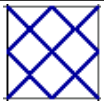
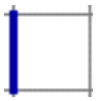
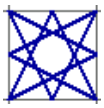
Введение в вышивку крестом

Вышивка крестом удобна для заполнения больших пространств с малым расходом нити. Также применяется для границ и контуров. Подходит для домашней утвари, столового текстиля, детской одежды и народных мотивов. Иногда комбинируется с аппликацией.
В отличие от машинной вышивки, где конструкции перегружены различными типами строчек, углов и эффектов, в вышивке крестиком можно только добавить измерение и оттенки цветов. Так что в проектах крестом используют больше цветов.

Типы вышивки крестом

Такая вышивка создается на квадратной матрице по пиксеям. Квадрат может вышиваться о любого края по диагонали.

Полный список приведен ниже.

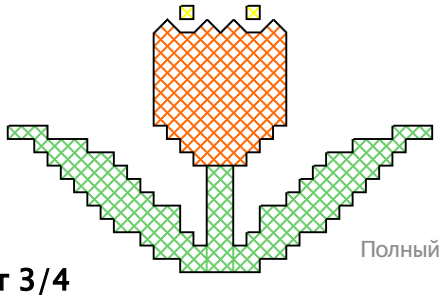
 Полный крест	 Вертикальный крест
 Крест 3/4	 Двойной крест
 Крест 1/2	 Удлиненный вертикальный крест
 Крест 1/4	 Удлиненный горизонтальный крест
 Мини крест	 Одинарная линия
 Французский узел	

Заполнение крестом

При таком заполнении можно выбирать любой его тип.

Заполнение полным крестом

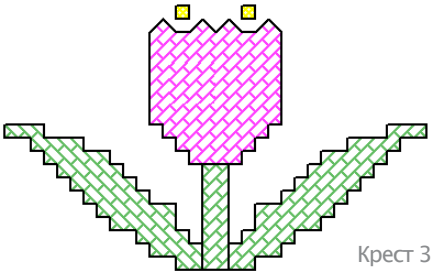
Этот тип состоит из двух стежков наискосок в форме буквы X. Общий эффект заполнения зависит от того, какой шов внизу, а какой вверху. Поэкспериментируйте, чтобы найти нужный эффект.



Полный крест

Крест 3/4

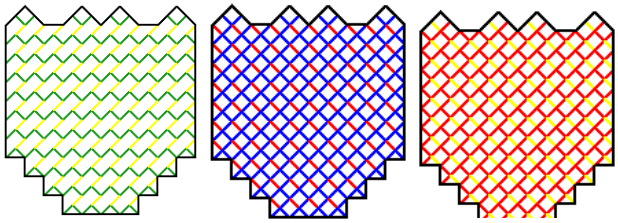
Вышивается сначала четверть стежка, потом еще половина. Если вышить в обратной последовательности, общий эффект изменится.



Крест 3/4

Примечание:

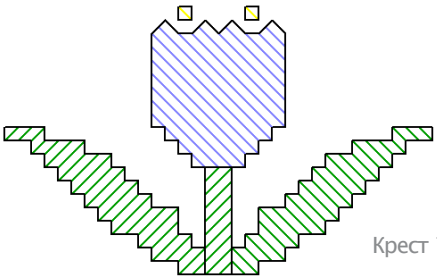
Длинная часть такого стежка может выглядеть так /, или так \. Крест ¼ и крест ¾ разных цветов заполняют 1 квадрат. Поэкспериментируйте, чтобы найти нужный эффект.



Сочетание крестов ¼ и 3/4

Крест 1/2

Это просто диагональный стежок в направлении / или \. Обычно используются для теней и затененностей. Стежок может идти от любого угла. Можно из 2х крестов ½ разного цвета сделать один полный крест.

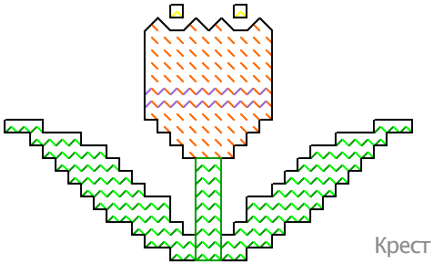


Крест 1/2

Стежок может идти в обоих направлениях, в зависимости от нужного эффекта. Например, 1/2в пере будет идти одновременно в обоих направлениях.

Крест 1/4

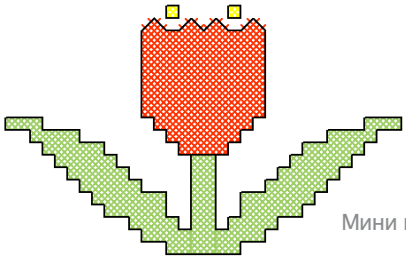
Используется для вышивки более замысловатых узоров.



Крест 1/4

Мини крест

Мини крест – 2 равных по длине стежка, пересекающихся в центре и образующих букву X, но не заполняющих ¼ квадрата. Используется для глах или более плотного заполнения проекта.

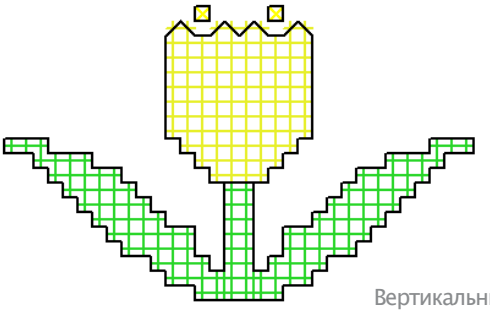


Мини крест

Вертикальный крест

Это сочетание вертикального и горизонтального стежков.

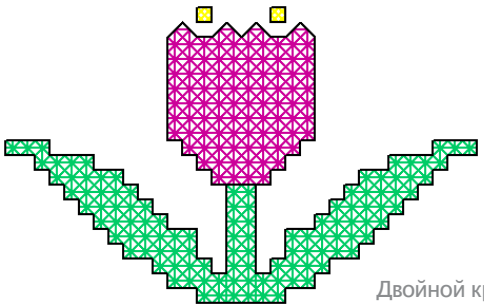
Стежки можно прошивать по холсту диагонально, или по горизонтальной или вертикальной линии.



Вертикальный крест

Двойной крест

2 полных креста, вышитых под углом 90° друг к другу. Напоминает звездочку. Используется по обстоятельствам, например для создания контура в ряд.



Двойной крест

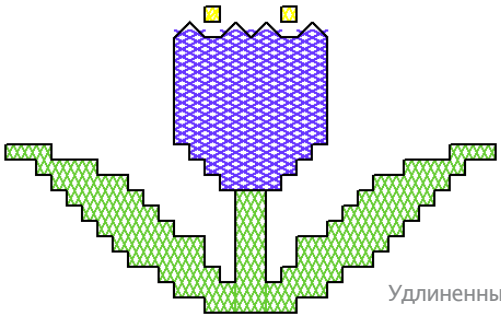
Обычно, верхняя нить нижнего креста – стежок, который лежит в 135 ° к горизонтали; а верхняя нить перекрывающего креста – горизонтальная.

Удлиненный крест

удлиненный крест – 2 равных по длине стежка, образующих букву X. Есть 2 типа:

- Удлиненный горизонтальный
- Удлиненный вертикальный.

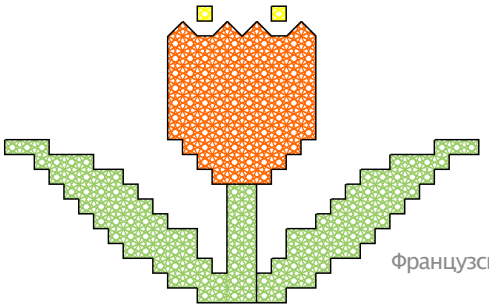
Удлиненные горизонтальные кресты в длину только половина обычного креста, а вертикальный – половина в ширину.



Удлиненный крест

Французский узел

Французские узды изначально использовались в ручной работе для создания выпуклого вида вышивки. Они использовались в «белом шитье» поверх тонкой хлопковой ткани и с тонкими шелковыми нитками.



Французский узел

Французские узлы могут сочетаться с другими типами крестов. Используются для глазков, ручек, цветочных пестиков или вместо бисера – например, в украшениях на елке или точках над ‘i’. А еще как контуры. Хорошо смотрятся с металликом или разноцветной нитью. Лучше вышивать крупными стежками.

Границы крестом

Крест может использоваться для прошивания границ или контуров. Также крестики можно сочетать с другими типами стежков.
Контур можно сделать Простой линией или Полным крестом или их сочетанием. Контур простой линией программа распознает как границу, а крестом – как заполнение. Это важно, когда нужно удалит контур, т.к. линия удаляется как контур, а крестики – нет.

Граница простой линией

Простая линия используется только для контуров и добавления деталей. Может разместиться в любой части квадрата. Нажмите на нужную сторону. Можно разместить линию на 1 стороне или сразу на всех 4х. Может применяться к квадратам, к которым уже применен крест.

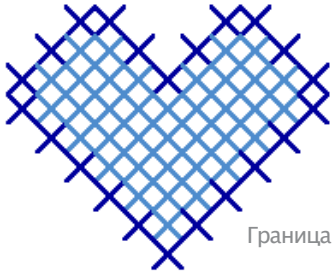


Граница простой линией

Граница полным крестом

Полный крест может использоваться как декоративный контур. В таком случае тип контура будет совпадать с типом заполнения.

Это можно изменить, сменив тип заполнения.



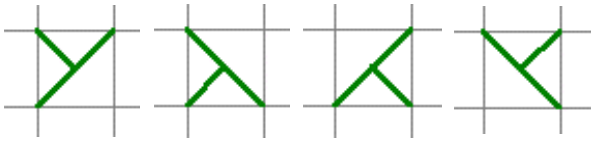
Граница полным крестом

Вариации стежков крестом

Вариации дробных швов можно комбинировать для создания различных эффектов. Это можно делать попиксельно или задавая порядок заполнения. Кресты также можно по-разному комбинировать. См. Типы крестов.

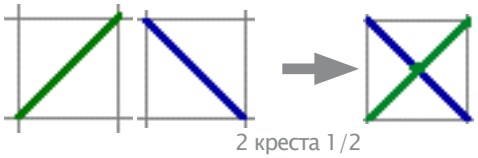
Крест 3/4

¼ и ¾ вместе создают закругленные края. См. Заполнение крестами.



Крест 1/2

½ может использоваться для создания воздушного эффекта. Также 2 таких креста разного цвета могут образовывать 1 полный крест. См. Сочетание стежков.

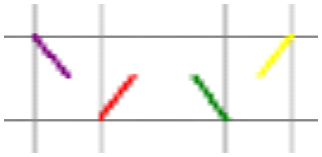


2 креста ½ разных цветов образуют 1 полный крест

2 креста 1/2

Крест 1/4

¼ и ¾ могут сгладить округлые края. Такде при помощи креста ¼ можно создать полный крест в 1-4 цвета. См. Сочетание стежков.



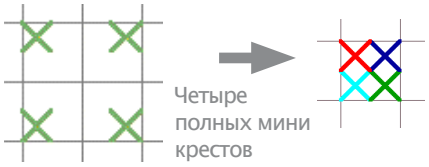
Нажмите, чтобы начать с угла



Полный крест из 4х ¼ разных цветов

Мини крест

Используется для глазков или для более плотного вида проекта.

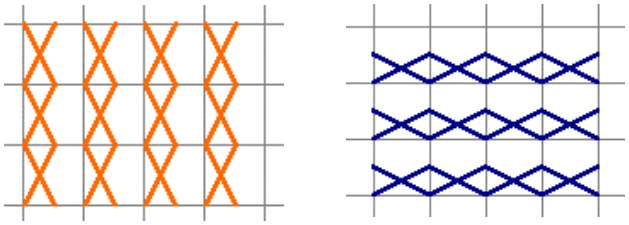


Четыре полных мини крестов

Комбинация 4-х мини-крестов

Удлиненный крест

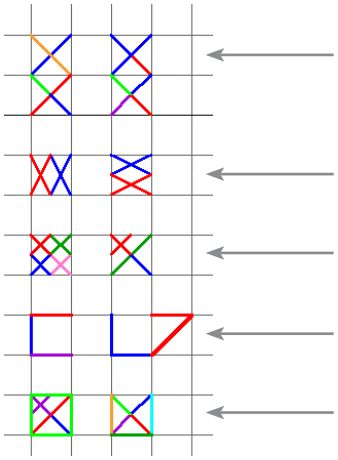
Вертикально и горизонтально удлиненные крестов состоят из стежков в форме буквы X. Они заполняют либо правую или левую, либо нижнюю или верхнюю части квадрата.



Примеры удлиненных крестов

Сочетание стежков

Кресты 1/4, 1/2 и 3/4 могут быть объединены, чтобы сделать разноцветные кресты. Также можно сочетать мини кресты с удлиненными и со стежками контура.



Сочетание крестов 1/4, 1/2 и 3/4

Сочетание вертикально и горизонтально удлиненных крестов

Сочетание мини креста с частичными крестами

Сочетание цветных контуров

Сочетание контуров и крестов

Начало работы с программой BERNINA Cross Stitch

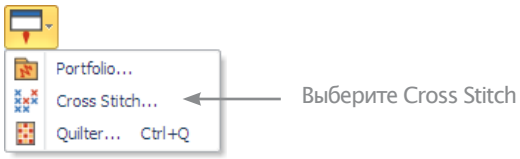


General > Application Launcher - доступ к приложениям - Portfolio, Cross Stitch и Quilter

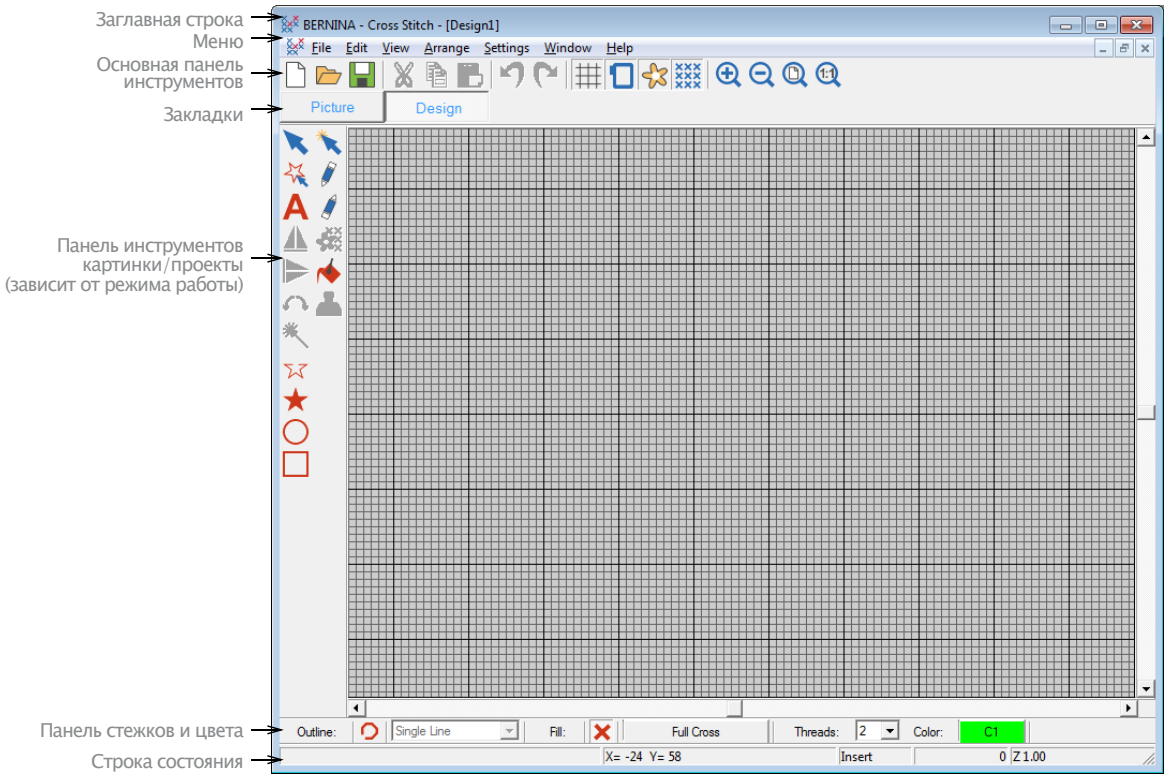
Проект вышивки крестом предполагает различные техники оцифровки. Поэтому приложение BERNINA Cross Stitch имеет собственное окно проекта, открывающееся через ПО BERNINA Embroidery Software.

Для начала работы с BERNINA Cross Stitch:

- Запустите BERNINA Embroidery Software.
- В режиме Embroidery Canvas нажмите Application Launcher и выберите из списка Cross Stitch.



Откроется окно проекта BERNINA Cross Stitch.



- Детали в системе помощи BERNINA Cross Stitch Help.

Начало работы с patchwork и quilting

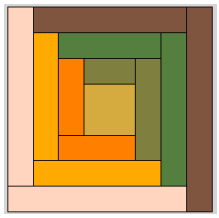
Patchwork применятся при шитье блоков. BERNINA Quilter может использоваться для создания патчей в квилт проектах, как из существующих образцов, так и созданных в ручную. BERNINA Quilter - экспериментируйте с патчами и цветами, создавайте уникальные квилты.
Блоки на квилте могут быть заполнены патчами или просто тканью. BERNINA Quilter содержит множество патчей и тканей, но Вы также можете отсканировать свои и сохранить их в библиотеке.
Когда проект готов, его можно распечатать вместе с блоками, их конструкцией, размерами, деталями вышивки и обрезки.

Проекты Patchwork quilt

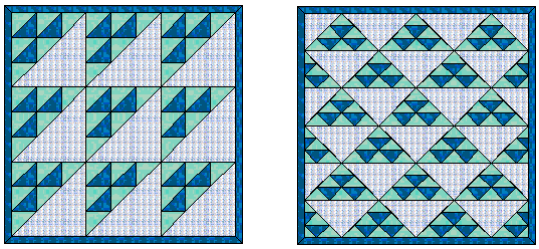
Patchwork и quilting имеют общие техники. BERNINA Quilter - полностью дизайнерское приложение, помогающее собрать кусочки патчей, вышивок и аппликаций воедино. С BERNINA Quilter планируйте и размещайте блоки на экране, выбирайте ткань, добавляйте такие объекты как аппликации и вышивки.

Patchwork

Блок patchwork - набор патчей, сшитых вместе, как парило в простой форме, например прямоугольника. Патч - кусочек ткани сшитый с другими кусочками и образующий блок. Техника сшивания патчей вместе в один блок обозначается термином «piecing».

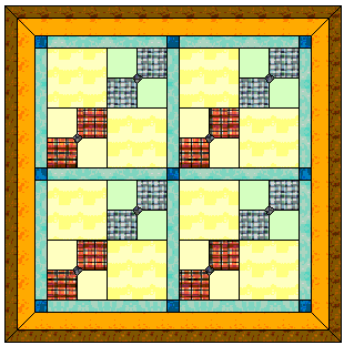


Поле блоки сшиваются как в прямоугольник, так и в форме ромбов.



Квадрат Ромб

Хотя некоторые квилты имеют лоскутное расширения к краю, большинство имеют одну или несколько границ. Некоторые из них также имеют узкие полоски ткани, которые называются ‘саше’, отделяющие блоки. Границы и саше могут менять вид квилта. Их можно использовать, чтобы смягчить и закруглить перегруженный проект. Границы также могут увеличить проект так, чтобы он подходил по размерам. В квилте может использоваться более 1 границы.

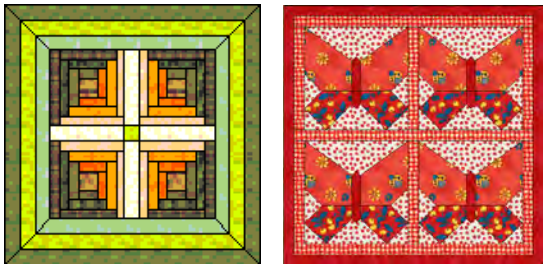


Во многих квилтах для изнанки используют одну и ту же ткань. Блоки создаются на основе контраста между светлой, средней и темной тканями. Для некоторых проектов решающей может стать контраст цветов. Сначала лучше подобрать цвет фона, а потом подбирать к нему другие цвета проекта.



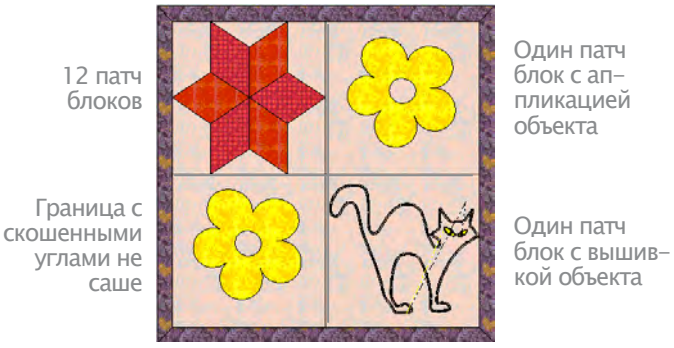
Контраст между светлой, средней и темной тканями

При правильном размещении ткани, можно создать иллюзию трехмерности. Яркие и не очень цвета расположены рядом, чтобы создать контраст между блоками. При работе с одним цветом, используйте разные ткани.



Создание эффекта 3D Использование доминирующего цвета

С BERNINA Quilter в квилт также можно добавлять аппликации и вышивки.



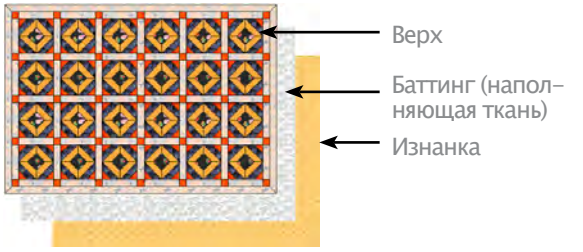
Планируйте, определяя заранее все размеры, количество блоков, границ и саше. Решите, какие именно блоки использовать и как распределять цвета. Попробуйте разные сочетания.

Quilting

Квилт – как трехслойный бутерброд:

- Верх: набор патчей, сшитых вместе, как правило в простой форме, например в форме прямоугольника, может включать в себя границы и саше.

- **Batting**: слой подкладочного материала между передней и задней тканью, добавляющий толщину и объемность.
- **Подкладка**: ткань с задней стороны квилта, нз которую крепится баттинг.



На квилте можно вышивать декоративные элементы. Эти элементы используют разделительные стежки, дающие эффект выпуклости. Можно выполнять их вручную или на машине.

Подсказка: Квилт может быть сочетанием пэчворка и квилтинга с использованием лоскутных блоков, собранных вместе стеганными стежками.

Изменение размера квилта

BERNINA Quilter для измерений использует дюймы. Чтобы перевести их с сантиметры, используйте таблицу ниже. При вычислении на калькуляторе, десятичная система проще.

Миллиметры	Дюймы	Дюймы (десятичные)
3	1/8	0,125
6	1/4	0,25
9	3/8	0,375
12	1/2	0,5
16	5/8	0,625
19	3/4	0,75
22	7/8	0,875
25	1	1
50	2	2,0
75	3	3,0
100	4	4,0
125	5	5,0
150	6	6,0
225	9	9,0
250	10	10,0
300	12	12,0
450	16	16,0
500	20	20,0
900	36 (1 ярд)	36,0
1000 (1метр)	40	40,0

Таблица ниже дает примерные параметры самых распространенных размеров. Варьируется в зависимости от используемых блоков.

Quilt	Дюймы	Сантиметры
Baby	36–45 x 45–54	90–115 x 115–137
Cot	42–48 x 54–60	107–122 x 137–152
Single	56–64 x 84–100	142–162 x 213–254
Double	70–80 x 84–100	178–203 x 213–254
Queen	76–84 x 90–104	193–213 x 228–264
King	92–100 x 90–104	234–254 x 228–264
Jumbo	120–124 x 120–124	304–315 x 304–315

Начало работы с BERNINA Quilter

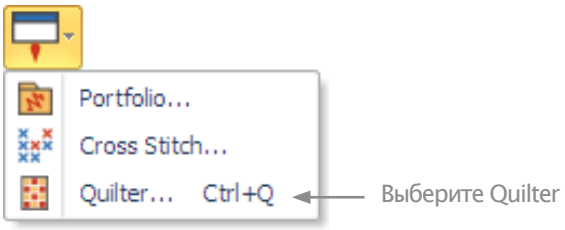


General > Application Launcher – доступ к приложениям – Portfolio, Cross Stitch и Quilter.

Запустите BERNINA Quilter из BERNINA Embroidery Software.

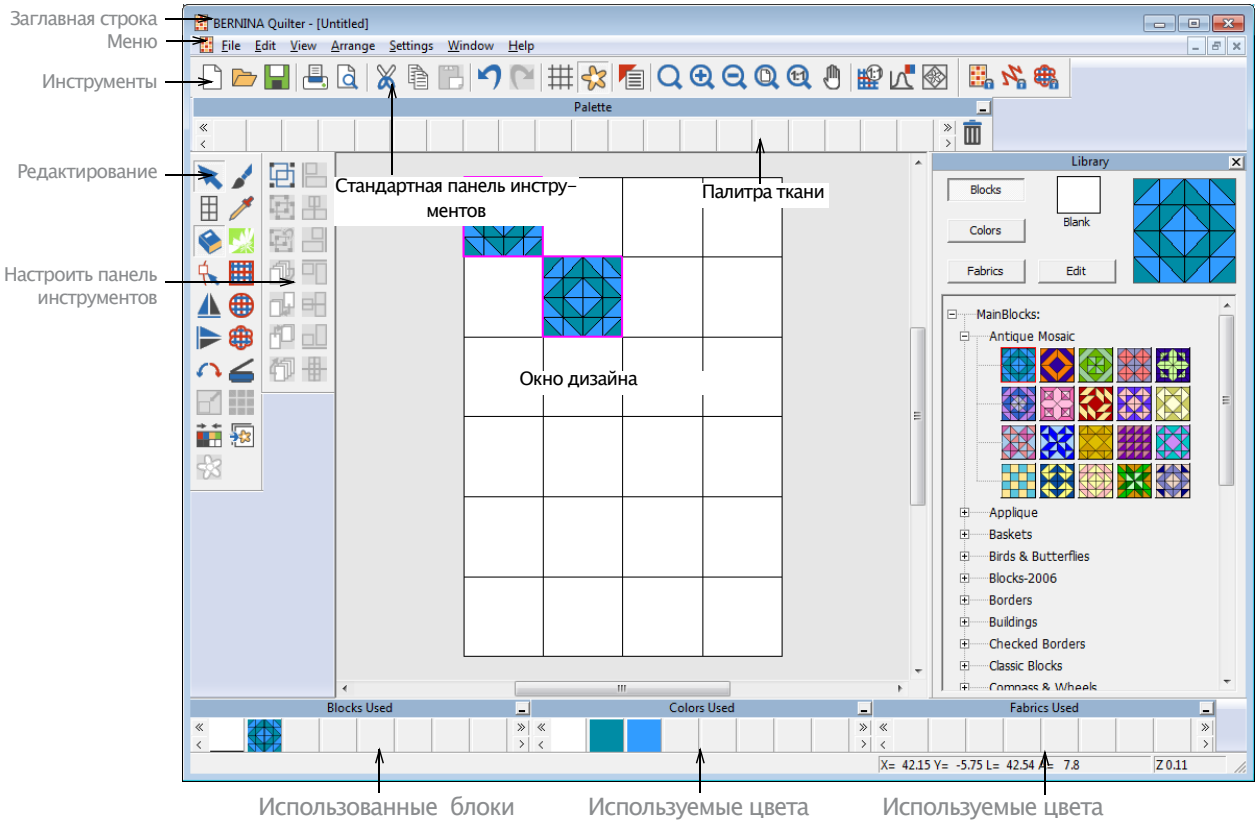
Начало работы с BERNINA Quilter:

- Запустите BERNINA Embroidery Software.
- В Embroidery Canvas нажмите Application Launcher и выберите из списка Quilter.



- Или нажмите Ctrl+Q.

Откроется окно проекта BERNINA Quilter.



- Подробности в системе помощи в BERNINA Quilter Help.

Примечание
Если BERNINA Quilter не открывается через BERNINA Embroidery Software, проверьте, установлен ли на Вашем компьютере Internet Explorer V6 (минимальное требование) или более новые версии.

Управление проектом через BERNINA Portfolio Basics

BERNINA Portfolio дает возможность эффективно просматривать и редактировать проект. Этот инструмент отображает миниатюры и краткую информацию каждый раз, когда открыт проект. Используется для работы с проектами, хранящимися на жестком диске, на CD или на флешке. Он распознает все родные для ПО BERNINA Embroidery Software форматы. Содержимое можно фильтровать по типам файлов. BERNINA Portfolio может читать архивированные WinZip файлы. Папки можно переименовывать, удалять и добавлять, не выходя из BERNINA Portfolio.

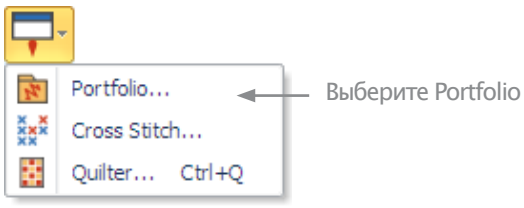
Начало работы с BERNINA Portfolio

General > Application Launcher – жоступ к приложениям – Portfolio, Cross Stitch и Quilter

BERNINA Portfolio не требует отдельной установки. Запустите BERNINA Portfolio через BERNINA Embroidery Software.

Начало работы с BERNINA Portfolio

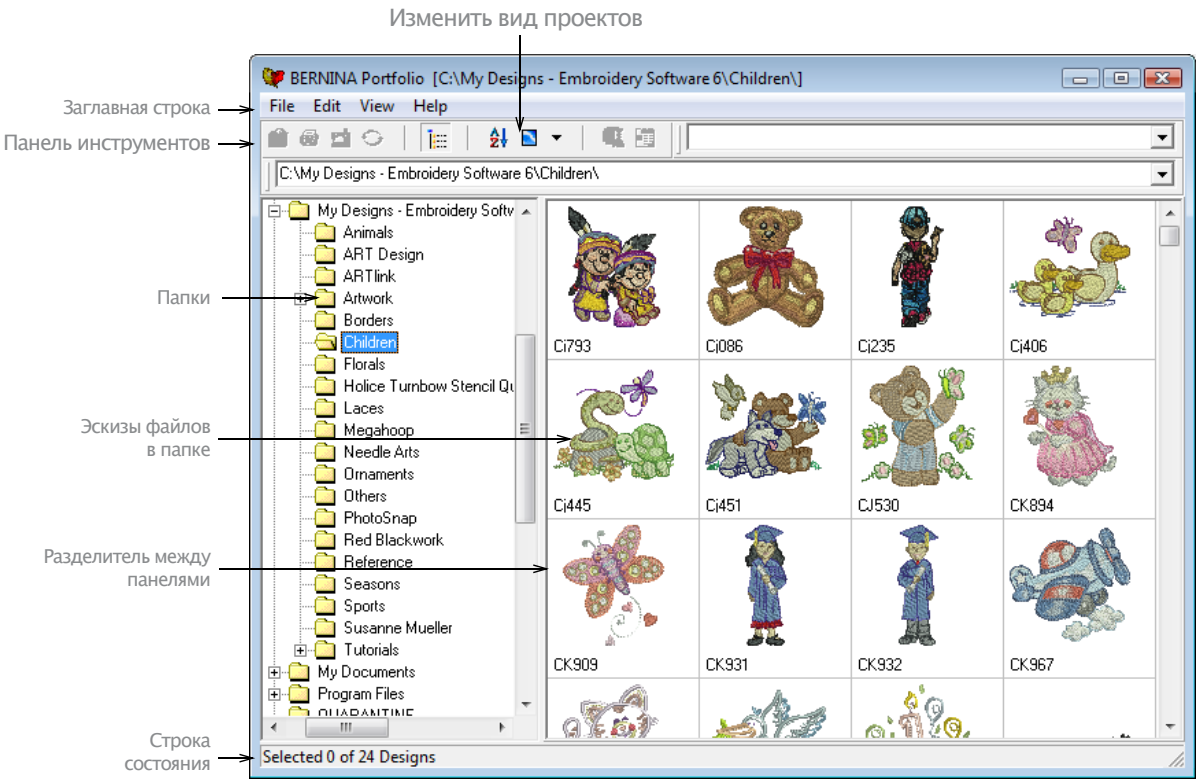
- Запустите BERNINA Embroidery Software.
- В Embroidery Canvas нажмите Application Launcher и выберите из списка Portfolio.



Откроется окно проекта BERNINA Portfolio.

- Используйте дерево папок BERNINA Portfolio, чтобы попасть в папку My Designs-Embroidery Software 7.

Все проекты формата ART отобразятся в виде иконок.



- Подробности в системе помощи BERNINA Portfolio Help.

Подсказка:
Если BERNINA Embroidery Software не отображает программу BERNINA Portfolio, переключитесь на нее через функцию MS Windows® Alt+Tab.

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 тестовым объектам т 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 строчками 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.

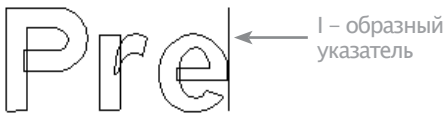
Нет особой необходимости вставлять буквы в определенную зону, вы можете печатать их непосредственно на экране. Вы можете также редактировать текстовые объекты непосредственно на экране для получения различных художественных эффектов. Внешний вид и компоненты зависят от текущих установок. Вы можете изменить 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.



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.

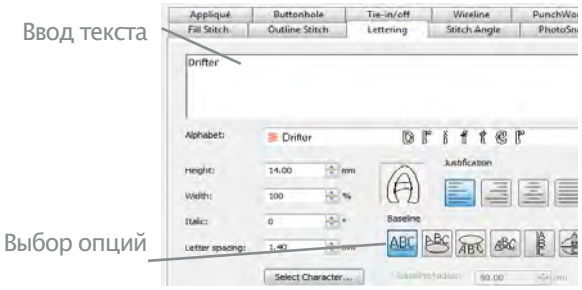
Создание текстовых объектов в диалоговом окне Object Properties

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.



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

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

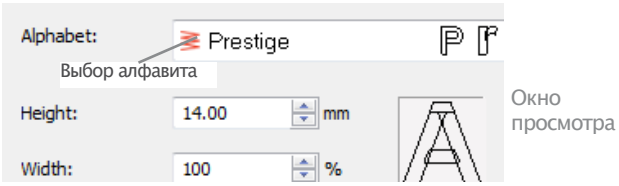
BERNINA Embroidery Software предоставляет несколько алфавитов, подходящих для многих применений. Выберите нужное из входящих в комплект поставки алфавитов или конвертируйте шрифты TrueType.
При выборе алфавита следует учитывать, где будет вышит текст и сам характер текста. Если вы украшаете вышивкой 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. В**ыбранный 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 и 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.

Выбор базовых линий

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

Используйте значок Free Line (закладка Lettering) для создания горизонтальных базовых линий произвольной или заранее определенной длины.

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

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

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

Используйте значок Free Line Vertical (закладка Lettering) для создания вертикальных базовых линий произвольной или заранее определенной длины.

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).



Выбор базовой линии

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

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

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.



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 хо тите вставить буквы.

Создание вертикальных базовых линий

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

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 рассчитается 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.



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.

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

3 Выберите значок Free Line Vertical (Свободная вертикальная линия).

4 Нажмите кнопку Apply.

5 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 установки 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.



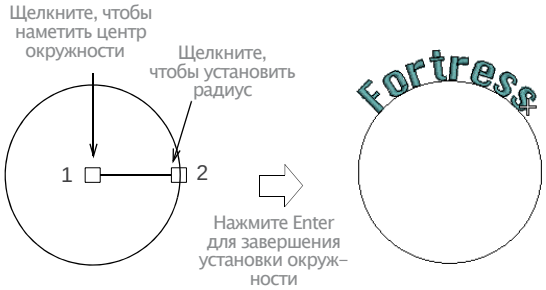
Как создавать базовые линии по окружности

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 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.

4 Щелкните по экрану в то место, в которое вы хотите вставить центр окружности.

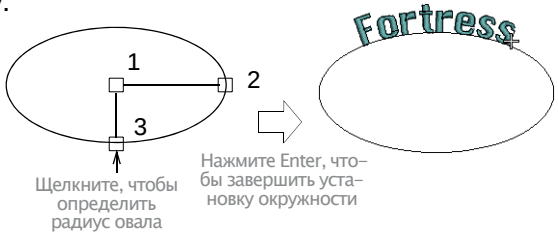


5 Наметьте точку на контуре окружности, чтобы определить радиус.

6 Нажмите Enter для завершения установки окружности.



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

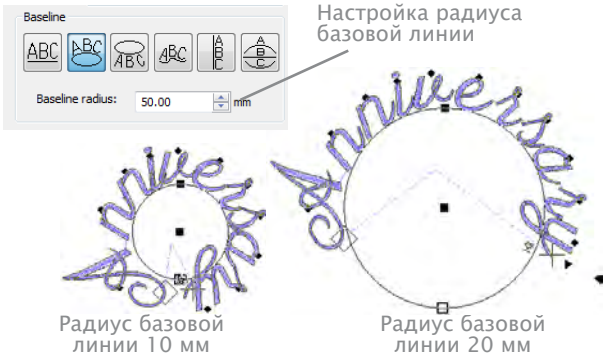


8 Нажмите Enter для завершения создания овала.

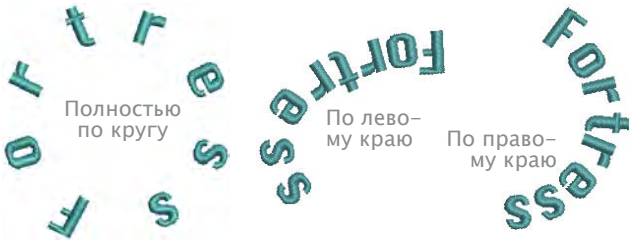




Подсказка: Наметьте достаточно большую окружность для размещения вашего текста.
Если она слишком мала или текст слишком длинен, текст будет искажен. Но вы можете изменить радиус базовой линии в диалоговом окне. См. также раздел Изменение формы базовой линии.



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.



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



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.



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 определят форму нужной вам базовой линии. Число базовых точек и длина базовой линии практически не ограничены.



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

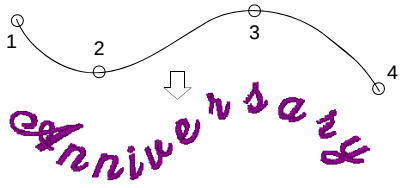
1 Щелкните правой кнопкой мыши по значку Lettering (Текст), чтобы открыть диалоговое окно Object Properties – Lettering (Свойства объекта – Текст). Подробнее см. в разделе Создание текстового объекта в диалоговом окне Object Properties.

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.

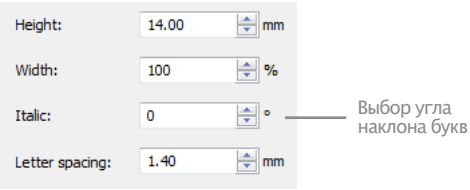
Придание буквам курсивного начертания

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).



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.



Придание буквам полужирного начертания

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

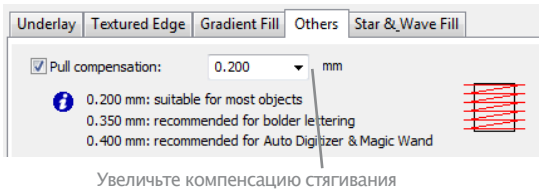
Вы можете создать эффект полужирного начертания букв путем увеличения установок компенсации стягивания для выбранных текстовых объектов.

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).

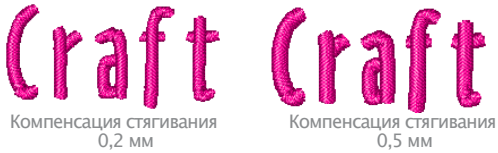


3 Выберите закладку Others (Другие).

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



Выравнивание текста

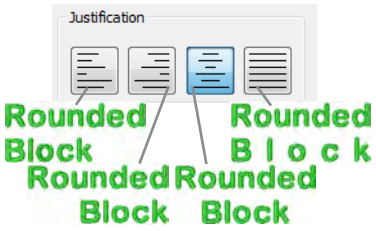
Щелкните правой кнопкой по значку Lettering (панель Digitize) для настройки выравнивания текста.

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 строчками 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

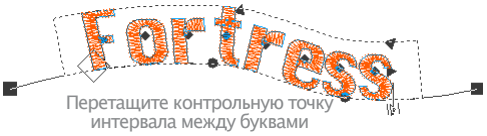
Щелкните по значку Reshape Object (панель Edit), чтобы изменить интервал между буквами.

Интервал между буквами рассчитывается автоматически в виде процентного отношения к высоте букв. В большинстве случае 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 бузовой 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 случае 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.



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

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.



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 изменять 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.



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).

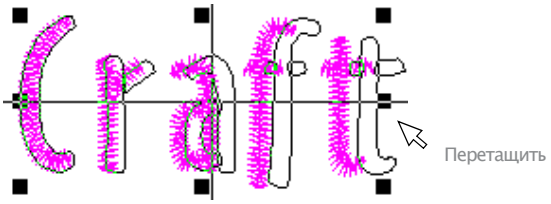
Вы можете изменять размер текстового объекта по вертикали, по горизонтали или пропорционально, используя инструмент Select Object (Выбор объекта). См. также раздел Преобразование текста инструментом Select Object.

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 теневым контуром будет показан новый размер текстового объекта.

3 Для завершения отпустите кнопку мыши.

Изменение размеров текста инструментом Reshape Object

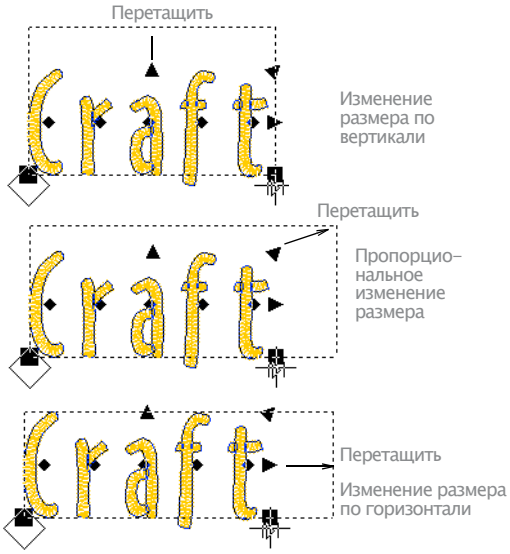
Для изменения размеров текстового объекта на экране используйте инструмент Reshape Object (панель Edit).

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

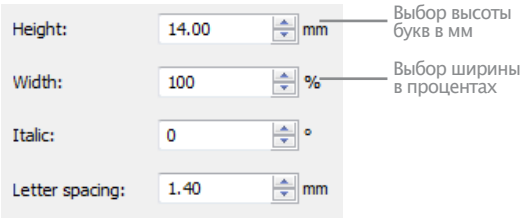
Используйте инструмент Lettering (панель Digitize) для подгонки текста по высоте и ширине.

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).



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 Digitzie) для настройки размеров текста

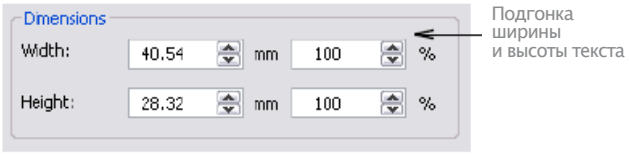
Вы можете изменять ваши текстовые объекты по вертикали, по горизонтали или пропорционально с помощью закладки General диалогового окна Object Properties – Lettering.

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

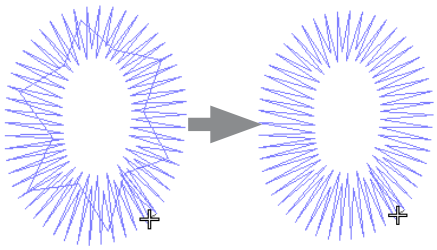
Используйте инструмент Auto Underlay (панель General) для упрочнения и стабилизации проектов вышивки автоматически выполняемыми стабилизирующими стежками.

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.

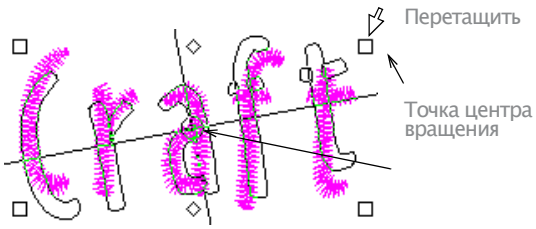
2 Щелкните по текстовому объекту еще раз. Появится другой комплект маркеров выделения. Эти точки позволяют поворачивать и наклонять текстовый объект.



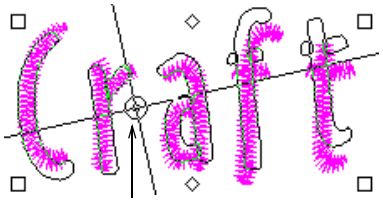
3 Перетащите один из ромбовидных маркеров, чтобы придать текстовому объекту наклон.



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



Подсказка:
Перетащите точку центра вращения в новое положение перед вращением объекта.


Новая точка центра вращения

5 Для завершения отпустите кнопку мыши.

Вращение текста инструментом Reshape Object

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

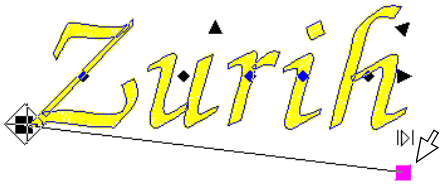
Вы можете вращать текстовые объекты путем манипулирования контрольными точками на экране с использованием инструмента Reshape Object (Изменение формы объекта). См. также раздел Изменение размеров текста инструментом Select Object.

Как вращать текст инструментом Reshape Object

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


Маркеры вращения базовой линии

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.



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.



Перемещение букв на экране

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

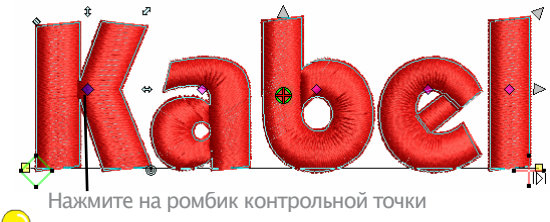
С помощью инструмента Reshape Object можно менять положение отдельных букв текстового объекта.

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

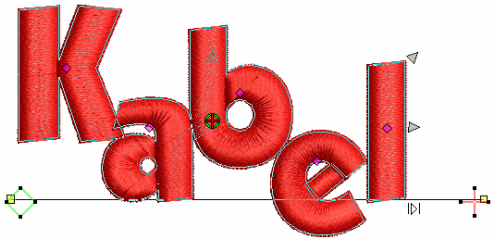
Подсказка: Если вам надо выбрать не одну, а несколько букв (или ряд букв подряд), удерживайте при выборе букв нажатыми клавиши Ctrl или Shift.

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.

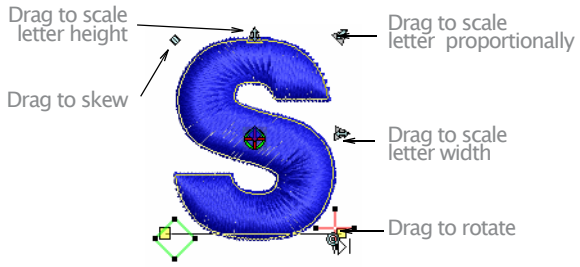
Чтобы изменить форму буквы на экране

1 Выберите текстовый объект.

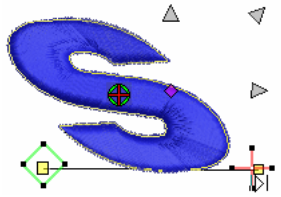
2 Нажмите Reshape Object. На экране отобразятся управляющие точки.



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).

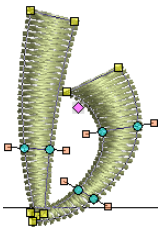
Изменением формы контуров букв инструментом Reshape Object (Изменение формы объекта) можно получать специфические эффекты.

Как изменять форму букв на экране

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

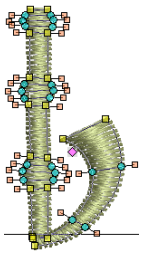


2 Щелкните по контуру буквы. Вокруг нее появятся маркеры изменения формы.



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.

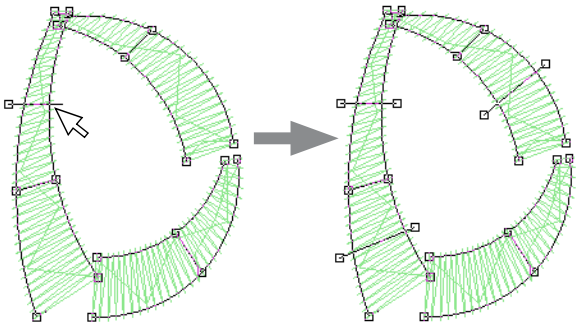
Установите различные углы наклона стежков в буквах, используя инструмент Stitch Angle. Каждый сегмент буквы может иметь различные углы наклона стежков.

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 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).

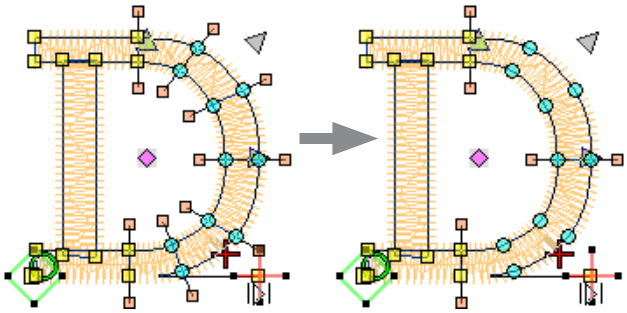
Как удалять углы наклона стежков в буквах

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:

Контуры 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.



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



3 Щелкните по цвету в цветовой палитре.

4 Нажмите Enter.



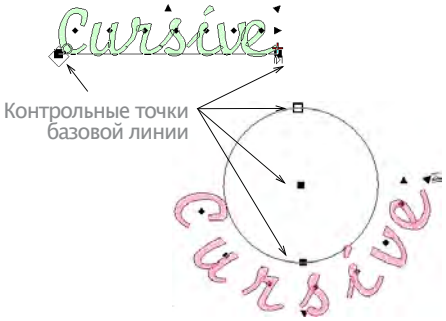
Изменение базовых линий текста

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.

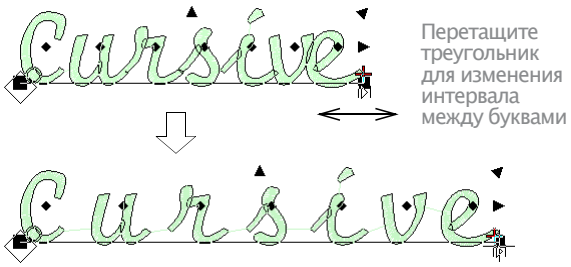


Подсказка:
Крупные ромб и крестик соответствуют началу и концу последовательности вышивания. Вам может потребоваться переместить их, чтобы совместить к контрольными точками базовой линии. Их можно переместить в новое положение входа и выхода согласно выполненными вами изменениями базовой линии.

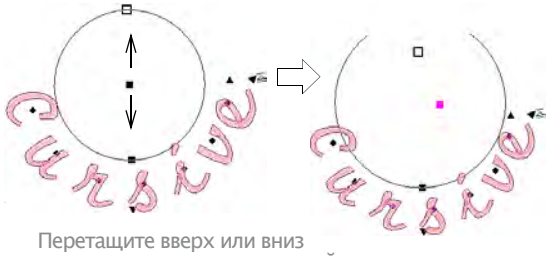
- Для изменения угла наклона прямой горизонтальной или вертикальной базовой линии перетащите мышью крупный черный квадратик.



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



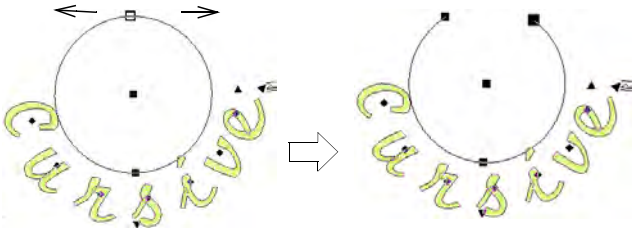
- Для изменения формы строки с кривой базовой линией перетащите контрольную точку в центре окружности, чтобы увеличить радиус.



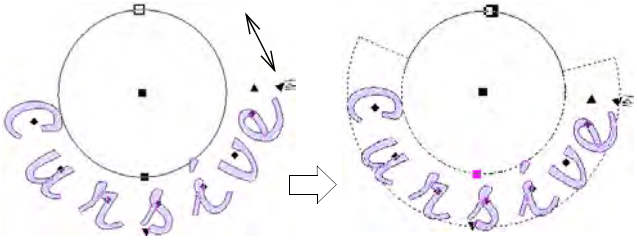
Перетащите вверх или вниз для изменения радиуса кривой

- 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 превратить окружность в дуговую базовую линию



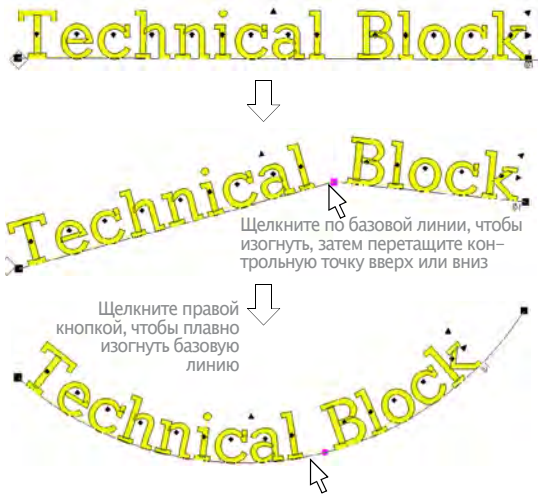
- Чтобы равномерно распределить интервалы между буквами по дуговой базовой линии перетащите треугольник.



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.

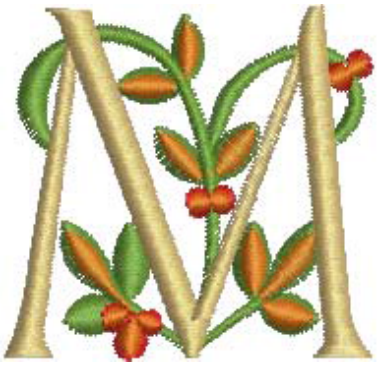
- Чтобы подогнать базовые линии произвольной формы типа Any Shape, добавьте, удалите или переместите опорные точки, как это делается с любым объектом вышивания. Подробнее см. в разделе Изменение формы объектов.



- 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 тестовым объектам т как создавать специальные эффекты функцией Elastic Lettering.

Конвертирование шрифтов в алфавиты

В дополнение к профессиональным алфавитам, поставляемым 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.

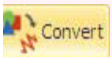
Broadway

小塚ゴシックプロ

TRAJAN PRO

Calibri

Преобразование текста в вышивку



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

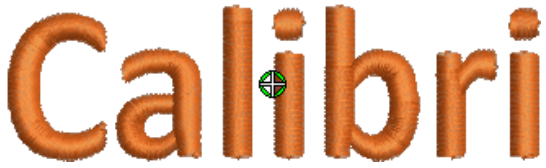
Инструмент Convert Text to Embroidery преобразует текстовые объекты программы CorelDRAW® в:

- 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.

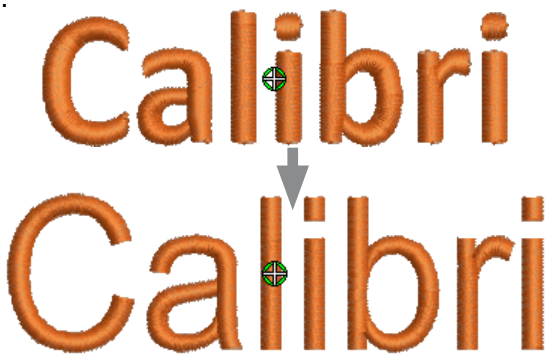
Чтобы преобразовать текст в вышивку:

1 Войдите в режим Art Canvas.

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.



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



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

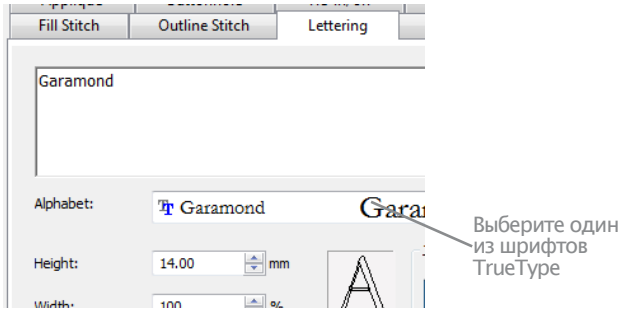
Используйте инструмент Lettering (панель Digitize) для конвертирования шрифтов TrueType в вышивальные шрифты. Щелкните правой кнопкой мыши для выбора опций текста

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).



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.



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 (Выбрать символ) из таблицы шрифтов Windows.

Выбор специальных шрифтовых знаков

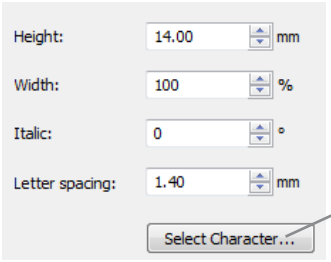
Используйте инструмент Lettering (панель Digitize) для добавления специальных шрифтовых знаков непосредственно на экране. Щелкните правой кнопкой мыши для выбора опций текста.

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.



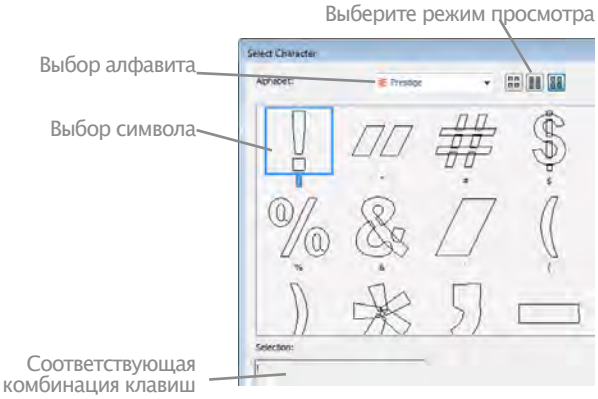
Как выбирать специальные шрифтовые знаки:

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



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.



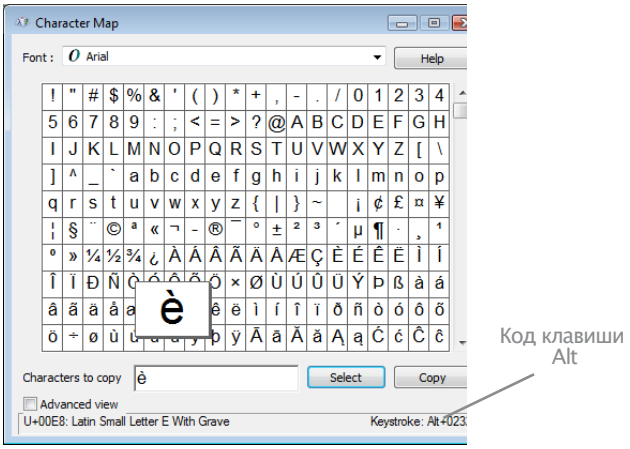
Использование таблицы символов

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.

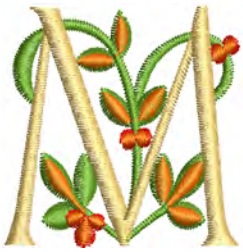
Применение специальных алфавитов

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

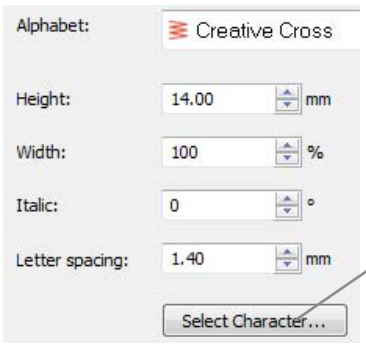


Алфавит Secret Garden

Примечание:
При редактировании букв вам нужно удалить текущие свойства объекта.

Как добавлять орнаментные буквы

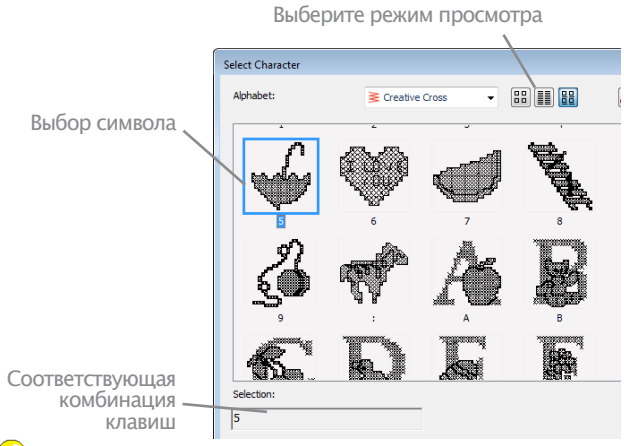
1 Щелкните правой кнопкой мыши по значку Lettering (Текст). Откроется диалоговое окно Object Properties – Lettering (Свойства объекта – Текст).



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 отобразятся в панели ввода текста.

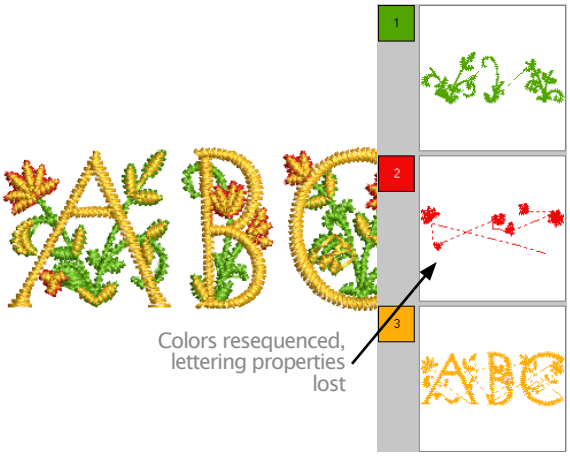
6 Нажмите кнопку Apply.

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.



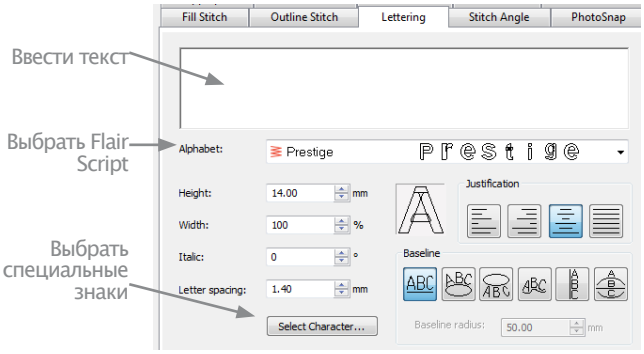
Использование шрифта Flair Script

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



Для добавления объекта Flair Script:

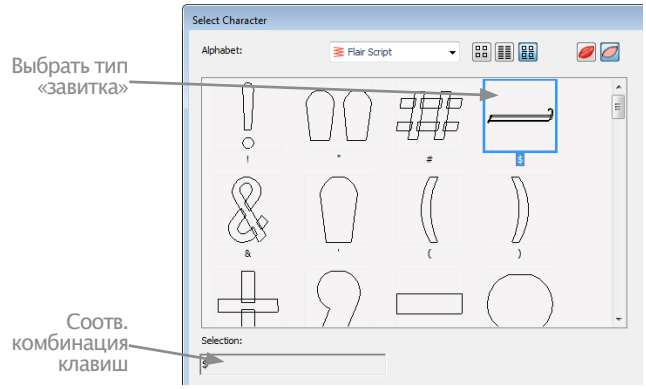
1 Нажмите кнопку Lettering. Откроется диалог Object Details>Lettering.



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 OK и закрыть диалоговое окно. Выбранные буквы отобразятся на поле ввода текста.

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

8 Нажать OK.

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

10 Нажать Ввод (Enter).



Подсказка:
Попробуйте разные виды завитков, чтобы найти самый подходящий.

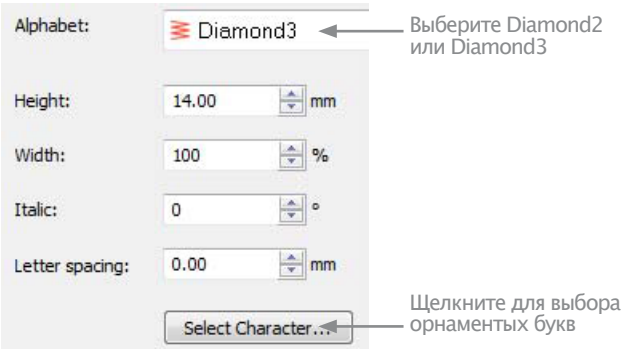
Создание монограмм

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-буквнных монограмм и шрифт Diamond3 для создания 3-буквнных монограмм. См. также «Монограммы»

Как создавать монограммы:

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



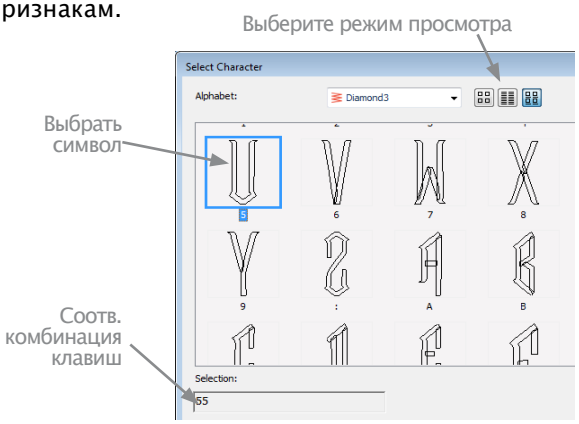
2 Выберите Diamond2 для 2-буквенных монограмм или Diamond3 для 3-буквенных монограмм.

- 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 трехбувенных 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.

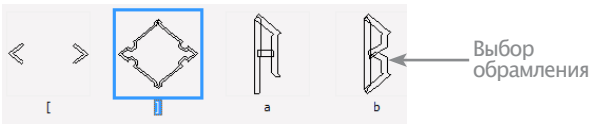
Подсказка: При выборе букв убедитесь в правильности ориентации буквы. Например, Diamond3 имеет 3 комплекта каждой буквы, одну для левой стороны, одну для середины и одну для правой стороны.

5 Выберите среднюю букву, если используется шрифт Diamond 3.

6 Выберите правую букву.

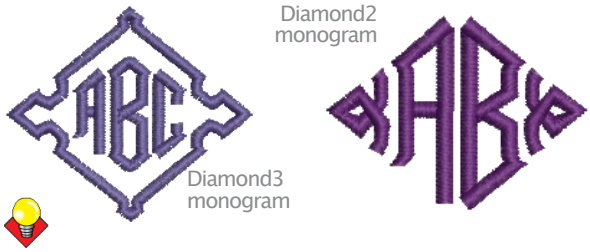


7 Выберите обрамление, если требуется.



8 Нажмите кнопку OK. Выбранные символы отобразятся 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 вышивания. 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.



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.



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 увеличивающими 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:



Straight Curved



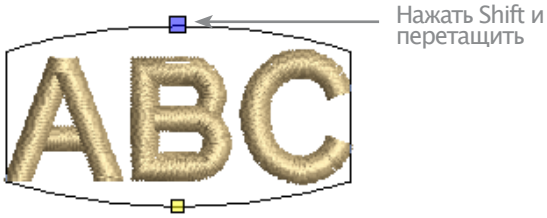
Perspective Diamond

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

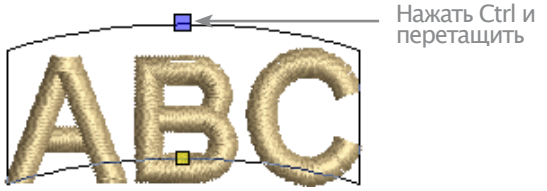


4 Перетащите один или несколько маркеров вверх или вниз, чтобы изменить форму объекта.

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



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



5 Нажмите Enter для завершения.

Редактирование текста в Elastic Lettering

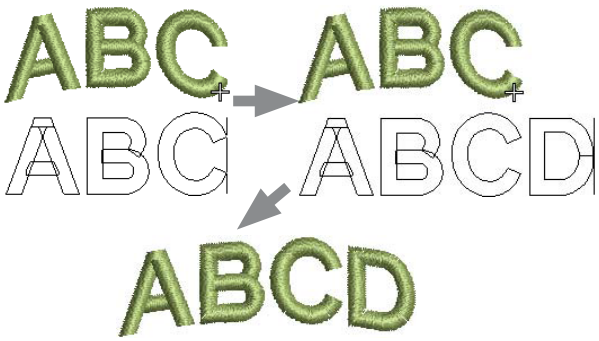
Используйте инструмент Lettering (панель Digitize) для редактирования текста в огибающем контуре на экране.

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.

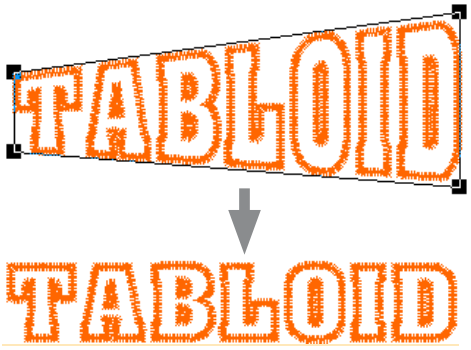
Удаление эффекта Elastic Lettering

Используйте функцию Lettering (меню Edit), чтобы возвратить 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): единичный 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 концентрических контуров.

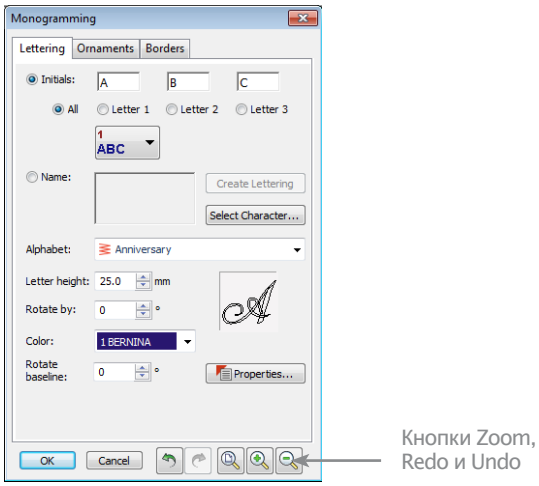


В предположении, где используются все элементы, монограмма вышивается в следующем порядке: обрамление (контуры 1, 2, 3 и 4), комплект орнамента и текстовый объект(ы).

Как создавать проект монограммы:

1 Щелкните по кнопке Monogramming.

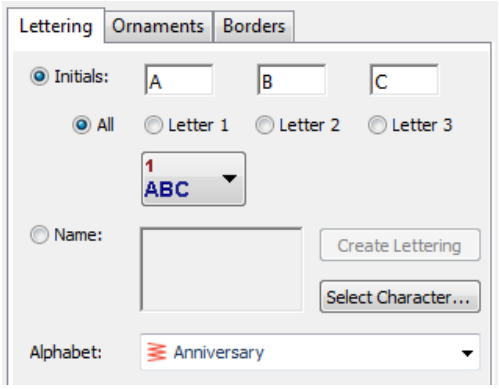
Откроется диалоговое окно Monogramming с открытой закладкой Lettering. Эта закладка позволяет выбирать буквы для текстовой части монограммы. Имеются две опции: Initials (Инициалы) и Name (Имя).



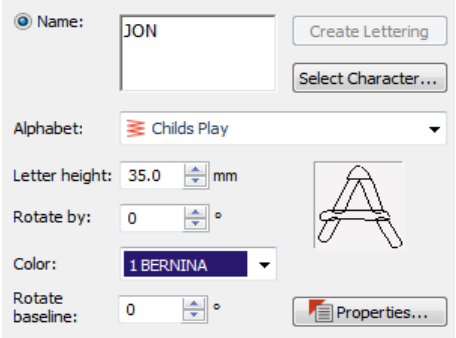
Диалоговое окно Monogramming является «модальным», это означает, что вы не можете выбирать объекты или оперировать кнопками управления за пределами открытого диалогового окна. Однако элементы, назначенные в диалоговом окне, немедленно появляются в окне проекта, а любые изменения настроек, выполненные 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:

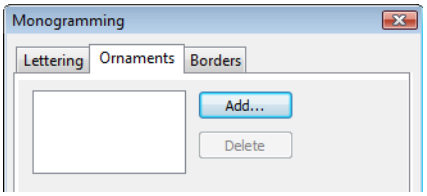
- Initials (Инициалы): Можно ввести до трех инициалов, включая специальные знаки и символы. Подробнее см. в разделе Создание текста монограммы с инициалами.



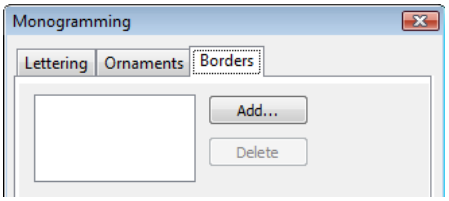
- Name (Имя): Эта опция позволяет вводить неограниченное количество строчек текста. Подробнее см. в разделе Создание текста монограммы с именами.



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 OK, 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 настройками применяются непосредственно к выделенной 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 персонализованные монограммы с не более чем тремя инициалами, включая специальные знаки и символы, или с неограниченным количеством строчек текста.

Создание текста монограммы с инициалами

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.

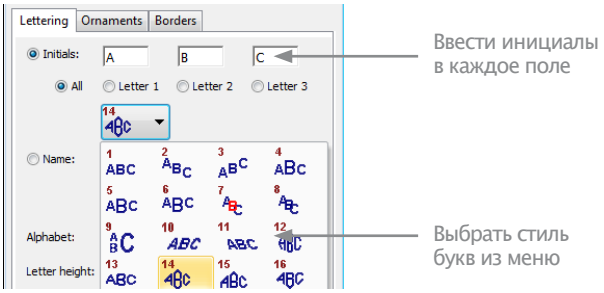


Примечание: Опция All Letters (Все буквы) открывается по умолчанию. Это означает, что любое изменение свойств буквы воздействует на все буквы монограммы. Если вы хотите применить разные настройки для каждой буквы, выберите вначале кнопку, соответствующую букве, которую вы хотите изменить. Этот шаг повторяется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

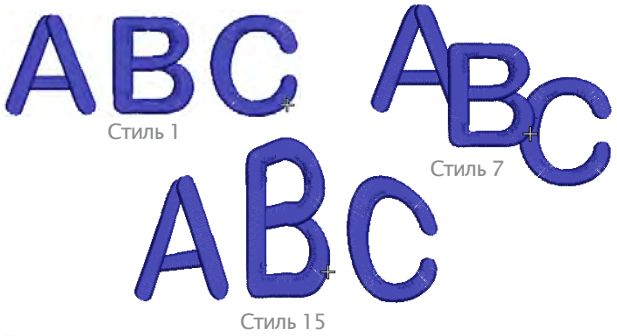
2 Введите первую букву в поле Letter 1. Буква сразу же появится в окне проекта.

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.



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.

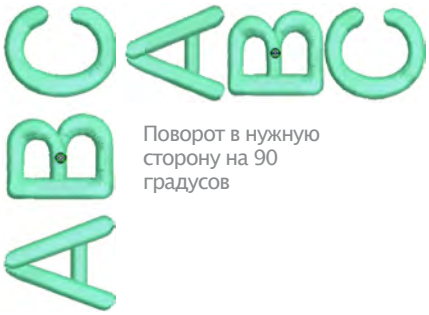
Примечание: Монограммные буквы с установленными по умолчанию настройками (Alphabet и Height) отличаются от обычных букв. Все настройки могут быть проверены в закладке Lettering диалогового окна Object Properties.

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 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 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

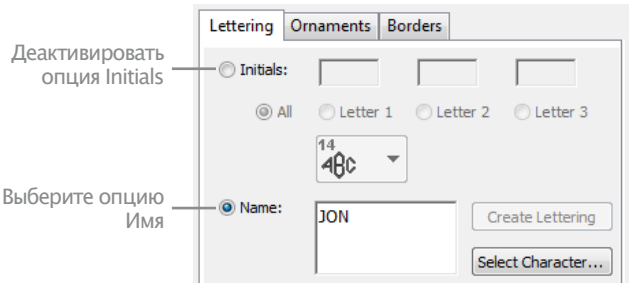
Опция Name позволяет вводить неограниченное количество строчек текста.



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.

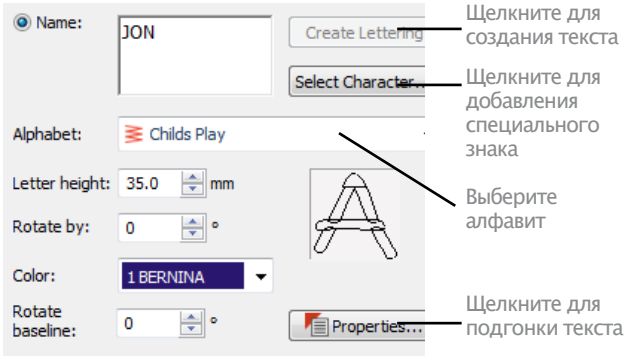
2 Щелкните по опции Name. Опция Initials будет деактивирована.



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.


Шрифт Childs Play со стандартными настройками


Курсив -35%


Базовая линия по дуге


Шрифт Tiffany

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 OK 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.



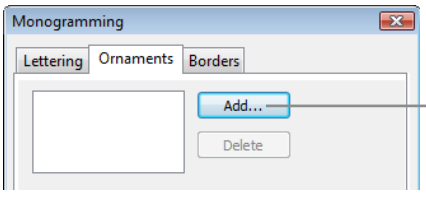
Подсказка:
Вы можете создавать собственные узоры орнамента, используя инструмент Create Pattern (Создание узоров). Подробнее см. в разделе Создание собственных комплектов узоров.

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

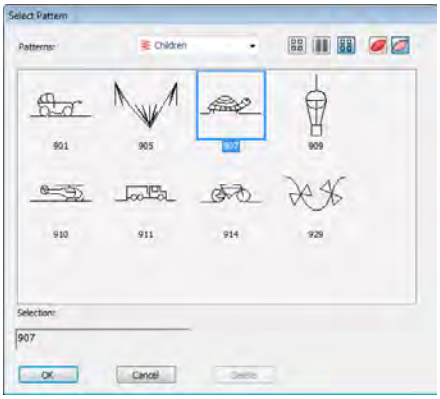


3 Щелкните по кнопке Add (Добавить). Откроется диалоговое окно Select Source (Выбрать источник).

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

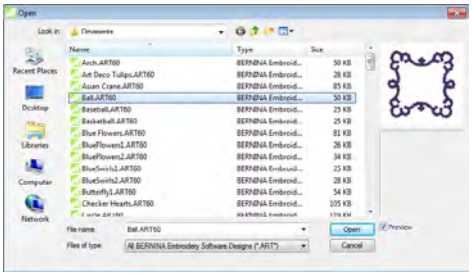
4 Выберите источник орнамента.

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



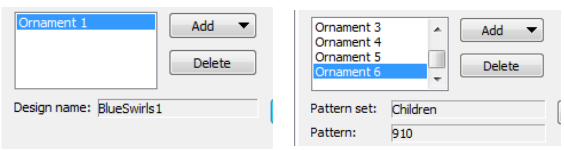
Примечание:
Все комплекты узоров применимы для выбора в качестве орнаментов. Вы даже можете сами создавать собственные узоры и сохранять их в коллекции орнаментов.
Подробнее см. в разделе Создание собственных комплектов узоров.

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



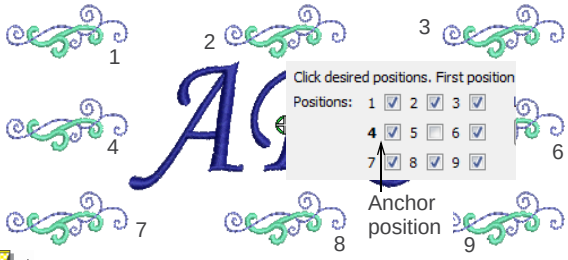
5 Выберите узор или проект и щелкните по OK. Новый комплект орнамента создан с использованием выбранных узоров и введенных в список настроек.

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 размеру, поворачиваются и переворачиваются по отношению к нему. См. также разделы Компоновка элементов простого орнамента и Компоновка элементов сложного орнамента.

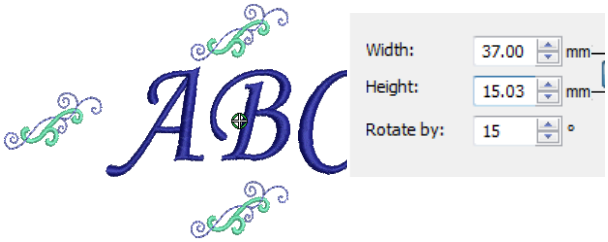
8 Используйте поля Width (Ширина) и Height (Высота) для изменения размеров элемента орнамента.



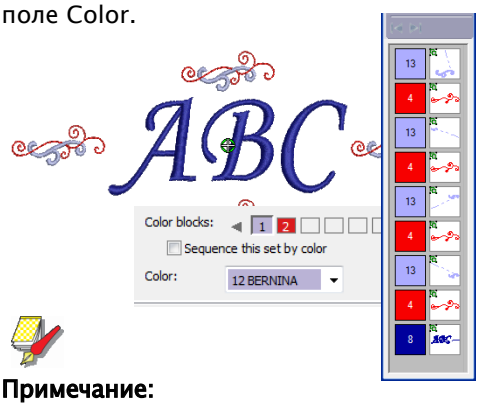
Подсказка:
Контрольное поле Resize Proportionally (Сохранить пропорции) активировано по умолчанию.

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

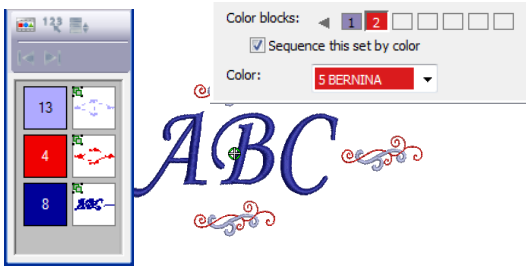
Все остальные элементы орнамента изменяются по размеру, поворачиваются и переворачиваются по отношению к этому объекту. См. также раздел Компоновка элементов сложного орнамента.



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 OK 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.

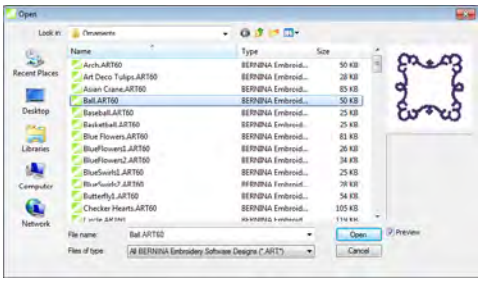


Как скомпоновать простой орнамент

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 OK 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.

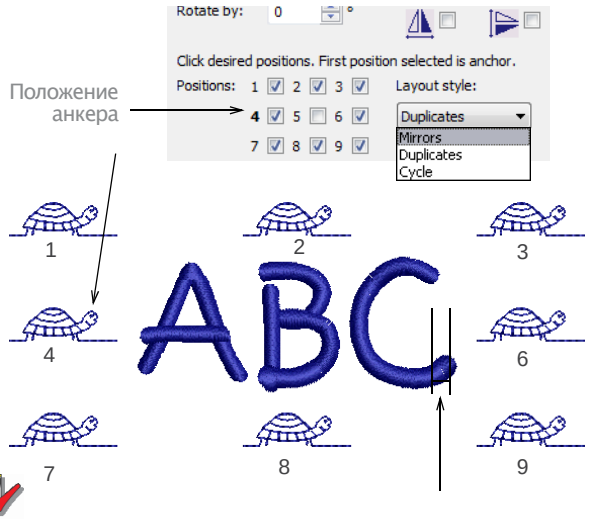
Как скомпоновать сложный орнамент:

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.

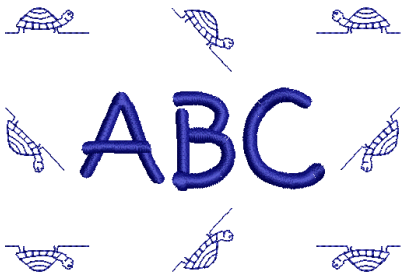
4 При необходимости измените размеры и поверните орнамент. Подробнее см. в разделе Добавление орнаментов к монограммам.

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

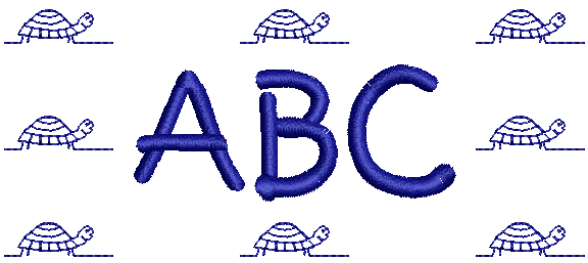
Подсказка:
Программное обеспечение позволяет назначать отрицательное смещение.

6 Используйте выпадающий список Layout Style для выбора стиля расположение элементов орнамента – Mirrors, Duplicates или Cycle.
Позиции располагаются в каждом стиле компоновки по отношению к анкерному объекту, независимо от любой позиции, пропущенной в комплекте.

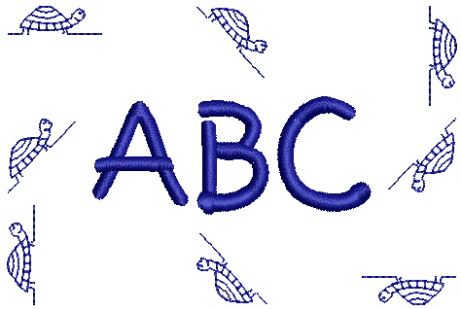
- Mirrors: Зеркальное отображение элементов орнамента.



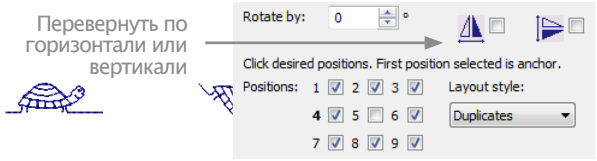
- Duplicates: Дублирование элементов орнамента:

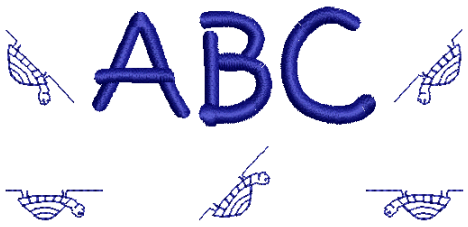


- Cycle: Ориентирование элементов орнамента по окружности:

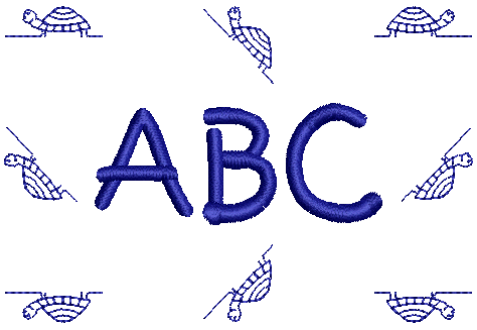


7 Перевернуть всю конфигурацию по горизонтали и/или вертикали:

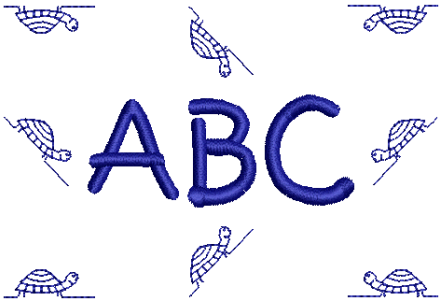




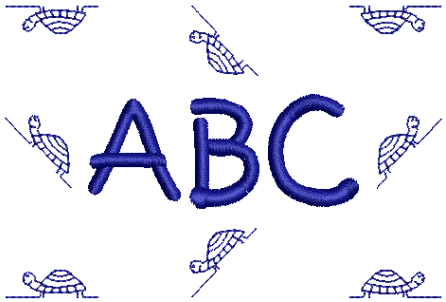
- Horizontal (Горизонтальный)



- 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 OK 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

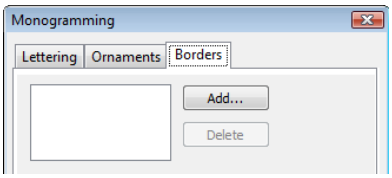
1 Создайте текстовый объект, который вы хотите использовать в монограмме:

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

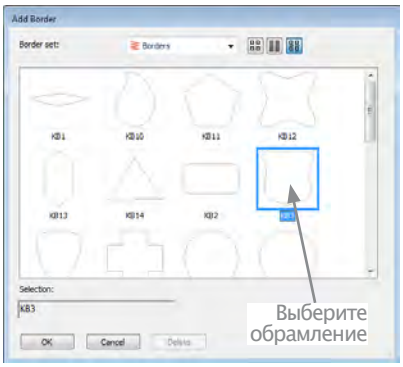
• Name (Имя): Эта опция позволяет вводить неограниченное количество строчек текста. Подробнее см. в разделе Создание текста монограммы с именами.

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

3 Щелкните по закладке Borders.



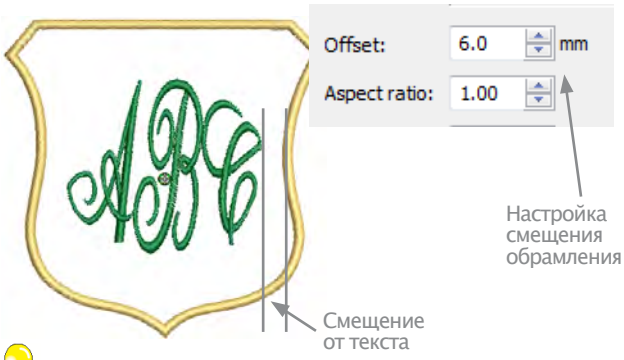
4 Щелкните по кнопке Add (Добавить). Диалоговое окно Select Border (Выбор обрамления) предлагает библиотеку стандартных форм обрамления.



Подсказка:
Вы можете создать собственные формы обрамления, используя инструмент Closed Object (Замкнутый объект), и сохранять их в коллекции обрамлений. Подробнее см. в разделе Создание пользовательских обрамлений..

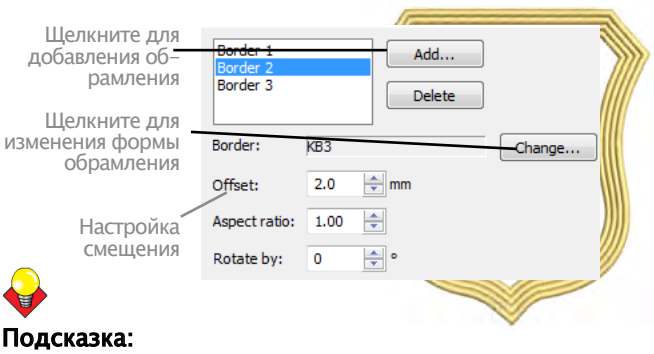
5 Выберите обрамление из диалогового окна и щелкните по OK. Новый ввод добавляется к списку обрамлений, и выбранное обрамление появляется в окне проекта.

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



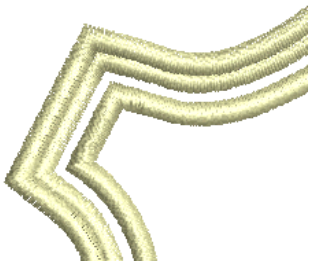
Подсказка:
Программное обеспечение позволяет назначать отрицательное смещение. Благодаря этому можно создавать сложные перекрывающиеся обрамления.

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

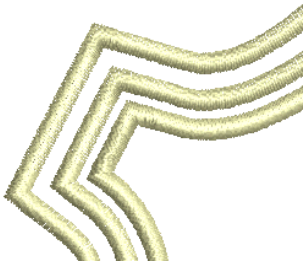


Подсказка:
Если вы хотите изменить форму обрамления, щелкните по кнопке Change и выберите другую форму обрамления из диалогового окна Select Border. Любое изменение воздействует на все обрамления проекта.

8 Используйте поле Offset для настройки зазора между обрамлениями.

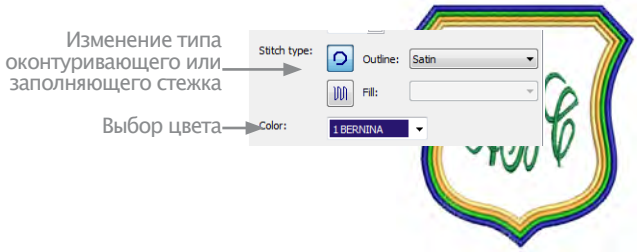


Смещение 2-го обрамления 4 мм
Смещение 3-го обрамления 2 мм



Смещение 2-го обрамления 4 мм
Смещение 3-го обрамления 6 мм

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.

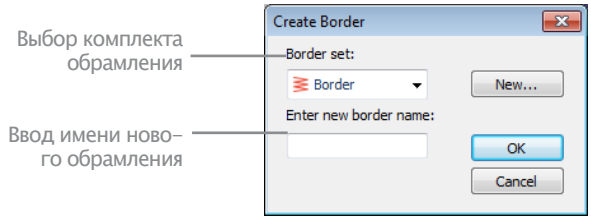
Подсказка:
Как и обрамления, вы можете создавать собственные узоры обрамления для использования в монограммах, используя инструмент Create Pattern. Подробнее см. в разделе Создание собственных комплектов узоров.

Как создавать собственное обрамление

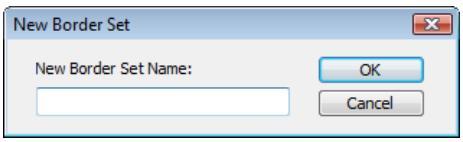
1 Выберите замкнутый вышивальный объект, который вы хотите сохранить в качестве обрамления.



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



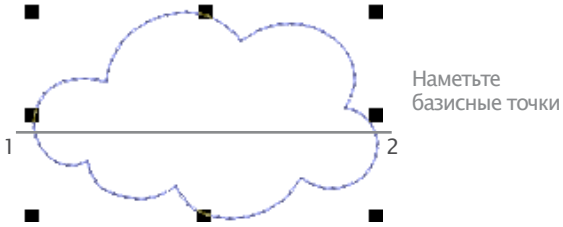
3 Выберите комплект обрамления из списка. Как вариант, щелкните по New Set для нового комплекта обрамления. Введите имя и щелкните по OK.



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 OK. 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.

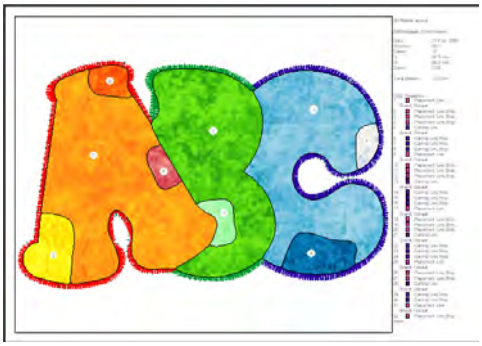
Вывод проекта

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 пяльцы. 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.

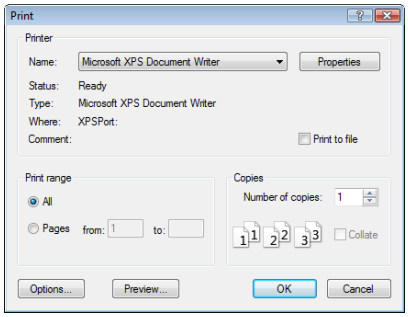
Настройка опций печати для вышивания

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 пяльцы. 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

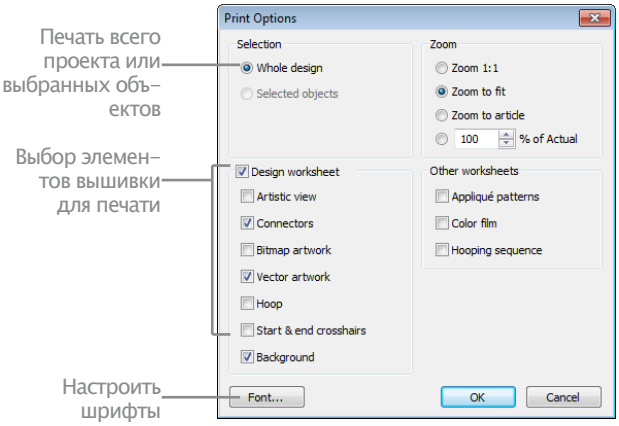
1 Откройте диалоговое окно Print (Печать). Откроется диалоговое окно Print.



2 Выберите принтер из списка Name.

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

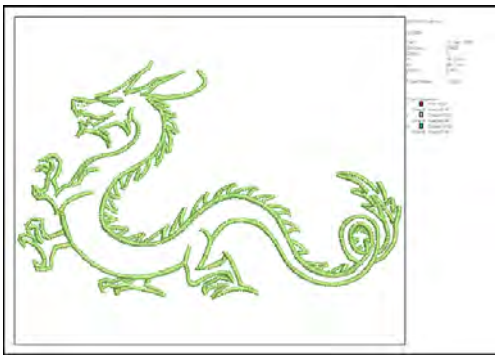
4 Выберите Options (Опции), если нужно изменить размер изображения, тип просмотра или включаемые в распечатку детали. Откроется диалоговое окно Print Options (Опции печати).



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.

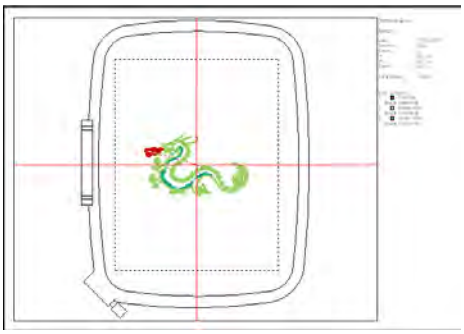
6. Поставьте галочку если хотите распечатать проект как Design Worksheet



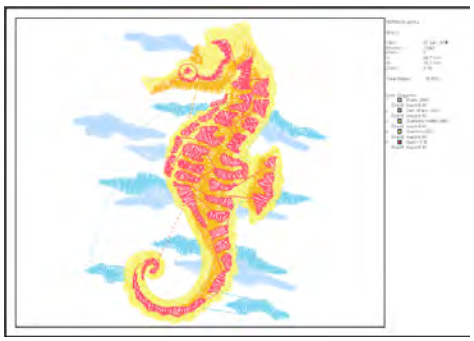
7 Выберите опцию Embroidery на панели Elements, если она еще не активирована. Все вышивальные стежки показываются по умолчанию в нормальном режиме просмотра (Stitch View).

8 Включите другие опции, если необходимо:

- Hoop (Пяльцы): В распечатку включаются пяльцы



- Bitmap artwork: проект будет распечатан вместе с побитовым 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.

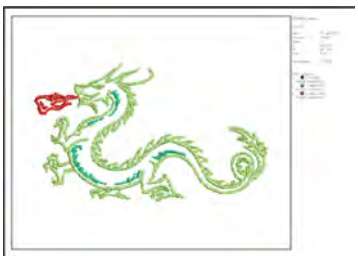


9 Выберите опцию размера на панели Size:

- 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 изменяются в соответствии с этой настройкой.



70% от рельного размера



150% от рельного размера

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

11 Нажмите OK.

Распечатка выкроек аппликации

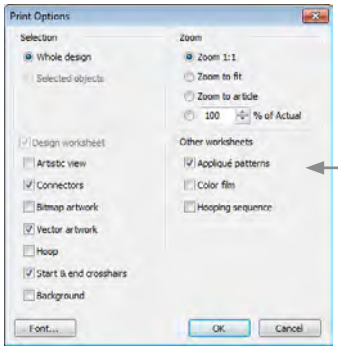
Распечатайте копию узора аппликация для использования в качестве шаблона для вырезания мотива аппликации из материала. Каждый узор аппликации нумеруется в соответствии с последовательностью вышивания.

Как распечатать узор аппликации:

1 Выберите File > Print Preview.

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

3 Выберите опцию Applique Pattern.

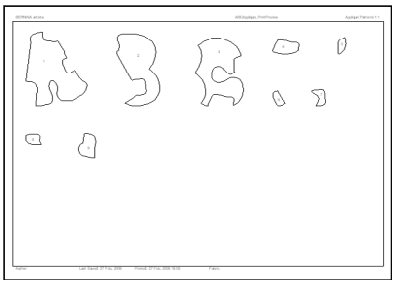


Выбрать для распечатки элементов аппликации

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



Страница скомпонованной 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

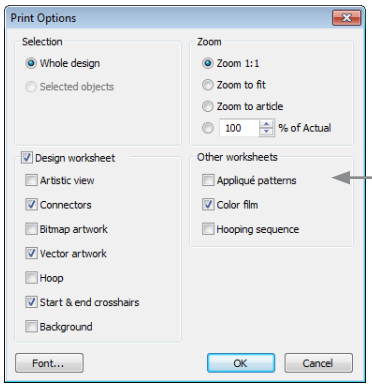
Опция Color Film позволяет вам включить список цветных слоев текущего проекта вместе с информацией о цвете и стежках для каждого слоя.

Как распечатать таблицу Color Film:

1 Выберите File > Print Preview.

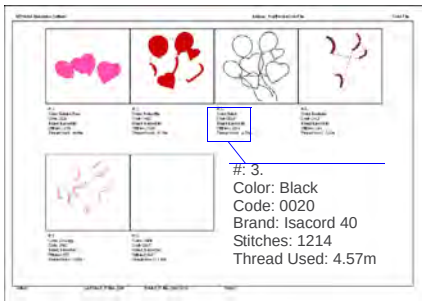
2 Щелкните по значку Options. Откроется диалоговое окно Print Options (Опции печати).

3 Выберите опцию Color Film.



Выберите для распечатки таблицы Color Film

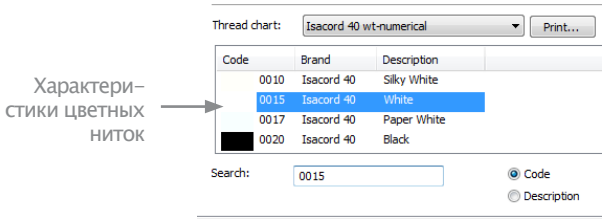
4 Щелкните по OK.



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

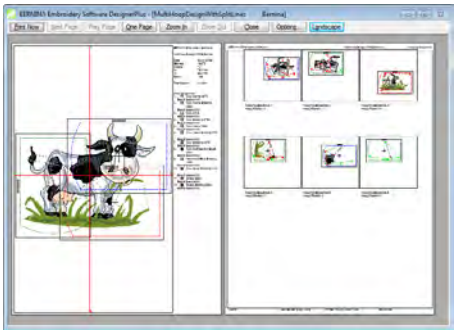
Примечание:
Отображаемая здесь информация является той же информацией, которая отображена в диалоговом окне Thread Colors (Цвета ниток). Подробнее см. в разделе Назначение цвета ниток.



5 Щелкните по кнопке Print.

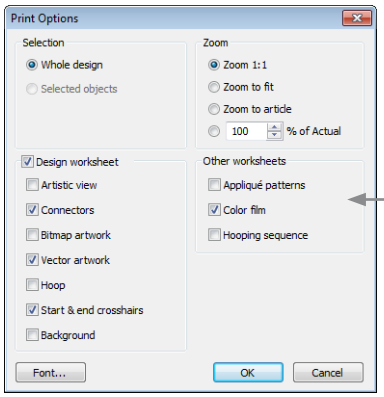
Печать крупных проектов

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

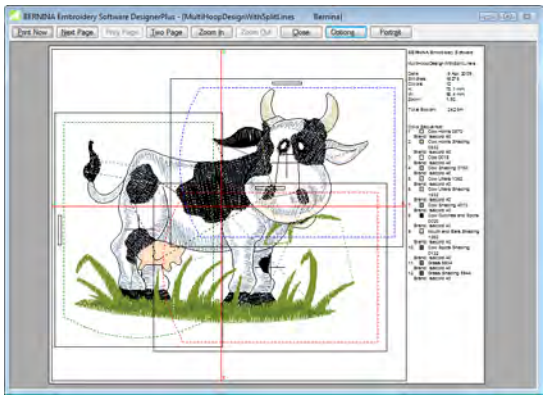


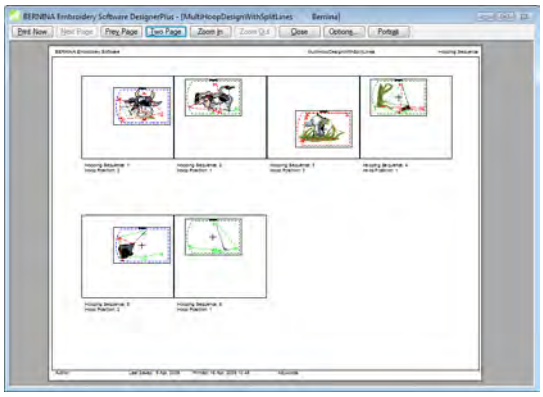
Чтобы распечатать образец, занимающий несколько пялец:

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

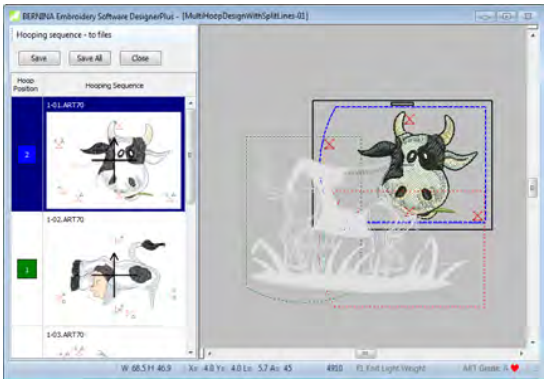


4 Нажать OK.





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



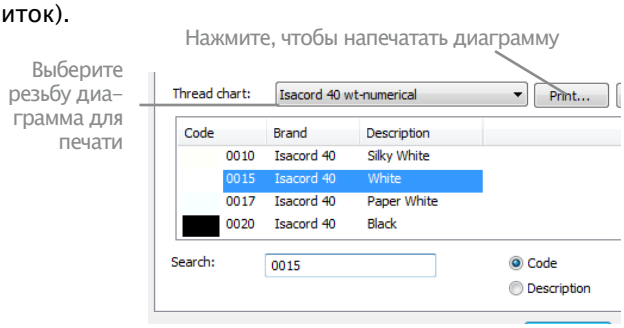
5 Нажмите Print (печать).

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.



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 Memo для примечаний.

6 Щелкните по кнопке Print.

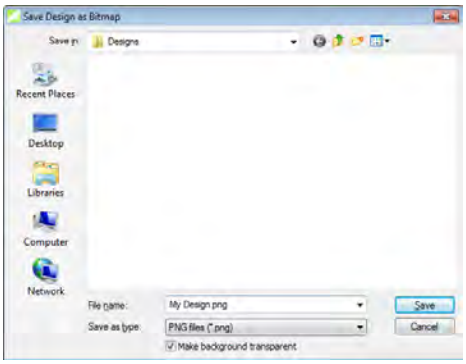
Сохранение проектов как побитовых изображений

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 пяльцы не появятся в файле изображения, даже если они пересекают объекты в пределах проекта.

Как сохранить проект в виде изображения:

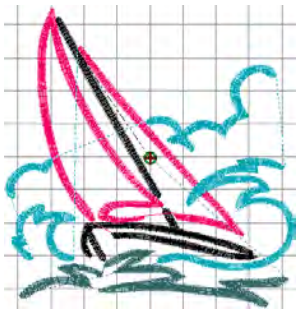
1 Переключитесь в режим Embroidery Canvas.

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 нат карту BERNINA или на машину BERNINA

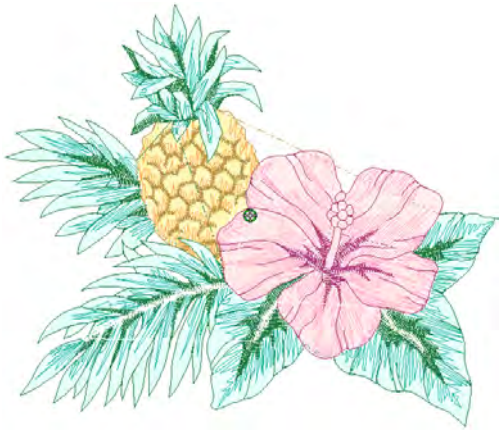
Используйте функцию Write to Card\Machine для непосредственной передачи проекта в готовую для работы вышивальную машину BERNINA. См. также Передача проектов в машину.



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 пяльцам. Используйте наименьшие пяльцы из возможных. Подробнее см. в разделе Изменение пялец.

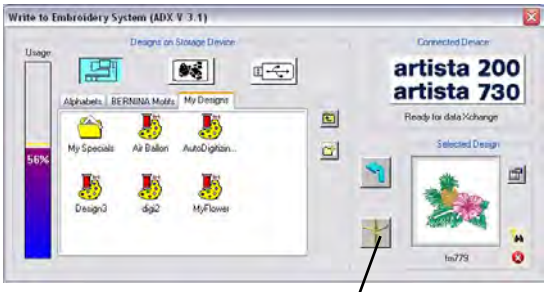
3 Щелкните по значку Write to Card\Machine.

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



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 пяльцах

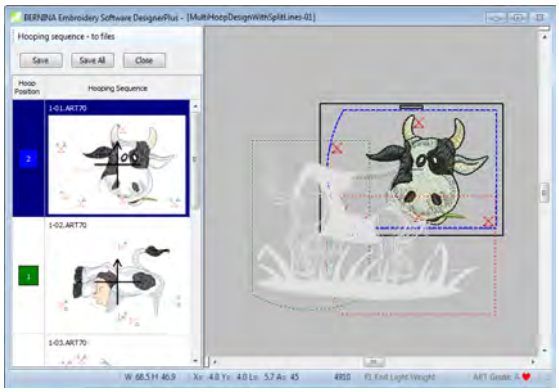
При работе с проектами, размер которых больше размеров пялец вы можете расчленить проект на несколько частей в режиме Hoop Canvas с одним или несколькими объектами.

Если вышивается «проект, не помещающийся в пяльцах», каждая часть вышивается отдельно после перезаправки ткани в пяльцах. Подробнее см. в разделе Закрепление в пяльцах 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 пялец. Включается режим Hooping Sequence, в котором отображаются части проекта, соответствующие разным пяльцам. 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 пяльцах проектов в машину

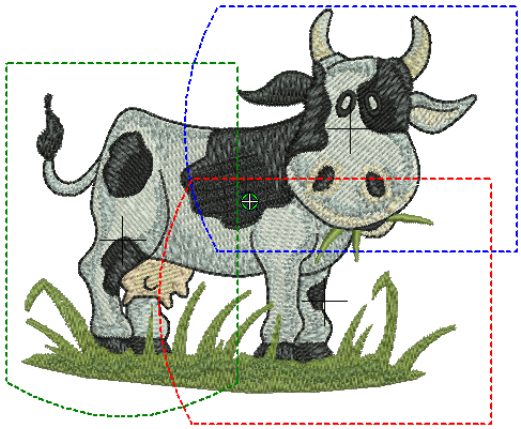
Используйте инструмент Write to Card/Machine (панель General), чтобы передать проект в машину BERNINA или записать на карту BERNINA

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

Как передать не помещающийся в пяльцах проект в машину:

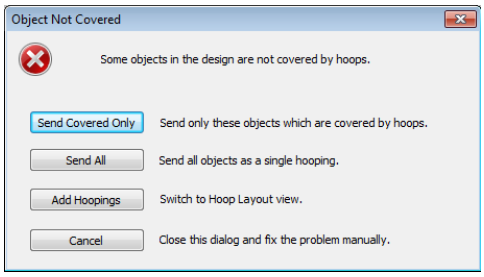
1 Выберите режим Hoop Canvas и создайте проект, не помещающийся в пяльцах. Подробнее см. в разделе Закрепление в пяльцах крупных проектов.

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

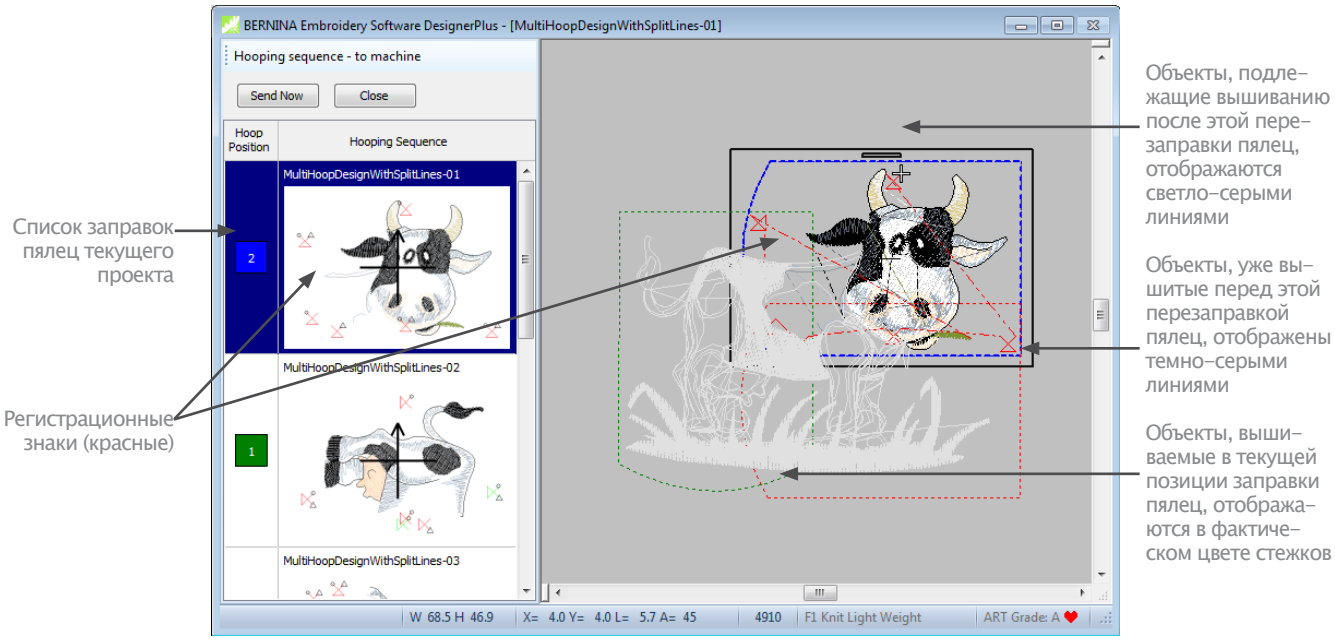


3 Щелкните по кнопке Write to Card/Machine. Система проверит, имеются ли только одни пяльцы в проекте и охватываются ли все объекты.

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



- Если предусмотрено несколько пялец, система проверит, помещаются ли все объекты. Все перезаправки пялец, 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.

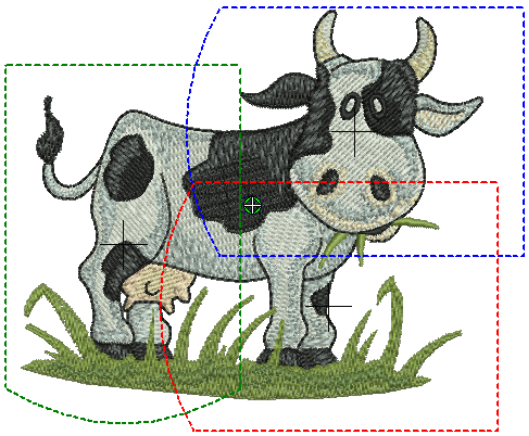
6 Повторяйте эту операцию столько раз, сколько требуется для передачи всех позиций заправки пялец.

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

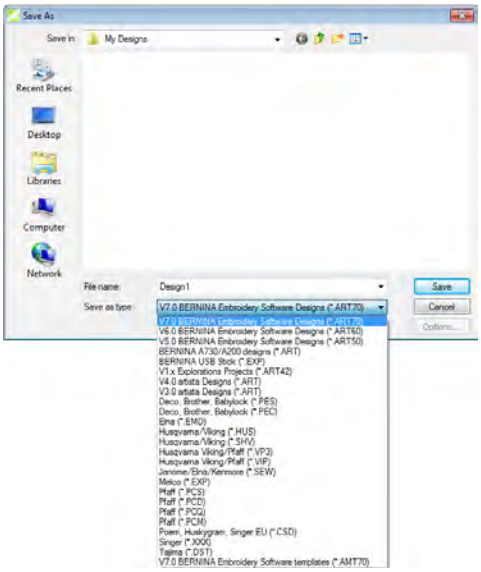
Если для вашего проекта требуется больше одних пялец, вы можете разделить проект на несколько файлов для каждой позиции заправки пялец. См. также Закрепление в пяльцах крупных проектов.



Как сохранить проект, не помещающийся в одних пяльцах:

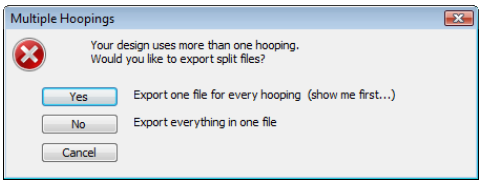
1 Создайте крупный проект, не помещающийся в пяльцах. Подробнее см. в разделе Закрепление в пяльцах крупных проектов.

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.

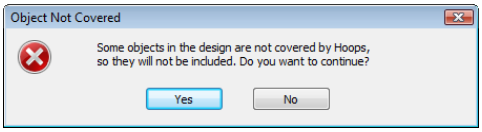


3 Измените имя файла, если требуется, выберите папку и/или формат файла и щелкните по OK.

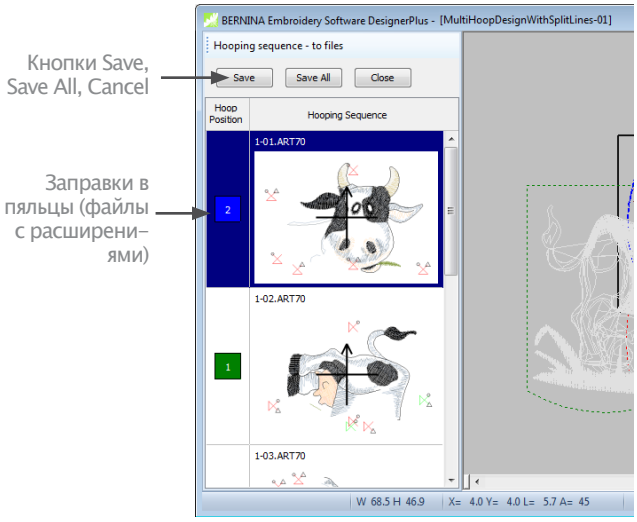
- Если система обнаружит, что не все объекты в проекте охватываются позициями пялец, появится вопрос: хотите ли вы продолжать.



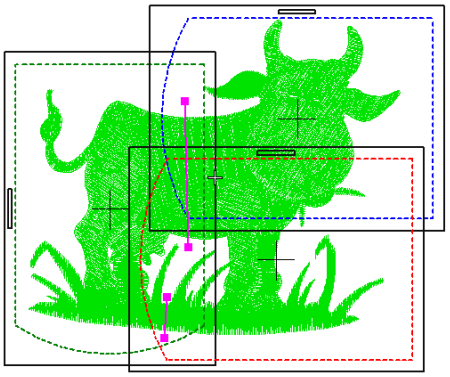
- Если имеется больше одной позиции пялец, вам будет предложено расчленить проект на несколько файлов или экспортировать все в виде единственного файла.



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 перезаправки пялец, требуемые для вышивания проекта, пересчитываются и отображаются в диалоговом окне Hooping Sequence (Последовательность заправки пялец). Позиции перезаправки 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.

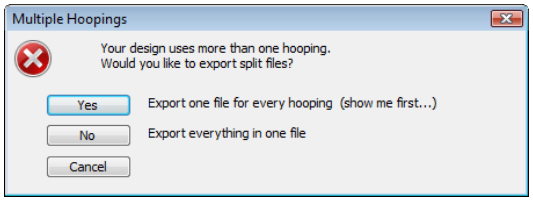


Вывод проектов с разделительными линиями

Инструмент Splitting Guide позволяет оцифровать одну или более разделительных линий для крупных проектов, не помещающихся в одни пяльцы, 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.

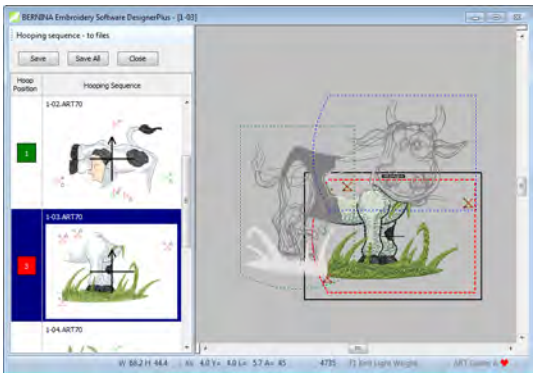
Для вывода проектов с разделительными линиями

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 каждых 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 раздельно в соответствующих пяльцах.

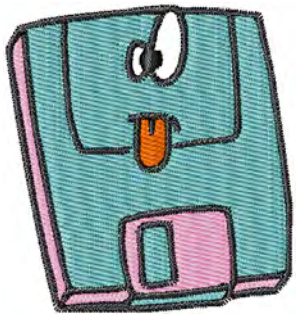


3 При выборе команды Save As (сохранить как) можно сохранить каждую часть проекта в отдельный файл, а можно и сохранить все сразу (опция Save All). Программа BERNINA Embroidery Software выводит каждую часть проекта в отдельный файл.

4 Нажмите «закрыть» (Close).
Программа BERNINA Embroidery Software выходит из режимаHooping 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 накопители 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.

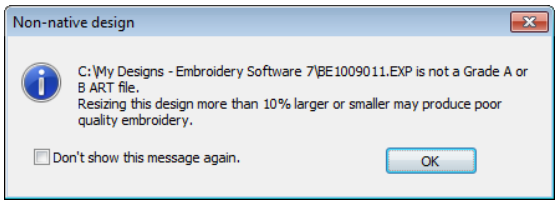
Источник файла	Описание
Art Grade C	Проекты, считанные со стежковых файлов -- SEW, PCS, PES, и др., – в которых стежки конвертированы в объекты. Подробнее см. в разделе Открытие стежковых файлов с конвертированием объекта.
Art Grade D	Проекты, считанные со стежковых файлов -- SEW, PCS, PES, и др., – 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 имеют 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 появится предупреждение, если открытый вами проект не может быть изменение 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 помешает изменять размеры проектов стежкового формата, открытые без конвертирования объект. 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 ±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 ковертируется 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 са 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 выправлены 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

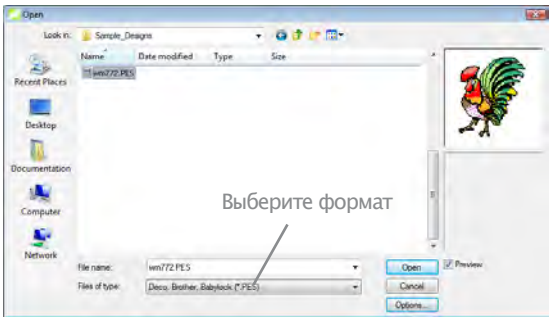
Стековые файлы при открытии конвертируются по умолчанию в контуры и объекты. Однако BERNINA Embroidery Software интерпретирует с определенным успехом контуры объекта, типы стежков и интервалы из данных о стежках. Когда вы открываете стежковые файлы с конвертированием объекта, проект конвертируется в 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.

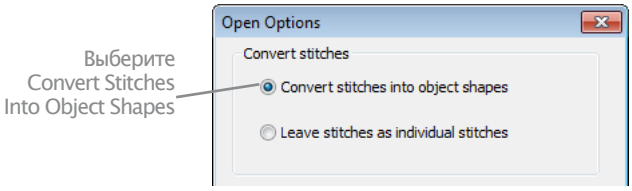


2 Выберите папку из списка «Look In“.

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.

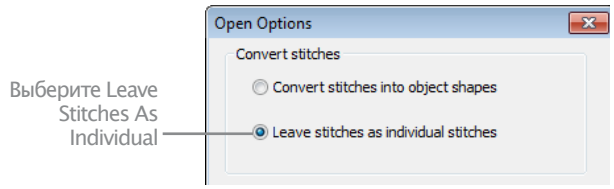
Как открывать стежковые файлы без конвертирования объекта:

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).

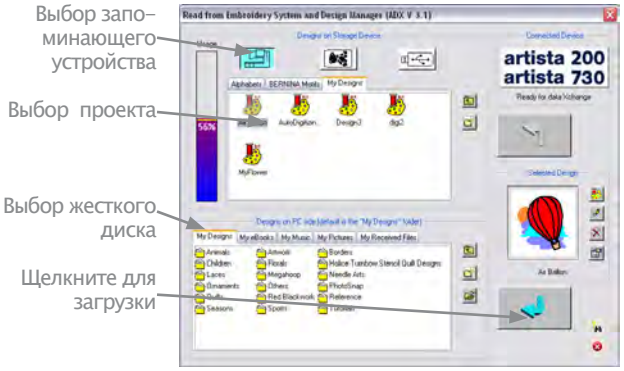
Примечание:
Подробнее о подсоединении см. в инструкции, прилагаемой к устройству считывания и записи вышивальных карт памяти.

3 Выберите File > Card/Machine Read.

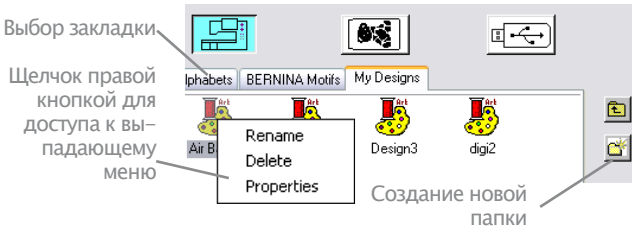


4 Выберите вышивальную машину или устройство считывания карт, а также COM-порт, если появится запрос. См. Выбор устройств.

5 Нажмите OK. Если подсоединение 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 илинакопителя USB. Как только вы выберите 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.

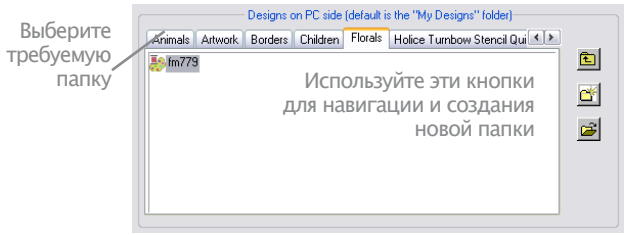


9 Используйте кнопки панели, если потребуется:

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

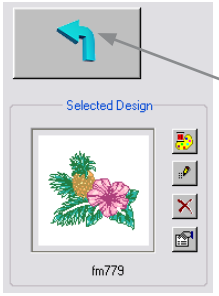


10 Выберите папку на жестком диске, в которой требуется сохранить проект.



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.

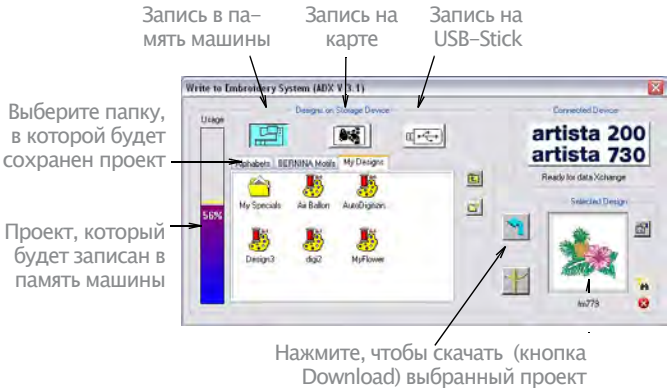
2 Если вы намерены сохранить проект на карте памяти или на накопителе USB, вставьте запоминающее устройство в машину (или модуль считывания и записи карт памяти). Подробнее о подсоединении см. в инструкции, прилагаемой к устройству считывания и записи вышивальных карт памяти.

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).

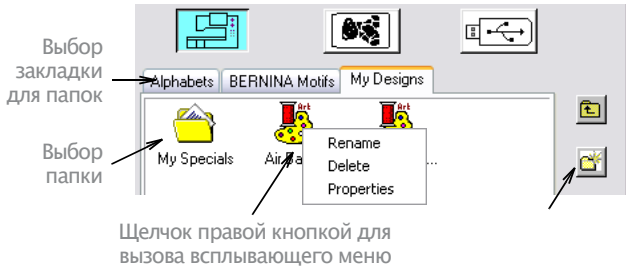


4 Выберите тип вышивальной машины или другое устройство, а при необходимости последовательный порт. См. Выбор устройства

5 Нажмите кнопку OK. 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 выберите 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).

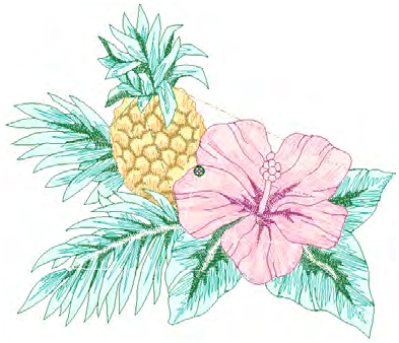
Проекты можно сохранять на специализированных устройствах BERNINA USB memory stick или OESD USB memory stick, подключенных к ПК. Вы можете копировать проекты непосредственно с жесткого диска на USB memory stick через MS Windows® Explorer, , но для этого нужно пользоваться программой BERNINA Embroidery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



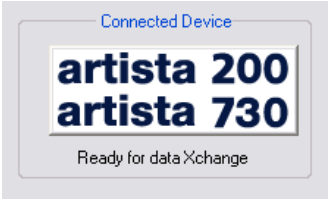
2 Вставьте BERNINA или OESD USB memory stick непосредственно в USB-порт компьютера.

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).



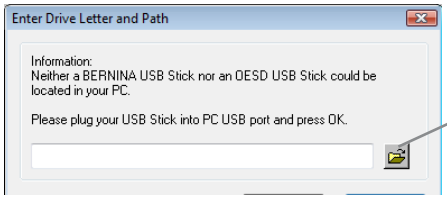
Подсказка:
Если вы уже подключили вышивальную систему, щелкните по кнопке Connected Device (Подключенное устройство) в диалоговом окне Write to Embroidery System (Передать в вышивальную систему), чтобы получить доступ к диалоговому окну Bernina Device Selection (Выбор устройства Bernina).

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 подсоединение выполнено правильно, откроется диалоговое окно Write to Embroidery System (Передать в вышивальную систему). На экране появится 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 сохраненненного проекта для вызова всплывающего меню, используемого для переименования, удаления или просмотра свойств проекта.

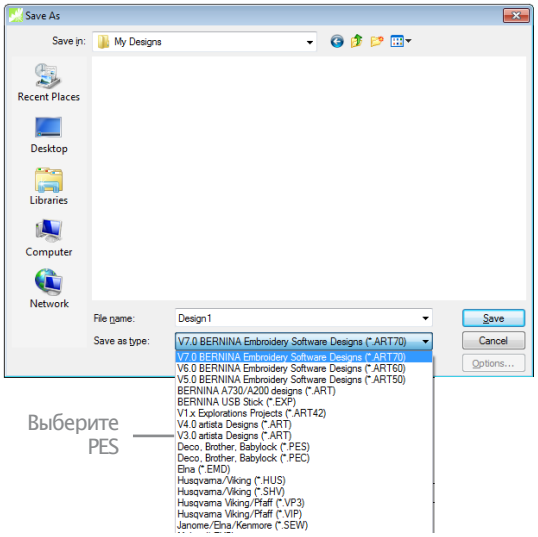
7 Нажмите кнопкуе со стрелкой Download, чтобы записать проект на накопитель USB. При сохранении проекта ПО BERNINA автоматически конвертирует его в правильный формат для вышивки. См. соответствующую документацию по ПО BERNINA для более подробной информации о вышивании с USB memory stick.

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

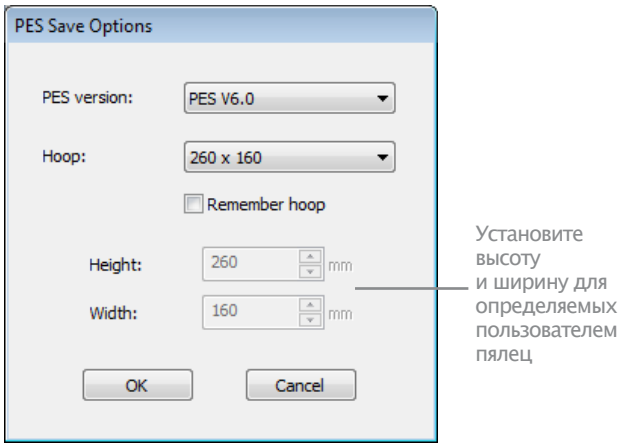
Как сохранить проект в формате PES:

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.



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

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 панелиCanvas.

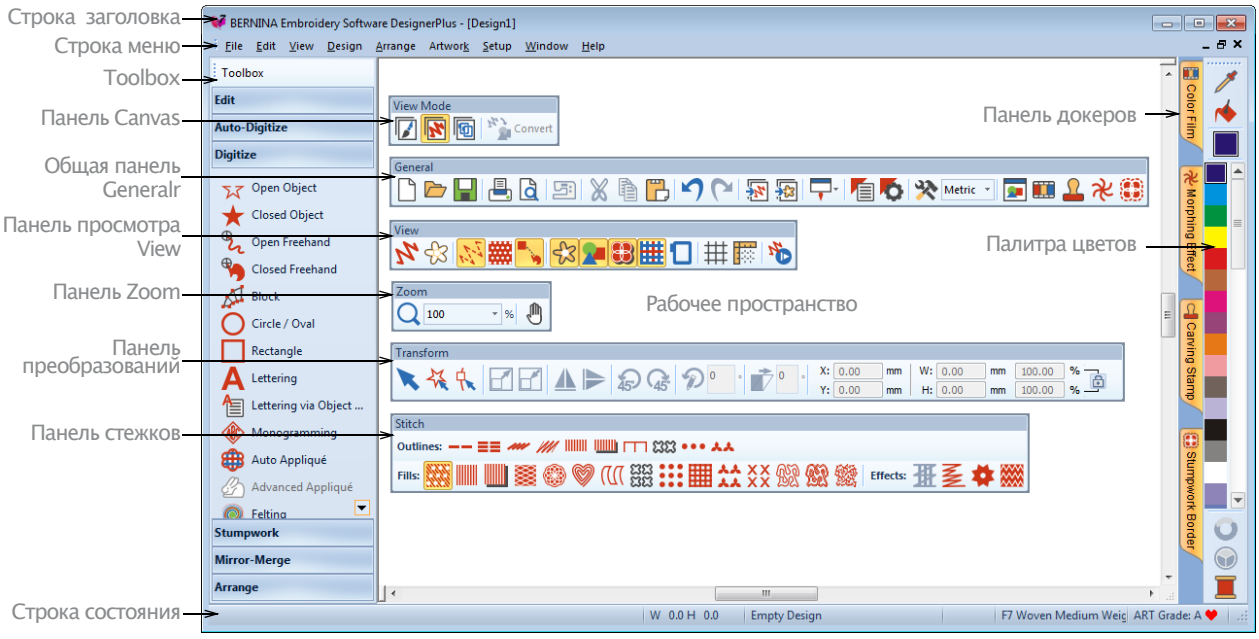


Режим вышивания Embroidery Canvas

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.

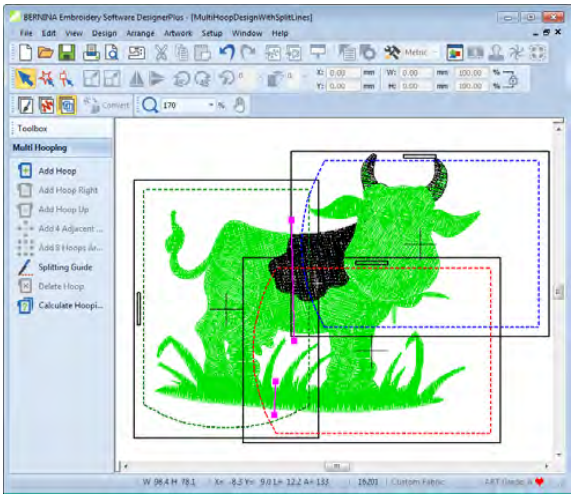
Примечание:
Полное описание инструментария программы CorelDRAW® приводится в электронном Руководстве пользователя, которое можно найти в разделе меню Windows Windows Start > Programs. Можно использовать экранную систему помощи с помощью меню Help в режиме Graphics.

Режим Hoop Canvas

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

Режим Hoop Canvas позволяет установить положение и последовательность использования каждых 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 каждых 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 их 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(закрыть)	Закрыть 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	Закрыть 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 иммитацию 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	Показатьпроеквмасштабе, измеряемомвпроцентахотнатуральнойвеличины. 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	Уместитьввыбранныйобъект. . Можно использовать горячую клавишу «Shift+0»
Zoom>Zoom toArticle	Показать весь продукт в окне проекта
Zoom>Zoom toHoop	Показать все пяльцы 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 ьолько указанные оттенки
Viewal lColors	Показать все оттенки на проекте
Refresh Screen	Обновитьэкран. Есть еще горячая клавиша – <R>

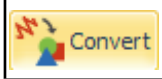
Меню проекта (Design)	
Design Properties	Свойствапроекта: например, размеричислостежков. Можно добавить коментарий для распечатки
Thread Colors	Подобрать оттенки ниток из разных таблиц и выбрать
AutoStart&End	Задать начальную и конечную точки проекта
Fabric Settings	Выбрать типы тканей и настройки
Background	Выбрать фоновую ткань и ее оттенок
Stitch Sequence	Автоматически сформитровать последовательность стежков, минимизируя число заправок в пяльцы, замен оттенков ниток и обрезок.
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	Защититьвыбранныеобъекты Приоцифровкеиредактировании. Снять защиту. Можно использовать горячие клавиши <K>и<Shift+K>
Sequence>	Те же командыпостроения 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 (Generaltoolbar.)
(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 ПОBERNINAEmbroidery Software
Show Design Warning	Предупреждение при открытии проекта, не подлежащего масштабированию.
Bernina of America Home Page	Открытьсайтn BERNINA® of America.
Embroidery Online	Открыть сайт Embroidery Online.
Activate Upgrade (обновления)	Приобретение обновлений ПО через internet.
InstallUpgrade	Загрузкакодовдоступакзаглушкебезопасностипослеизвещенияпое-mailоб 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

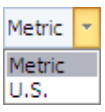
В ПО BERNINA Embroidery Software имеются три режима работы, в которые можно войти через Canvas toolbar.

 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 реалистически в трехмерной графике 3D
 Hoop Canvas	Позволяет просматривать и редактировать проекты, не помещающиеся в пяльцах. Если ваша вышивка слишком велика, или содержит много образцов, расположенных на пространстве, разбитом для вышивки на многих пяльцах
 Show Embroidery	Show Embroidery для включения/выключения дисплея вышивок.
	Преобразовать вышивку в рисунок: Преобразовать выбранные объекты вышивки в векторный рисунок.
	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, пяльцы, настройка скроллинга).
	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 иммитацию 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	Иммитация 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, щелкнуа 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

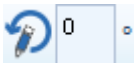
 Step Fill	Стежки заполнения для крупных, нерегулярных фигур.
 Satin Fill	Гладьевые стежки заполнения для узких фигур.
 Raised Satin Fill	Рельефное заполнение гладью – можно использовать для букв или для создания эффекта квилтинга..
 Fancy Fill	Художественное заполнение, выглядящее как солидные стежки .
 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

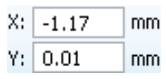
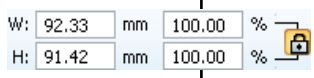
Эффекты (Effects)

 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 переферии к центру. Центр можно сдвинуть.
 Wave Fill	Создать контурные стежки вдоль оцифрованной направляющей линии. Поддерживается равномерная плотность стежков.

Панель инструменов преобразований

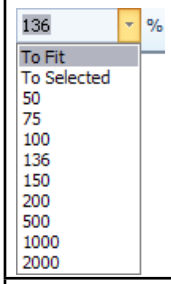
Эта панель, содержит инструменты, нужные для выбора, преобразования, масштабирования и отражения объектов вышивки в режиме Embroidery Canvas. См. раздел Организация и преобразование объектовв Справочнике.

 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 вправот.
 Rotate Right	
	Поовернуть выбранный объект на указанный угол в градусах – положительный или отрицательный.
	Наклонить выбранный объект на указанный угол в градусах – положительный или отрицательный.

	Точные настройки положения выбранного объекта. Используется вместе линейками и направляющими линиями.
	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..

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» <B> .
	Zoom Factor: выбор точной степени приюлижения/удаления в процентах.из выпадающего списка. Нажав клавишу <F> можно указать любой процент. См. Также раздел Панель Zoom.
 Pan	Потяните для панаромирования проекта при высоких значениях zoom factor. Можно также использовать «горячую клавишу» <P>.

Панель инструментов Embroidery Canvas

Рабочее пространство Embroidery Canvas имеет панель инсрусентов, 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, прощив 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 гладьевой линией.
 Create Trapunto Outlines	Вместе с рельефной гладью создает эффект квилтинга.
 Break Apart	Разбиение монограм, апликаций, текстов и «серных вышивок» на составляющии 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 хаполнений в векторных или побитовых рисунках.
 PhotoSnap	Преобразование черно-белых и цветных фотографий в вышивки.

Инструментарий оцифровки

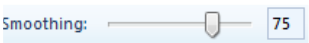
Этот набор содержит все инструменты, нужные для ручной оцифровки проектов вышивок в режиме Embroidery Canvas. Правый щелчок мыши-доступ к свойствам. См.раздел Методы оцифровки в Справочнике.

 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 заполнений.
 Block	Оцифровка колонок с поворачивабщимися стежками.
 Ellipse	Оцифровка круговых и элиптических объектов..
 Rectangle	Оцифровка квадратных и прямоугольных объектов. Для сжатия нажмите <Ctrl>.
 Lettering	Созжание 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.

	Функция Show Guide (указать направляющие). Для работы с курсором оцифровки свободной вышивки. Это удобнее, чем обычный курсор.
	Управление контролем внутреннего радиуса. Определяет размер центрадьного круга направляющей оцифровки свободной вышивки.
	Число направляющих кругов для курсора свободной вышивки. Если внутренний круг имеет радиус 2мм, каждый следующий будет иметь отступ в 2мм.
	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.l.

 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 Спаравочнике.

 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.
 Kaleid–oscope	Копировать и отразить выбранные объекты вокруг центральной оси. Укажите дубликаты в настройках панели отражения и слияния.
	Указать число точек копирования. Для калейдоскопа – число должно быть четным.

Инструментарий выравнивания

Этот набор содержит все инструменты, нужные для точного выравнивания, распределния 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 ззщиту 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 заправок 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 объект.

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, вместоControl + 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



Примечние: 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 дляBERNINAQuilter)	Shift + L	

Просмотр последовательности вышивания

Чтобы …	следует нажать	
	на основной клавиатуре	на цифровой панели
к началу проекта	Home	7
к концу проекта	End	1
к следующему цвету	PageDown	9
к предыдущему цвету	Page Up	3
к следующему объекту	Ctrl + T	
к следующему выбранному объекту	Tab ⇆	
к предыдущему объекту	Shift + T	
к предыдущему выбранному объекту	Shift + Tab ⇆	
на 1 стежок вперед	→	6
на 1 стежок назад	←	4
на 10 стежков вперед	↓	2
на 10 стежков назад	↑	8
на 100 стежков вперед		+
на 100 стежков назад		-
на 1 сегмент вперед	Ctrl + →	
на 1 сегмент назад	Ctrl + ←	
активировать замедленное перерисовавание	Shift + R	
* Клавиша Num Lock отключена † Функция инструмента Select Object отключена		

Оцифровка и создание текстов

Чтобы …	следует нажать
Запустить двойной прогон	Shift + B
Удалить последнюю введенную точку	← Bksp
завершить оцифровку объекта	Enter ↵ or Spacebar
включить/выключить стабилизирующие стежки	U
отобразить диалоговое окно текста	A
* Только для BERNINA DesignerPlus	

Вырезание и вставка объектов

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

Работа с объектами и стежками

Чтобы …	следует нажать
перемещать выделенные объекты отдельными шагами	↑ ↓ ← →
переместить объект по горизонтали и вертикали	+ Ctrl Drag the object
сохранить пропорци и 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 разгруппиро-ванные 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	Δ	Δ	"Режим дизайна Art Canvas“
Просмотр проектов в режиме Embroidery Canvas	Embroidery Canvas	Δ	Δ	"Режим вышивания Embroidery Canvas“
Просмотр проектов в режиме Hoop Layout	Hoop Layout		Δ	"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 Δ 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 пяльцами				**"Закрепление проектов в пяльцах"**
Отображение пялец		□	□	"Выбор пялец"
Создание проектов не помещающихся в пяльцах	Hoop Layout		Δ	"Закрепление в пяльцах крупных проектов"
Разбиение объектов по разным позициям пялец	Splitting Guide		Δ	Разбиение объектов по разным позициям пялец
Создание собственных пялец		□	□	"Определение пользовательских пялец"
Настройка собственных пялец		□	□	"Настройка собственных пялец"
Система setup				**"Настройка аппаратных и программных средств"**
Калибровка монитора		□	□	"Калибровка монитора"
Настройка опций сетки		□	□	"Настройка опций сетки"
Настройка опций автоматической прокрутки		Δ	Δ	Настройка опций автоматической прокрутки
Настройка опций пялец		□	□	"Настройка опций пялец"
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 Δ 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		Δ	Δ	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 Δ Новая/улучшенная функция

Возможность	Название функции	Editor Plus	Designer Plus	Соответствующие темы в экранном руководстве
Оцифровка с оригиналом				**"Оцифровка с оригиналом"**
Сканирование растровых изображений		Δ	Δ	"Сканирование растровых изображений"
Загрузка растровых и векторных рисунков		Δ	Δ	"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 пакете графических программ	Touch Up Picture	Δ	Δ	«Редактирование изображений в пакете графических программ пакете графических программ»
Сохранение оригиналов в отдельных файлах		□	□	"Сохранение оригиналов в отдельных файлах"
Подготовка не оконтуренных изображений	Image Preparation	Δ	Δ	"Подготовка не оконтуренных изображений"
"Подготовка оконтуренных изображений"	Outlined Image Preparation	Δ	Δ	"Подготовка оконтуренных изображений"
Автоматическая оцифровка				**"Автоматическая оцифровка"**
Преобразование векторных рисунков в вышивки	Convert to Embroidery	Δ	Δ	«Преобразование векторных рисунков в вышивки»
Преобразование образца вышивки в векторный рисунок	Convert Selected Embroidery to Art Vectors		Δ	«Преобразование образца вышивки в векторный рисунок»
Автоматическая оцифровка заполненных форм	Magic Wand	□	□	"Автоматическое 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	Δ	Δ	«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		□	□	"Установление последовательности объектов"
Манипулирование цветными блоками и объектами	Color Film	Δ	Δ	"Установление последовательности объектов функцией Color Film"
Автоматическое установление последовательности всего проекта	Stitch Sequence	□	□	"Автоматическое установление всего проекта"

□ Стандартная функция Δ 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		Δ	Δ	"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		Δ	Δ	"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			Δ	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		Δ	Создание контуров и границ
Создание пуговичных петель	Add Buttonhole	□	□	"Создание пуговичных петель"
Эффекты художественного вышивания				**"Эффекты художественного вышивания"**
Создание контурного заполнения	Contour		Δ	Создание контурного заполнния
Создание заполнения орнаментными стежками	Fancy Fill	□	□	"Создание заполнения орнаментными стежками"
Создание заполнений перекрестными стежками	Cross Stitch		Δ	«Создание заполнений перекрестными стежками»
Создание текстурированных краев	Textured Edge	□	□	"Создание текстурированных краев"
Создание эффекта волнистости	Wave Effect	□	□	"Создание эффекта волнистости"
Создание эффекта заполнения звездочками			Δ	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 преоб-ния	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 фукнкция “резной штамп”	Carving Stamp		Δ	Создание узоров фукнкция “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		Δ	«Создание спиральных заполнений»
Создание пунктирного заполнения	Stipple		Δ	"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		Δ	Δ	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		Δ	Δ	Преобразование текста в вышивку
Конвертирование шрифтов TrueType в вышивальные шрифты			□	"Конвертирование шрифтов TrueType в вышивальные шрифты"

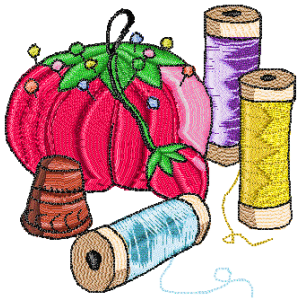
Возможность	Название функции	Editor Plus	Designer Plus	Соответствующие темы в экранном руководстве
Добавление специальных шрифтовых знаков и символов		□	□	"Добавление специальных символов"
Специальные алфавиты		□	□	"Использование специальных алфавитов"
Создание специальных эффектов функцией Elastic Lettering	Elastic Lettering	□	□	"Создание специальных эффектов функцией Elastic Lettering"
Создание монограмм				**"Создание монограмм"**
Создание текста монограммы с инициалами	Monogramming	Δ	Δ	"Создание текста монограммы с инициалами"
Создание текста монограммы с именами		Δ	Δ	"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 пяльцах		Δ	Δ	Распечатка проектов, не помещающихся в пяльцах
Распечатка таблиц ниток		□	□	"Распечатка таблиц ниток"
Сохранение проектов как изображений"		□	□	"Сохранение проектов как изображений"
Вышивание проектов		□	□	"Вышивание проектов"
Вывод проектов, не помещающихся в пяльцах			Δ	"Вывод проектов, не помещающихся в пяльцах"
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 EmbroiderySoftware		□	□	"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 A

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.

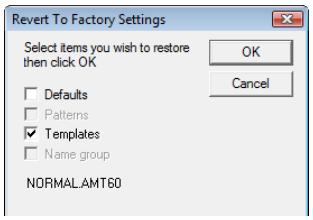
Возврат к заводским настройкам

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 OK.
Выбранные опции будут возвращены к заводским настройкам.

Примечание:
В этом случая 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 эеране, попробуйте исправить ситуацию измкеив 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 сбоев аппаратных средств или программного обеспечения

После сбоев 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.

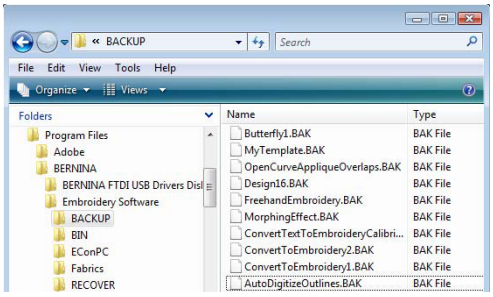
Примечание:
Не сохраняйте копию в папке Backup, в противном случае она будет удалена. Как только файл восстановления будет сохранен и переименован с расширением .ART, сотрите из памяти файлы восстановления.

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).

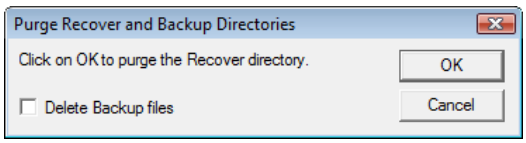
Примечание:
Некоторые файлы, такие как MLG- и DMP-файлы, могут со временем накапливаться и занимать много места на жестком диске. Вы можете удалять их вручную из Windows Explorer.

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 and 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. Попытайтесь 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 B

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 оригиналl.
- 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 мышь. 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 клеющий слой на ваших проектах. Он соединяет ткань со стабилизатором и поможет еще больше стабилизировать проект. ПО BERNINA Embroidery Software V7.0 аавтоматически добавляет подлежащий клеющий 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 машинуBernina
- 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 удержать 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 остановки.
- 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 коментариями, 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 Resequence 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 соотетствующую иконку в диалоге Color Film. Чтобы просмотреть этот цвет – выберите View > By Color.
- Попробуцйте 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 relocator’ поможет проще заправить нитку в машину.
- Инструменты выравнивания Alignment tools для выравнивания объектов по левому, правом, 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 пяльцы как ткань, так и стабилизатор.
- С помощью Color Film можно поменять последовательность стежков в проекте.
- С помощьюh 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 басовую 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 C
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 более10 можно использовать краевые стабилизирующие стежки. См. также Стабилизация ткани стежкамии. Отключение функции автоматической стабилизации ткани для мелких букв.



Подсказка:
Вы можете создавать специальные символы из любого алфавита, удерживая нажатой клавишу Altна 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 A – Z, a – 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 A – Z, a – 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 A – Z, a – 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 A – Z, a – 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



Алфавит содержит	Знаки A – Z, a – 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



Алфавит содержит	Знаки A – Z, a – 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 A – Z, a – z, 0 – 9,знаки препинания и символы, Европейские и специальные знаки
Цвета	2цвета
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 A – Z, a – z, 0 – 9,знаки препинания и символы, Европейские и специальные знаки
Цвета	1цвет
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. Передаетдух-средневековьяи «старогомира». Используется в рекламе и в ресторанах.



Алфавит содержит	Знаки A – Z, a – z, 0 – 9, знаки препинания и символы, Европейские и специальные знаки
Цвета	1цвет
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.



Алфавит содержит	Знаки A – Z, a – 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.



Алфавит содержит	Знаки A – Z, a – z, 0 – 9, знаки препинания и символы, Европейские и специальные знаки
Цвета	1цвет
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



Алфавит содержит	Знаки A – Z, a – z, 0 – 9,знаки препинания и символы, Европейские и специальные знаки
Цвета	1цвет
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.



Алфавит содержит	Знаки A – Z, a – 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



Алфавит содержит	Знаки A – Z, a – 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 A – Z дизайнерские, a – z – простые. Дизайнерскими являются также знаки ! " # $ % & ' ( ) * + , – . / 01234567890
Цвета	Многоцветный
Стежки	Ручные стежки, стежки крестиком
Рекомендуемая высота букв	Минимум 1.2 дюймов 30 mm
	Максимум 4.0 дюймов 100 mm

Croissant

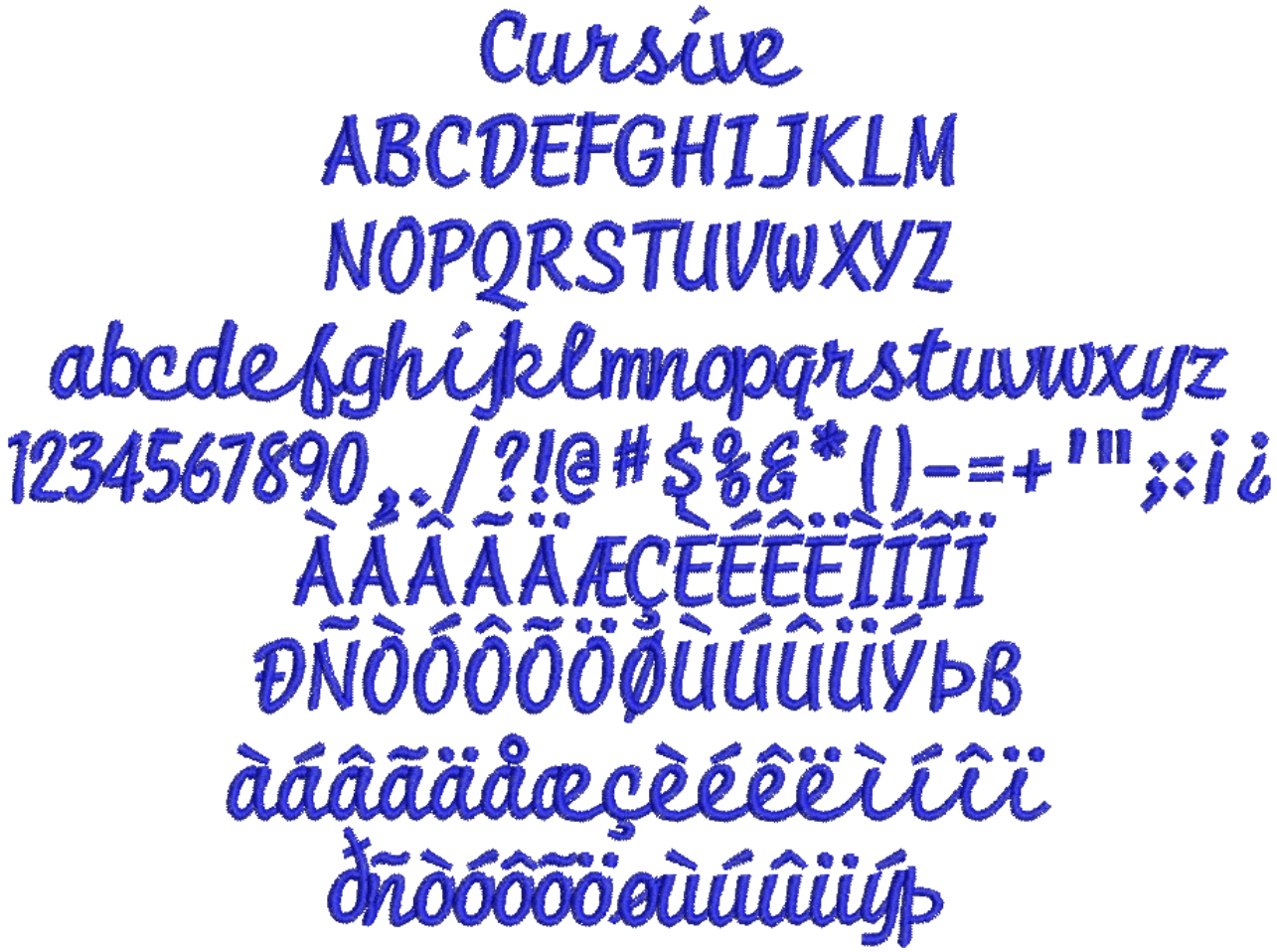
Croissant- особый модный стиль, сильно отличающийся от большинства других шрифтов. Используется ресторанами, в домашней одежде и других проектах, ориентированных на людей.



Алфавит содержит	Знаки A – Z, a – z, 0 – 9, знаки препинания и символы, Европейские и специальные знаки
Цвета	1цвет
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 A – Z, a – 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- особыйстиль. Имеет широкие заглавные буквы, как-бы открытые слева. Можно сделать красивую монограмму.



Алфавит содержит	Знаки A – Z, a – 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

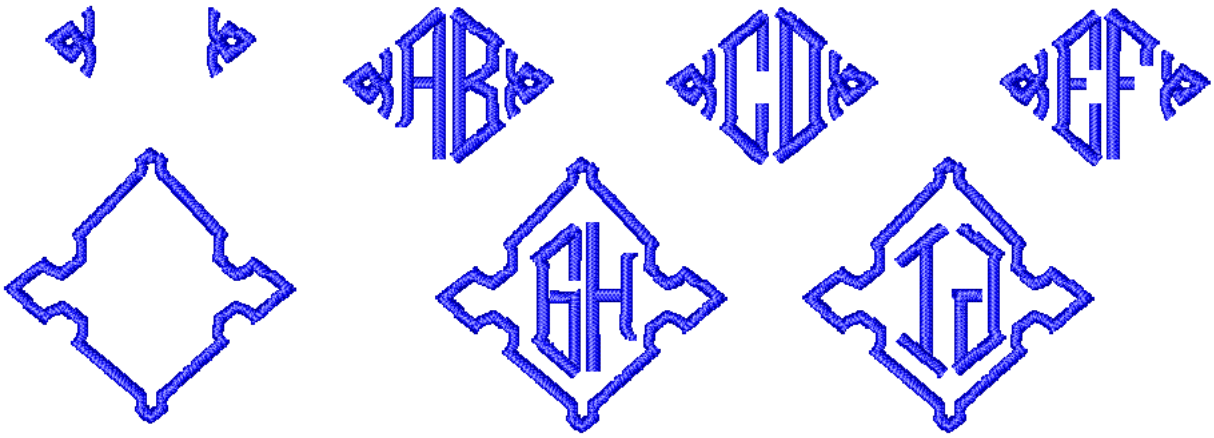
Diamond 2

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



For left-hand letters, type uppercase

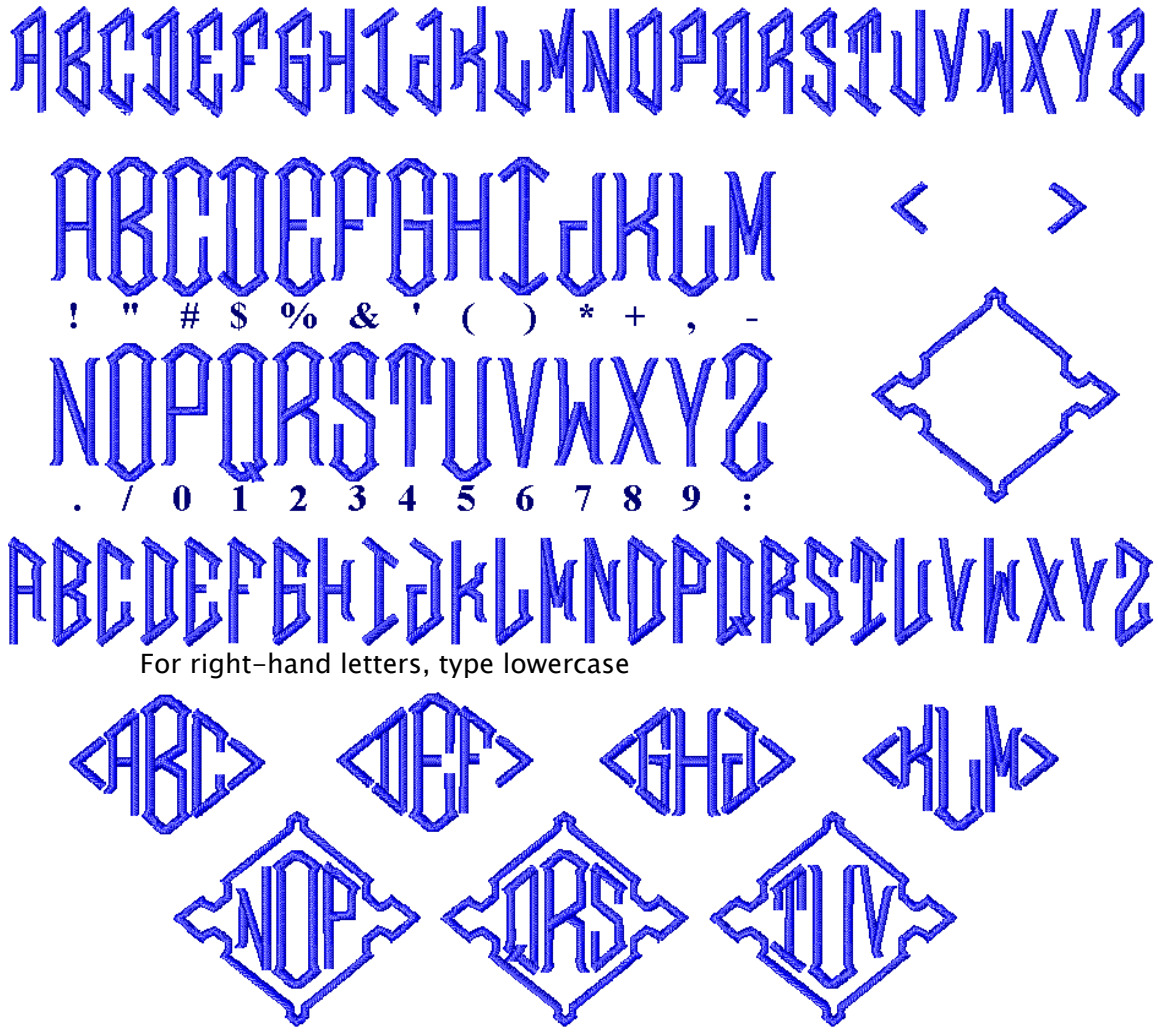
For right-hand letters, type lowercase



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.



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.



Алфавит содержит	Знаки A – Z, a – 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 A – Z(только заглавные), a – 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 A – Z, a – 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

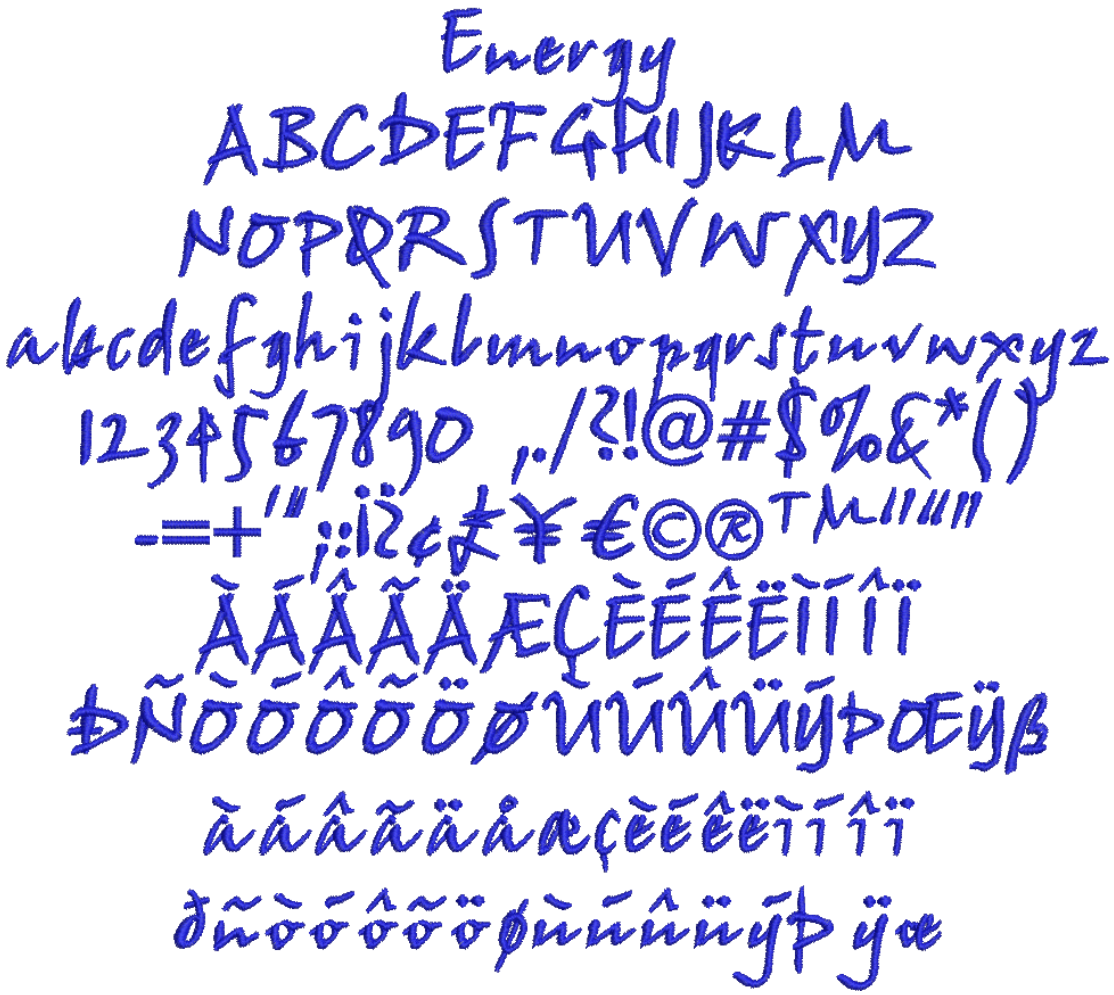
Empress- элегантный каллиграфический шрифт, классического богатого стиля. Прописные буквы - небольшие. Подходит для приглашений (на свадьбу и тому подобное), а также для подарков и других особых случаев.



Алфавит содержит	Знаки A – Z, a – 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	ЗнакиA – Z, a – 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

Erica

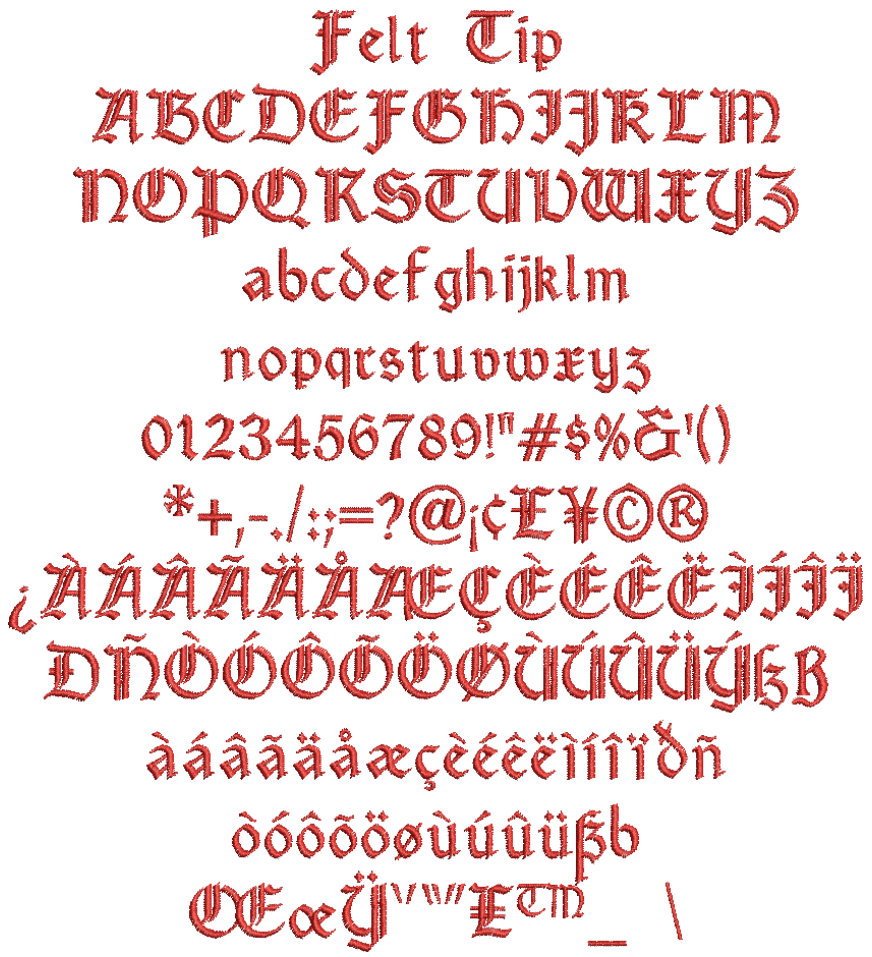
Erica – элегантный алфавит, основанный на шрифте Espania.
Разработан для монограмм.



Алфавит содержит	Знаки A – Z, a – 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 2.3 дюймов 55 mm

Felt Tip

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



Алфавит содержит	Знаки A – Z, a – 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 по-пробуйте напечатать этим шрифтом abc[. См. раздел Справочника Добавление букв с «хвостами».



Алфавит содержит	Знаки A – Z, a – 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

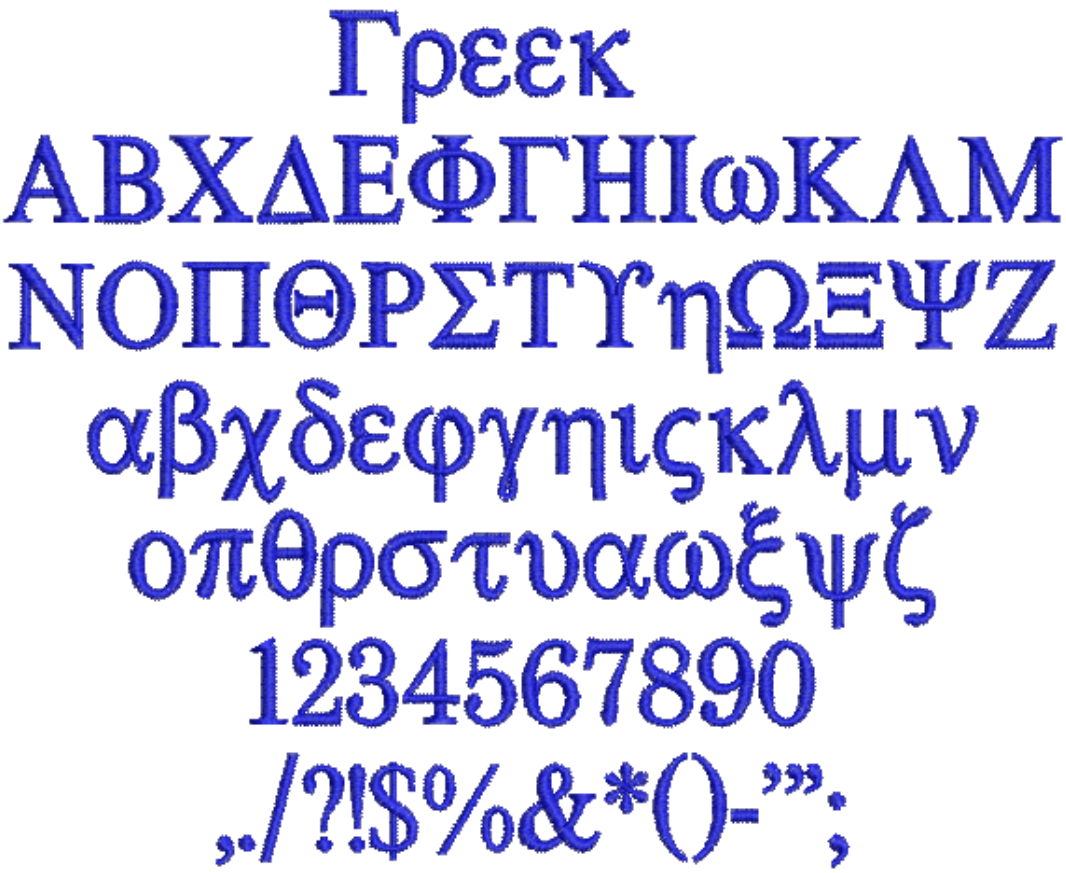
Fortress- солидный шрифт в блочном стиле, с простыми ясными линиями. Подходит для более плотных тканей



Алфавит содержит	Знаки A – Z, a – 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 «шериф». Подходит для образовательных проектов, а также для ресторанов и торжественных случаев (свадьба, крестины) в греческих общинах.



Алфавит содержит	Греческиебуквы, цифры0 – 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

GreekIonic

GreekIonic- шрифт стиля «шериф». Легко читаемый, он подходит для широкого применения в греческих общинах.



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.).



Алфавит содержит	Знаки A – Z, a – 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.



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

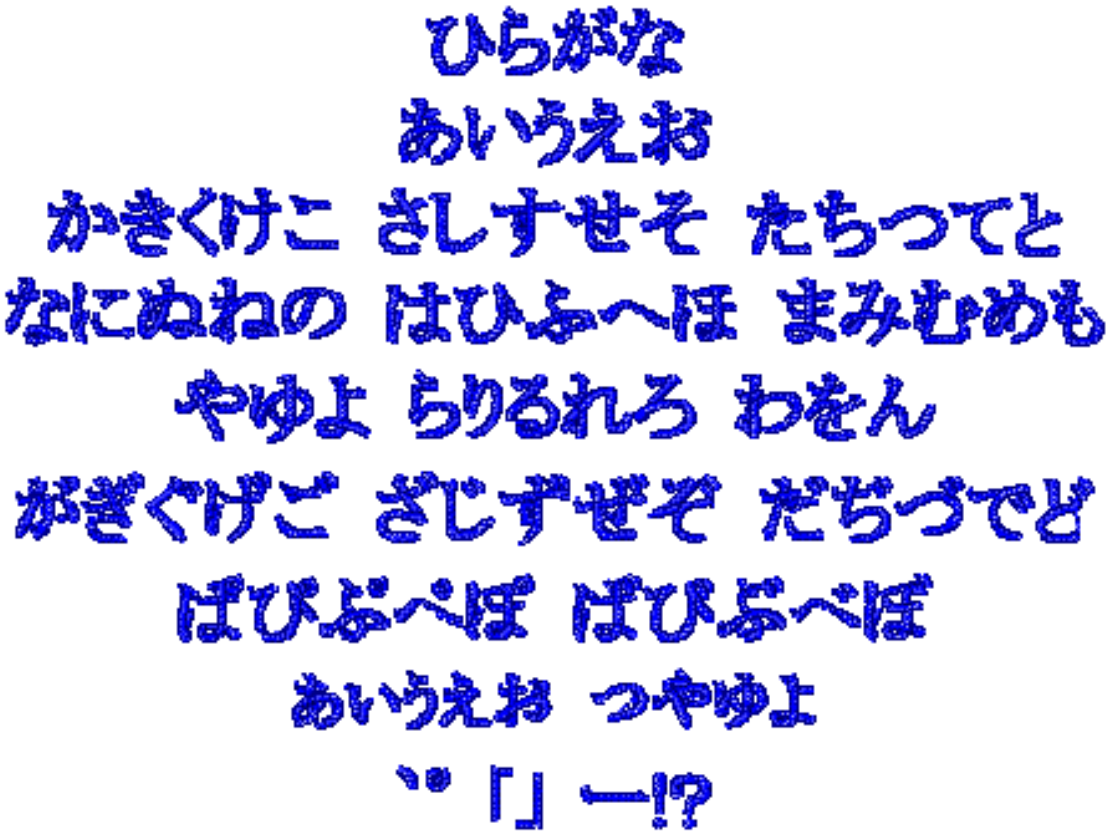
Вариант шрифта Helvetica, разработанный специально для букв небольшого размера.



Алфавит содержит	Знаки A – Z, a – 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.



Алфавит содержит	Знаки японского алфавита Hiragana. См. рас-печатку 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 mmпористой подкладкой. Он хорошо смотрится, если вы держивать рекомендуемые размеры букв. Следует применять не предметах, не требующих частой стирки, чтобы не повредить подкладку.



Алфавит содержит	Знаки A – 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

Island

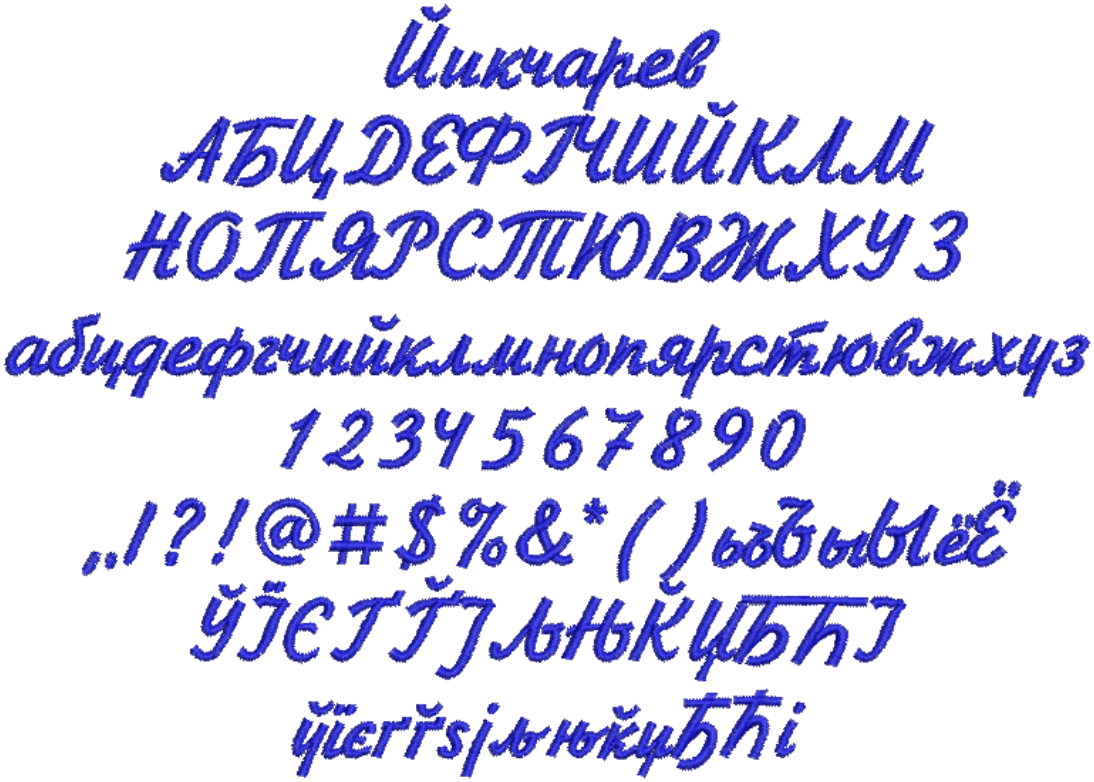
Island– жирныйшрифт, рукописноготипассоединеннымистрочными буквами. Толщина строчек равномерная. Часто используемый шрифт.



Алфавит содержит	Знаки A – Z, a – 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

Jikharev

Jikharev– основан на русском (кириллическом) алфавите. Легкочитаемыйшрифтможно–использоватьв разных целях, как личных, так и корпоративных.



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 2.0 дюймов 50 mm

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 ワヲン
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

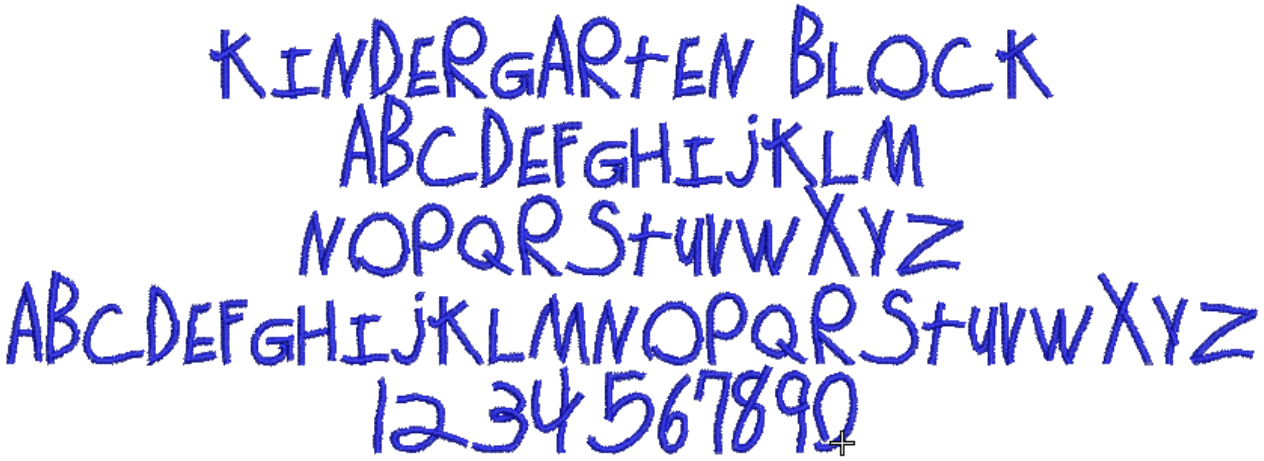
Ketchikan- шрифт с одними заглавными буквами. Обычно используется в ресторанах, для маркировки одежды и товарных знаков, для которых важны стиль и мода.



Алфавит содержит	ЗнакиA – 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.



Алфавит содержит	Знаки A – Z, a – 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.



Алфавит содержит	Знаки A – Z, a – 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

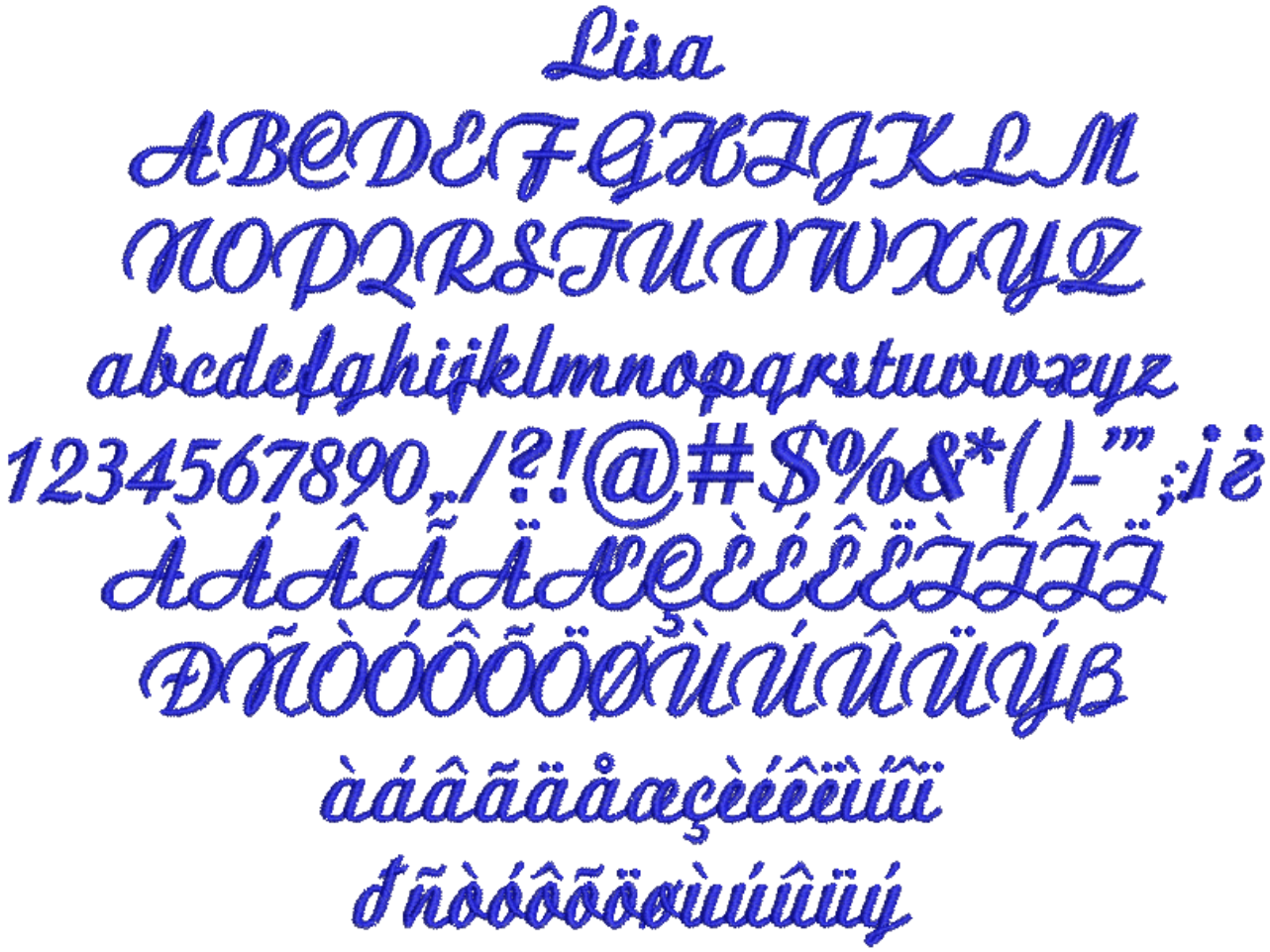
Lazer– современный тип технического стиля с закругленными углами. Содержит только буквы верхнего регистра, большие и маленькие. Хорошо выглядит в современных проектах, особенно на техническую тему.



Алфавит содержит	Знаки A – Z, a – 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	ЗнакиA – Z, a – 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.



Алфавит содержит	Знаки A – Z, a – 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.



Алфавит содержит	Знаки A – Z, a – 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.



Алфавит содержит	Знаки A – Z, a – 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 A – Z, a – 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.



Алфавит содержит	Знаки A – Z, a – 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 стилesans-serif.



Алфавит содержит	Знаки A – Z, a – 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

Neon-CAPS

Neon-CAPS -шрифт, имитирующийнеоновые надписи.
Даетсовременныйобразвстилehi-tech. Годится для разных применений.



Алфавит содержит	Знаки A – Z, a – z, 0 – 9,знаки препинания и символы, Европейские и специальные знаки
Цвета	1 цвет
Стежки	Гладь
Рекомендуемая высота букв	Минимум 0.7 дюймов 18 mm
	Максимум 3.0 дюймов 75 mm

Nightowl

Nightowl- современный шрифт типа sans-serif, похожий на курсив со скругленным иконцами. Используется в рекламе и проектах «беззаботного» характера.



Алфавит содержит	ЗнакиA – Z, a – 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 A – Z, a – 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 A – Z (только заглавные)
Цвета	1 цвет
Стежки	Гладь
Рекомендуемая высота букв	Минимум 0.6 дюймов 15 mm
	Максимум 1.4 дюймов 35 mm

Prestige

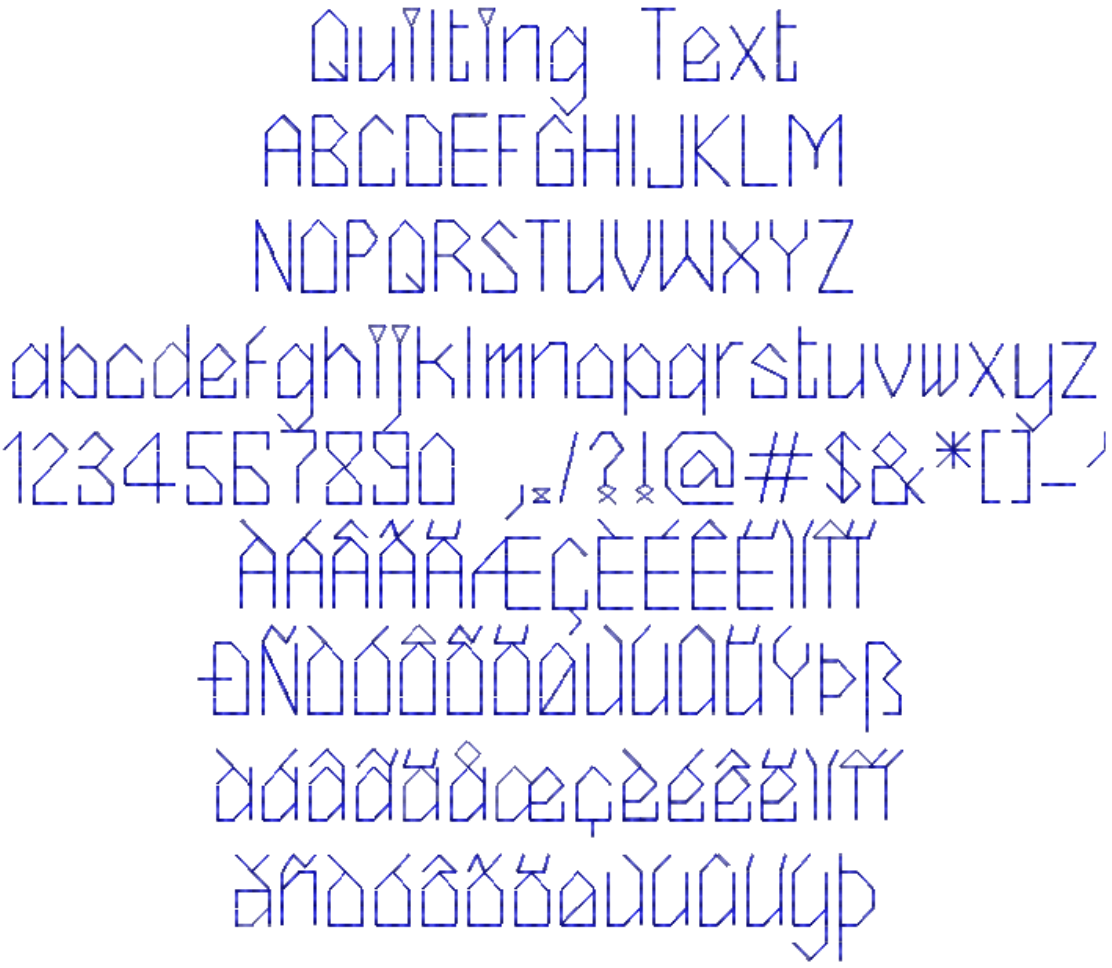
Prestige- это традиционный шрифт, применяемый при разработке корпоративных логотипов. Он достаточно плотный и не требует дополнительной компенсации от растяжения. Хорошо работает с эффектами ElasticLettering. См. раздел Справочника Созданиеэ ффекта ‘elasticlettering’ .



Алфавит содержит	Знаки A – Z, a – 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	ЗнакиA - Z, a - z, 0 - 9,знакипрепинанияи-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 – шриф 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 A – Z, a – 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- вариантшрифтаTimesRoman, разработанный для букв небольшого размера.



Алфавит содержит	Знаки A – Z, a – 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

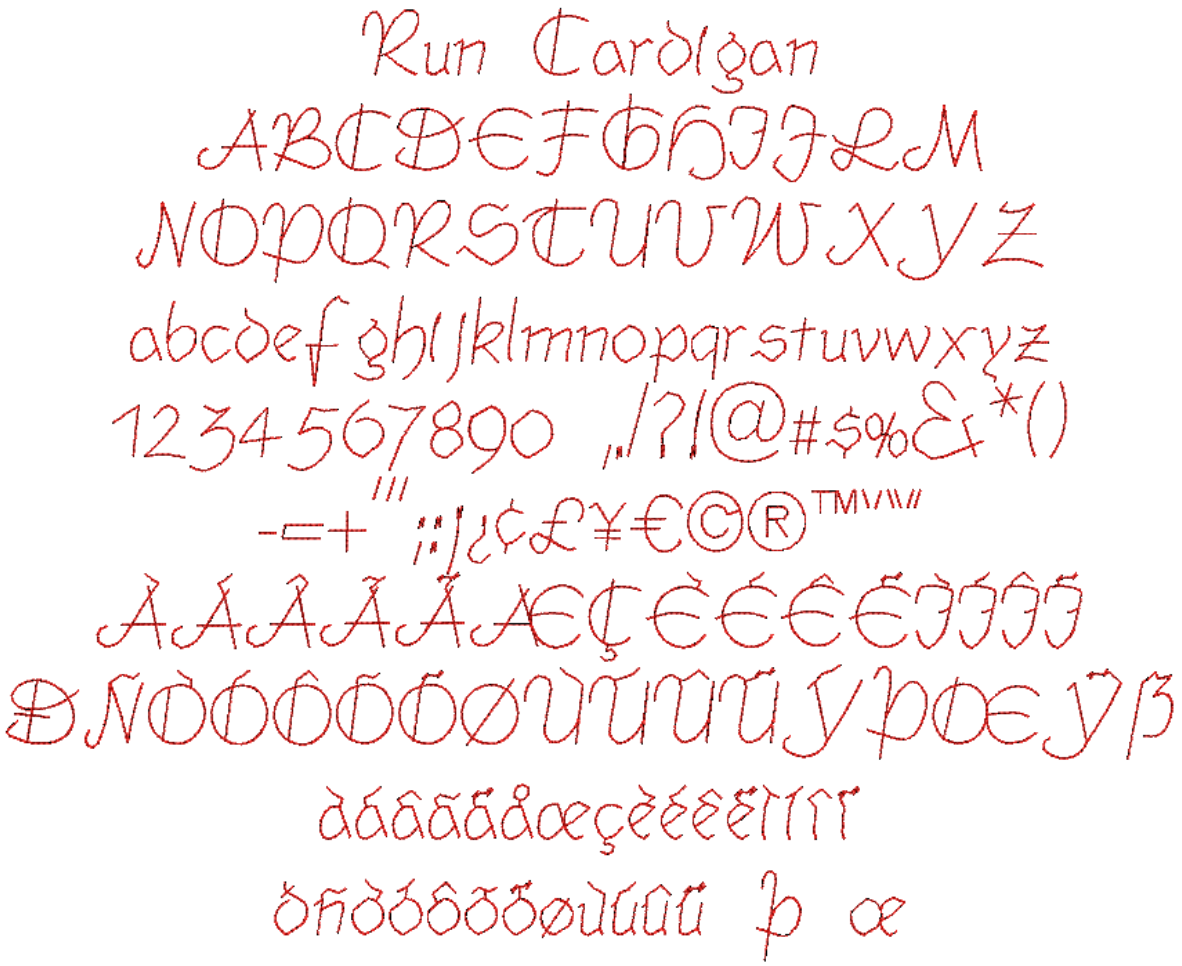
Arial Rounded- шрифт на основе широко распространенного в 20-м веке реалистического шрифта sans-serif.



Алфавит содержит	Знаки A – Z, a – 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 A – Z, a – 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.



Алфавит содержит	Знаки A – Z, a – 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 A – Z, a – z, 0 – 9,знаки препинания и символы, Европейские испециальные знаки
Цвета	1 цвет
Стежки	Гладь
Рекомендуемая высота букв	Минимум 0.2 дюймов 5 mm
	Максимум 0.5 дюймов 12 mm

Run Murray Hill

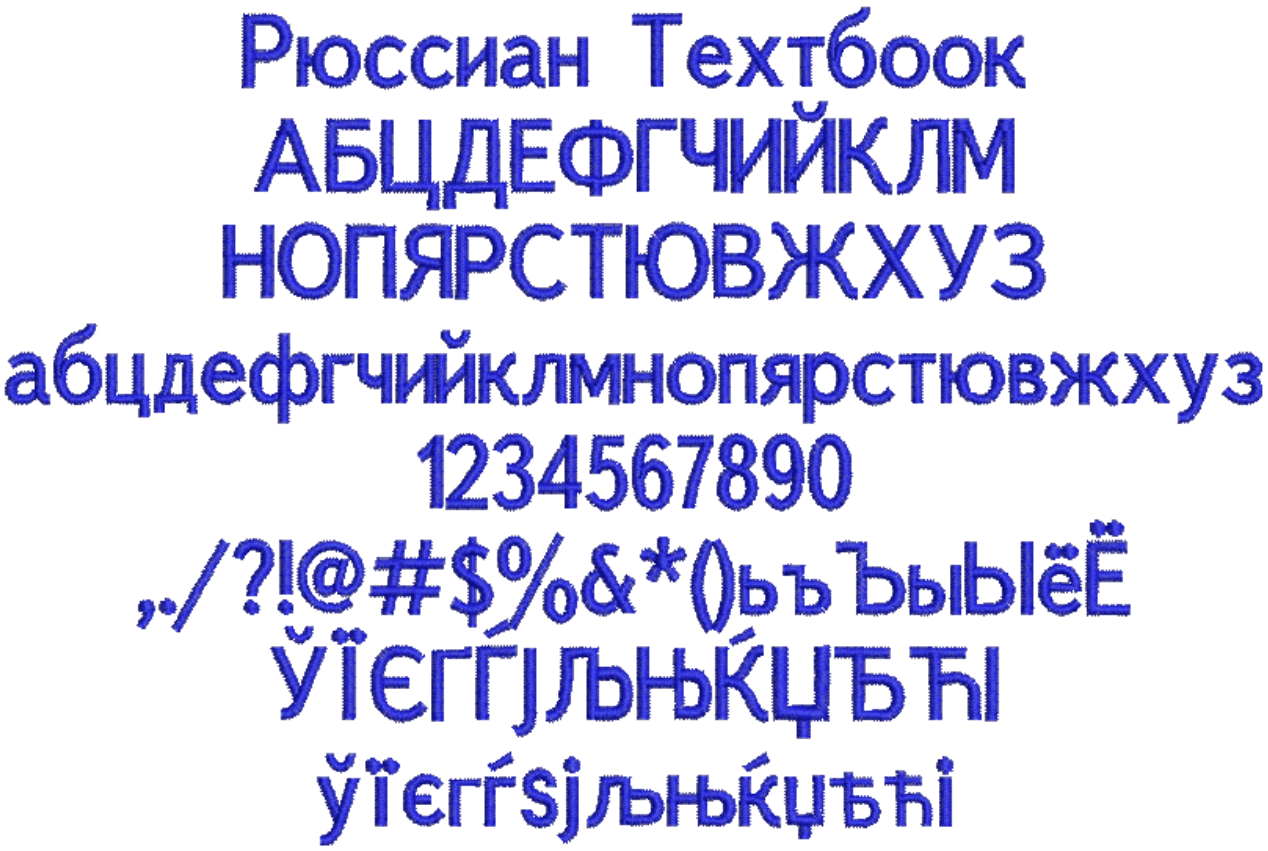
Run Murray Hill – контурный шрифт на основе шрифта Murray Hill Regular TrueType. Создает впечатление ручных стежков. Используется для личных надписей на квилтах, а также для маркировки или других мелких надписей. См. Тексты для квилтинга.



Алфавит содержит	Знаки A – Z, a – 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 Русского / Кириллического алфавита. Подходит для общего использования, для логотипов и др.



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



Алфавит содержит	Знаки A – Z, a – 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 A - 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

ШрифтHightower разработан ТобиасомФрер-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 в1996 году. Шрифт SmHigh Tower-это вариант курсивного шрифта, специально разработанный для букв небольшого размера.



Алфавит содержит	Знаки A – Z, a – 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.



Алфавит содержит	Знаки A – 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.



Алфавит содержит	Знаки A – Z, a – 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 A – Z, a – 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



Алфавит содержит	Знаки A – Z, a – 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 A – Z, a – 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.



Алфавит содержит	Знаки A – Z, a – 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 A – Z, a – 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 «шериф». Подходит катлетического стиля надписям на одежде. Можно использовать в логотипах и в других случаях.



Алфавит содержит	Знаки A – 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.



Алфавит содержит	Знаки A – Z, a – 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.



Алфавит содержит	Знаки A – Z, a – 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

Zurich

Zurich основан на одном из популярных стилей ручной каллиграфии. Часто используется для логотипов и для личных надписей.



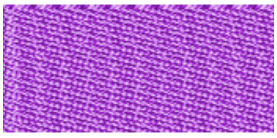
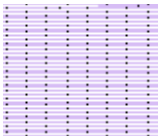
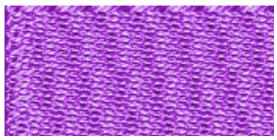
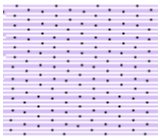
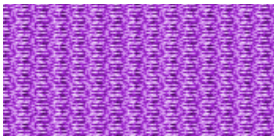
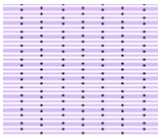
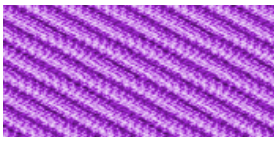
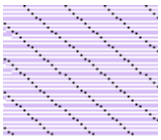
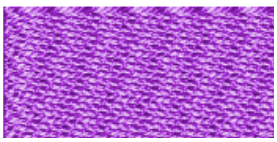
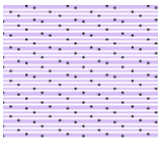
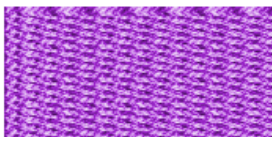
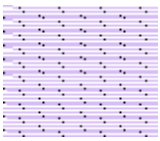
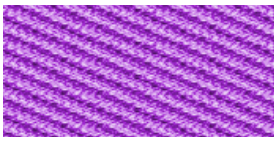
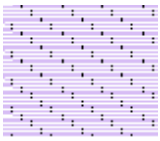
Алфавит содержит	Знаки A – Z, a – z, 0 – 9,знаки препинания и символы, Европейские и специальные знаки
Цвета	1 цвет
Стежки	Гладь
Рекомендуемая высота букв	Минимум 0.25 дюймов 6 mm
	Максимум Letters 60 mm

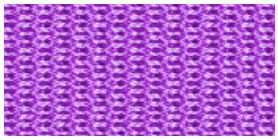
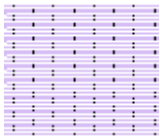
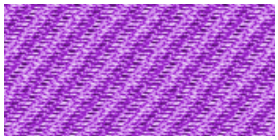
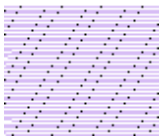
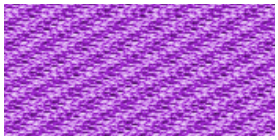
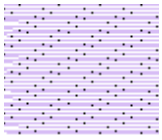
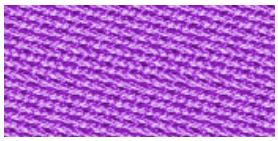
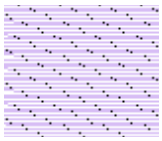
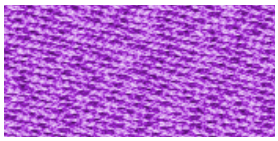
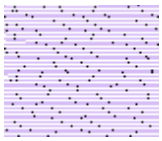
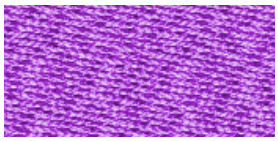
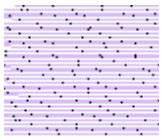
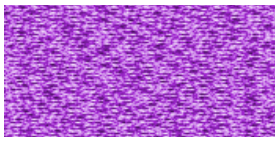
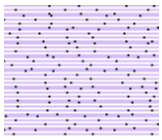
Приложение D

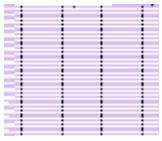
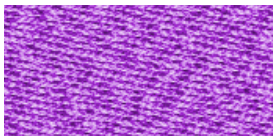
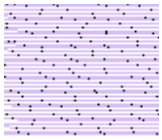
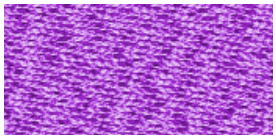
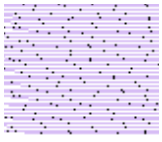
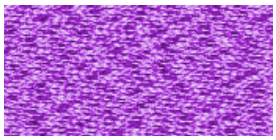
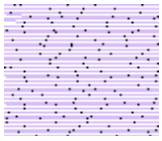
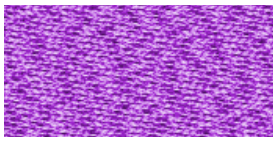
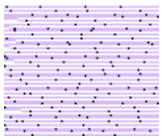
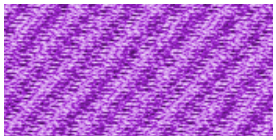
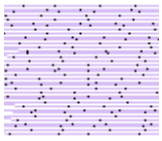
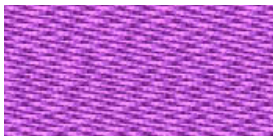
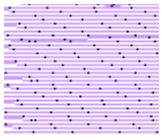
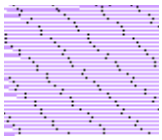
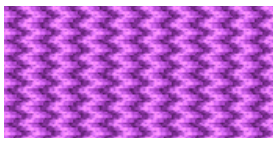
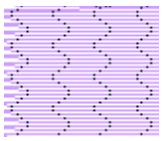
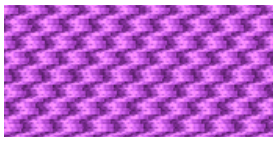
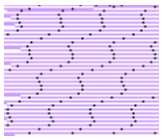
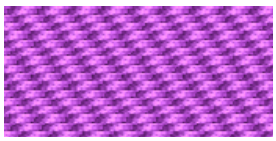
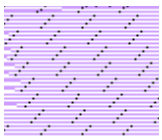
Образцы заполнения простегивающими стежками

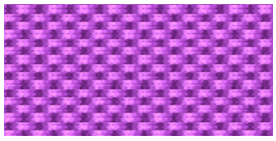
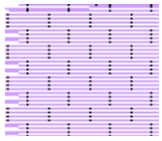
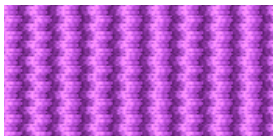
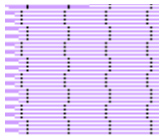
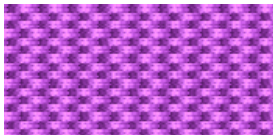
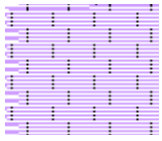
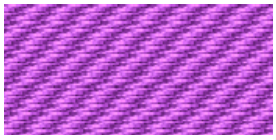
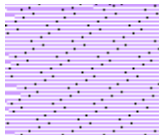
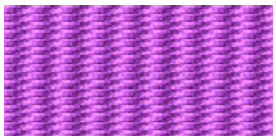
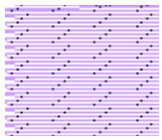
Узоры заполнения простегивающими стежками, показанные в этом приложении, включены в вашу программу BERNINA. Указания об оконтуривании и заполнении узорами и об их использовании см. в разделе Создание заполнения простегивающим стежком.

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 E

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 использовании см. в разделе Создание заполнения орнаментным стежком.

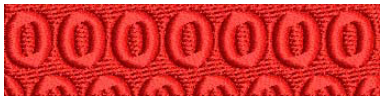
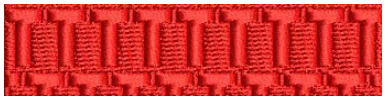
ID & Угол	Fancy Fill
001 Diamond (90)	
002 Emerald (90)	
003 Ruby (90)	
004 Sapphire (90)	
005 Topaz (90)	
006 Jewel (90)	
007 Brilliant (90)	
008 Square (45)	
009 Squarecut (45)	
010 Brick1 (45)	
011 Brick2 (45)	

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)	

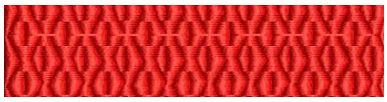
ID & Угол	Fancy Fill
023 Oval (90)	
024 Whirlpool (90)	
025 Dance (90)	
026 Heart (90)	
027 Heart2 (90)	
028 Valentine (90)	
029 Scallop (90)	
030 Shell (90)	
031 Smile (90)	
032 Flower (90)	
033 Ribbon (30)	
034 Sunny (90)	
035 Shine (90)	
036 Star (90)	
037 Stardust (90)	

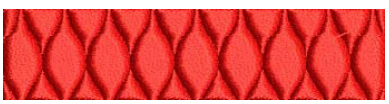
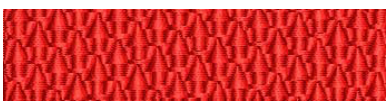
ID & Угол	Fancy Fill
038 Honeycomb (90)	
039 Beeswax (30)	
040 Wave (90)	
041 Dunes (0)	
042 Chevron (90)	
043 Chevron2 (90)	
044 Chevron3 (90)	
045 Wedge (90)	
046 Crazy (90)	
047 Arrow (20)	
048 Weave (48)	
049 Weave2 (90)	
050 Stream (90)	
051 Bowtie (0)	
052 Chain (90)	

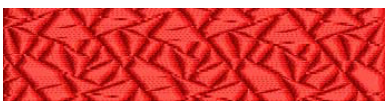
ID & Угол	Fancy Fill
053 Glitter (90)	
054 Cross (45)	
055 Doublecross (90)	
056 Galaxy (90)	
057 Ring (90)	
058 Ramble (90)	
059 Florastar (90)	
060 Stripes (90)	
061 Letter A (90)	
062 Letter B(45)	
063 Letter C (90)	
064 Letter D (45)	
065 Letter E (45)	
066 Letter F (45)	
067 Letter G(45)	

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)	

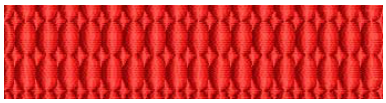
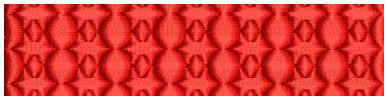
ID & Угол	Fancy Fill
083 Letter W (45)	
084 Letter X (90)	
085 Letter Y (30)	
086 Letter Z (30)	
087 Paver (90)	
088 Picasso (135)	
089 Ziggy (0)	
090 Spirali (90)	
091 Manchu (45)	
092 Grilles (45)	
093 Wooden Lattice (82)	
094 Han Line (45)	
095 Dart (10)	
096 T-frame (45)	
097 Double-arm (87)	

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)	

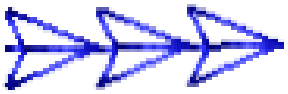
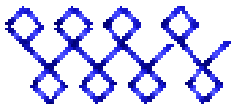
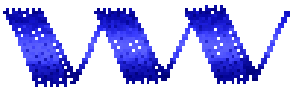
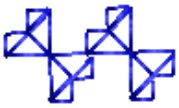
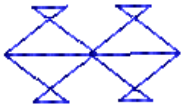
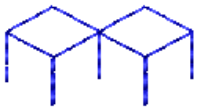
ID & Угол	Fancy Fill
143 Ice Rays (0)	
144 Dynasty (0)	
145 Windwheel(0)	
146 Tea Tray(0)	
147 Cash Bars(45)	
148 Chengtu (0)	
149 Chihli (86)	
150 Ming (135)	
151 Arrowhead(89)	
152 Basket2(40)	
153 Bird (90)	
154 Blocks2 (0)	
155 Chain (90)	
157 Circle (0)	
158 Cube (48)	

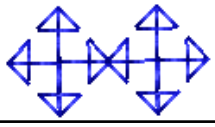
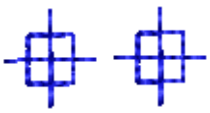
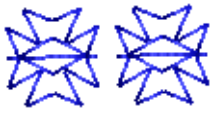
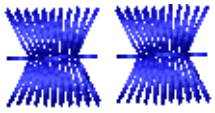
ID & Угол	Fancy Fill
175 Vine (0)	
176 Wave2 (90)	
177 Wave3 (90)	
178 Whirl (90)	
179 Wild (48)	
180 Xmastree (48)	

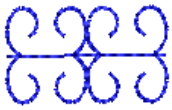
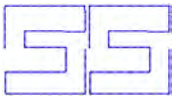
Приложение F

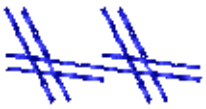
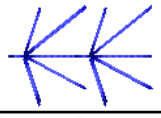
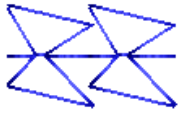
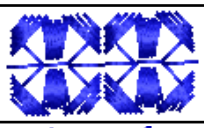
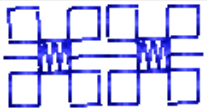
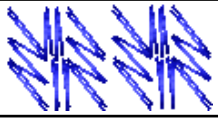
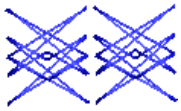
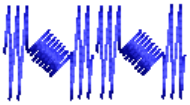
Узорные штампы, оконтуривание и заполнение узорами

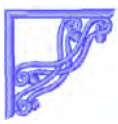
Ниже приведены узорные штампы, оконтуривание и заполнение узорами, которые включены в вашу программу BERNINA. .См. также в разделе Узорные штампы, оконтуривание и заполнение узорами.

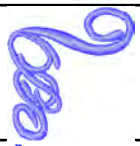
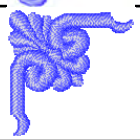
Название	Узор
NP005-01	
NP005-02	
NP005-03	
NP005-04	
NP005-05	
NP005-06	
NP005-07	
NP005-08	
NP005-09	
NP005-10	

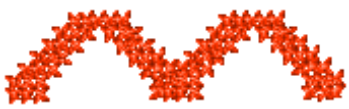
Название	Узор
NP005-11	
NP005-12	
NP005-13	
NP005-14	
NP005-15	
NP005-16	
NP005-17	
NP005-18	
NP005-19	

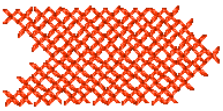
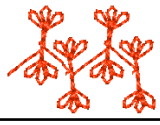
Название	Узор
NP005-20	
NP005-21	
NP005-22	
NP005-23	
NP005-24	
NP005-25	
NP005-26	
NP005-27	
NP005-28	
NP005-29	
NP005-30	
NP005-31	
NP005-32	
NP005-33	
NP005-34	

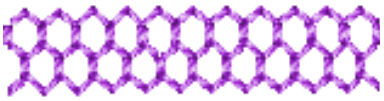
Название	Узор
NP005-35	
NP005-36	
NP005-37	
NP005-38	
NP005-39	
NP005-40	
NP005-41	
NP005-42	
NP005-43	
NP005-44	
NP005-45	
NP005-46	
NP005-47	
NP005-48	
NP005-49	

Название	Узор
NP005-50	
Pattern set: Children (дети)	
901	
905	
907	
909	
910	
911	
914	
929	
Pattern set: Corners (уголки)	
Cnr001	
Cnr002	
Cnr003	
Cnr004	

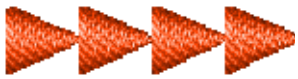
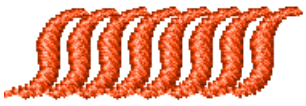
Название	Узор
Cnr005	
Cnr006	
Cnr007	
Cnr008	
Cnr009	
Cnr010	
Cnr011	
Cnr012	
Cnr013	
Cnr014	
Cnr015	
Cnr016	
Cnr017	

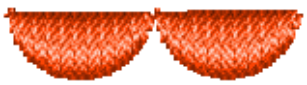
Название	Узор
Cnr018	
Cnr019	
Cnr020	
Pattern set: Cross(крест)	
301	
302	
303	
305	
309	
311	
313	
b301	
b302	

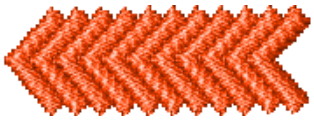
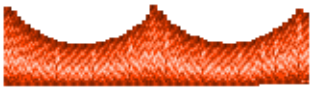
Название	Узор
b303	
b304	
b305	
b306	
b307	
b308	
b309	
b310	
Pattern set: Embellishment(украшение)	
601	
605	
608	
610	
612	

Название	Узор
614	
618	
623	
629	
637	
641	
644	
648	
653	
Pattern set: Heirloom	
705	
706	

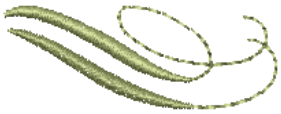
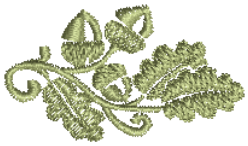
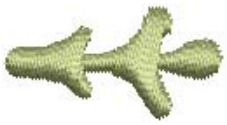
Название	Узор
709	
710	
711	
717	
718	
719	
724	
726	
728	
732	
733	
738	
a701	

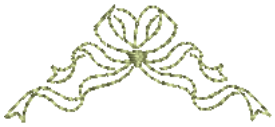
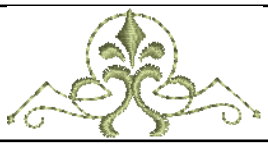
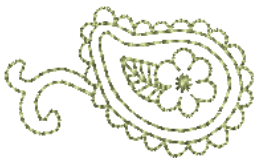
Название	Узор
a702	
a703	
a704	
a705	
a706	
Pattern set: Home Dec	
401	
402	
403	
405	
406	
407	
409	

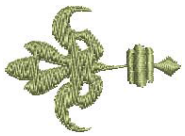
Название	Узор
411	
412	
413	
414	
415	
416	
417	
422	
424	
425	
426	
427	
429	

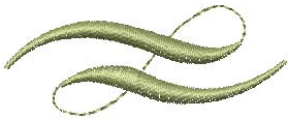
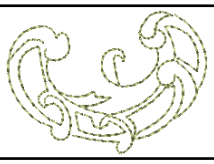
Название	Узор
430	
431	
a401	
a402	
a403	
a404	
a405	
a406	
a407	
a408	
a409	

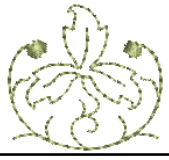
Название	Узор
Pattern set: Misc(разное)	
10	
11	
12	
13	
21	
29	
Star	
3wave	
Heart	
Wedge	
Blanket	
Feather	
Pinstit	

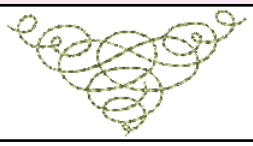
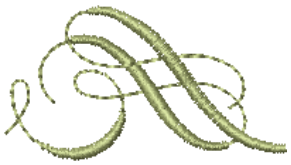
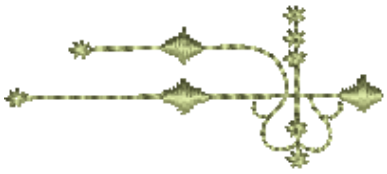
Название	Узор
Pattern set: Monogram Ornaments	
M001a	
M001b	M001a pattern oriented horizontally and mirrored
M002a	
M002b	M02a pattern oriented horizontally
M003a	
M004a	
M004b	M004a pattern oriented horizontally
M005a	
M005b	M005a pattern oriented horizontally and mirrored
M006a	
M006b	M006a pattern oriented horizontally
M007a	
M008a	

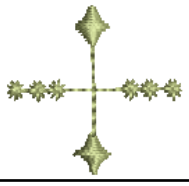
Название	Узор
M008b	M008a pattern oriented vertically
M009a	
M009b	M009a pattern oriented horizontally
M010a	
M010b	M010b M010a pattern oriented horizontally
M011a	
M011b	M011a pattern oriented horizontally
M012a	
M012b	M012a pattern oriented horizontally
M013a	
M013b	M013a pattern oriented horizontally
M014a	
M014b	M014a pattern oriented vertically and mirrored
M015a	

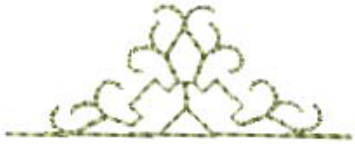
Название	Узор
M015b	M015a pattern oriented horizontally
M016a	
M016b	M016a pattern oriented horizontally
M017a	
M018a	
M018b	M018a pattern oriented vertically
M019a	
M019b	M019a pattern oriented horizontally
M020a	
M020b	M020a pattern oriented horizontally
M021a	
M021b	M021a pattern oriented horizontally
M022a	
M022b	M022a pattern oriented diagonally

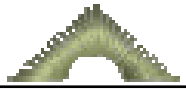
Название	Узор
M023a	
M023b	M023a pattern oriented horizontally
M024a	
M024b	M024a pattern oriented diagonally
M024c	M024a pattern oriented horizontally
M025a	
M025b	M025a pattern oriented horizontally
M026a	
M026b	M026a pattern oriented horizontally
M027a	
M027b	M027a pattern oriented vertically
M028a	
M028b	M028a pattern oriented diagonally
M029a	

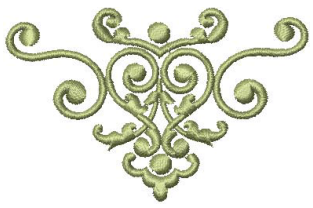
Название	Узор
M029b	M029a pattern oriented horizontally
M030a	
M030b	M030a pattern oriented horizontally
M031a	
M031b	M031a pattern oriented horizontally
M032a	
M032b	M032a pattern oriented horizontally
M033a	
M033b	M033a pattern oriented horizontally
M034a	
M034b	M034a pattern oriented vertically
M035a	
M035b	M035a pattern oriented horizontally

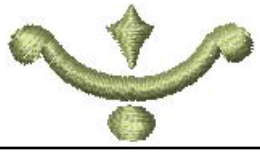
Название	Узор
M036a	
M036b	M036a pattern oriented horizontally
M037a	
M037b	M037a pattern oriented horizontally
M038a	
M038b	M038a pattern oriented horizontally
M039a	
M039b	M039a pattern oriented horizontally
M040a	
M040b	M040a pattern oriented horizontally
M041a	
M041b	M041a pattern oriented horizontally

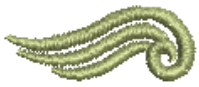
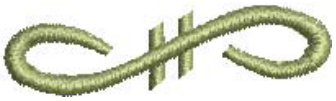
Название	Узор
M042a	
M042b	M042a pattern oriented vertically
M042c	M042a pattern oriented diagonally
M043a	
M043b	
M043c	M043a pattern oriented horizontally
M044a	
M044b	M044a pattern oriented vertically
M045a	
M045b	M045a pattern oriented horizontally
M046a	
M046b	M046a pattern oriented horizontally
M047a	

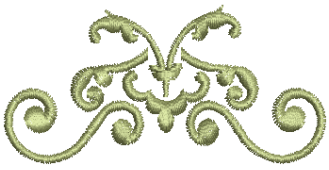
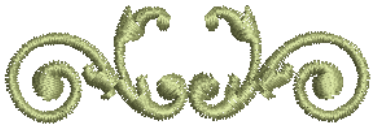
Название	Узор
M047b	M047a pattern oriented horizontally
M048a	
M048b	M048a pattern oriented horizontally
M049a	
M049b	M049a pattern oriented horizontally
M050a	
M050b	M050a pattern oriented horizontally
M051a	
M051b	M051a pattern oriented diagonally
M052a	
M053a	
M054a	
M055a	

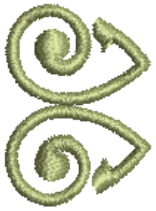
Название	Узор
M055b	M055a pattern oriented vertically
M056a	
M057a	
M057b	M057a pattern oriented diagonally and mirrored
M058a	
M059a	
M059b	M059a pattern oriented horizontally
M060a	
M061a	
M061b	M061a pattern oriented horizontally
M062a	
M062b	M062a pattern oriented horizontally
M063a	
M064a	
M064b	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

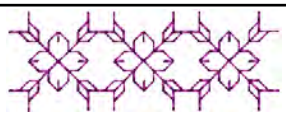
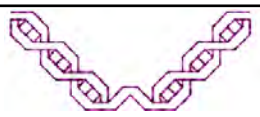
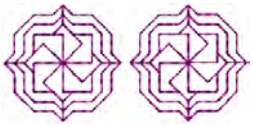
Название	Узор
M074a	 M074a pattern oriented vertically
M074g	
M075a	
M075b	
M075c	M075b pattern mirrored
M075d	M075b pattern oriented vertically
M076a	
M076b	M076a pattern oriented vertically
M077a	
M077b	M077a pattern oriented vertically
M078c	M078b pattern oriented vertically
M079a	
M079b	M079a pattern smaller sized
M079c	M079c M079b pattern oriented vertically
M080a	

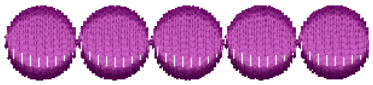
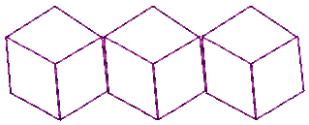
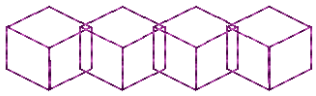
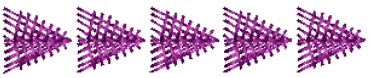
Название	Узор
M080b	M080a pattern smaller sized
M080c	M080b pattern oriented vertically
M081a	
M081b	M081a pattern smaller sized
M081c	M081b pattern oriented vertically
M082a	
M082b	M082a pattern oriented vertically
M083a	
M083b	M083a pattern oriented vertically
M084a	
M084b	M084a pattern oriented vertically
M085a	
M085b	M085a pattern smaller sized
M085c	M085c M085b pattern oriented vertically
M086a	
M086b	M086a pattern oriented vertically

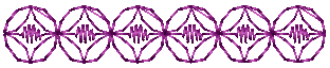
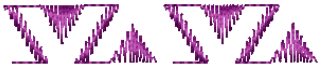
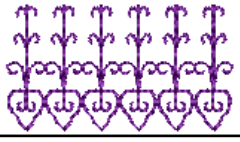
Название	Узор
M087a	
M087b	M087a pattern smaller sized
M087c	M087b pattern oriented vertically
M088a	
M088b	M088a pattern oriented horizontally
M088c	M088a pattern oriented diagonally
M089a	
M089b	M088a pattern oriented vertically
M089c	
M090a	
M090b	M090a pattern oriented horizontally
M090c	M090a pattern oriented diagonally
M090d	
M090e	M090d pattern oriented vertically

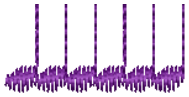
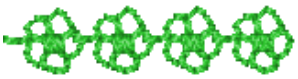
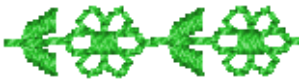
Название	Узор
M091a	
M091b	M091a pattern oriented vertically
M091c	M091a pattern oriented diagonally
M092a	
M092b	M092a pattern oriented vertically
M092c	
M092d	M092e pattern mirrored v ertically and horizontally
M092e	M092e pattern mirrored horizontally
M093a	
M093b	M093a pattern oriented vertically
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	

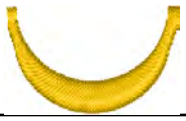
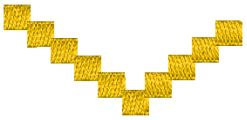
Название	Узор
K0015a	
K0016a	
K0017a	
K0018a	
K0019a	
K0020a	
K0021a	
K0022a	
K0023a	
K0024a	
K0025a	
K0026a	
K0027a	
A200026	
A200150	

Название	Узор
A200446	
A200602	
A200606	
A200609	
A200615	
A200749	
Pattern set: NP005a	
151a	
151b	
152a	
437a	
660a	
663a	
701a	
1023a	

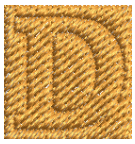
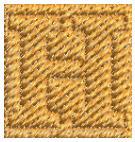
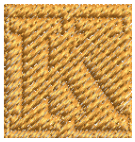
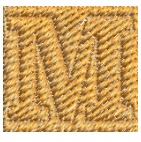
Название	Узор
1024a	
1026a	
1027a	
Pattern set: Nature	
101	
102	
103	
106	
111	
112	
113	
114	
115	
117	
118	
119	
124	

Название	Узор
129	
135	
136	
Pattern set: Quilting	
327	
328	
330	
332	
333	
334	
336	
337	
338	
339	

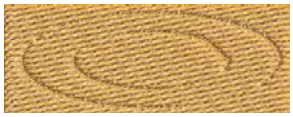
Название	Узор
340	
342	
343	
a301	
a302	
a303	
a304	
a305	
a306	
a307	
a308	
a309	
a310	
a311	
a312	
a313	

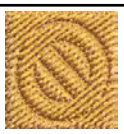
Название	Узор
a314	
a315	
a316	
Pattern set: Satin-Quilt	
501	
503	
506	
507	
508	
509	
511	
512	
513	
514	

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	

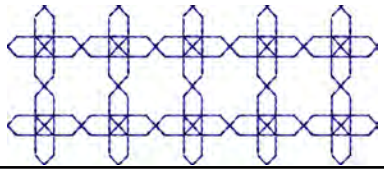
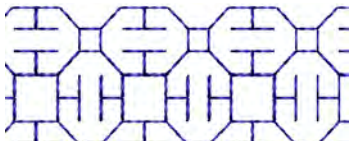
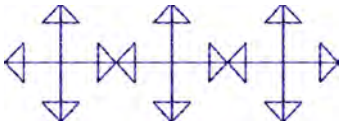
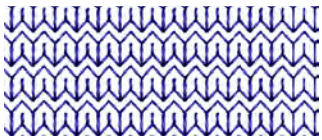
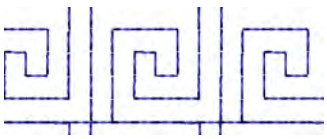
Приложение G

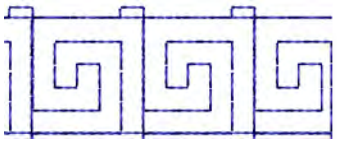
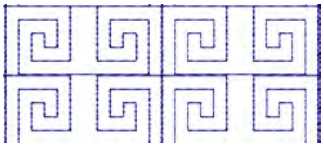
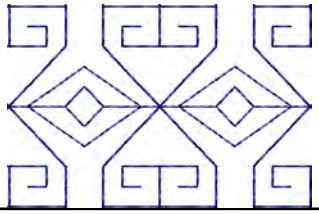
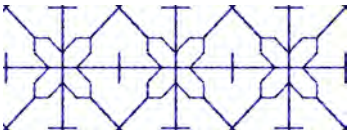
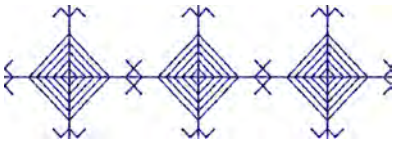
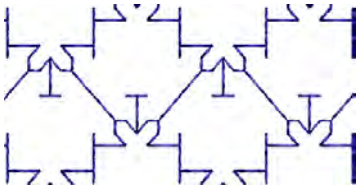
Образцы узоров рукодельных стежков

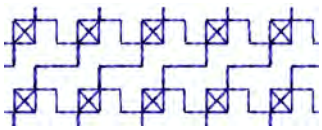
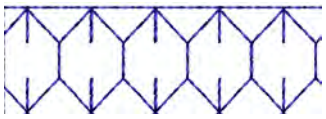
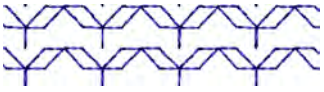
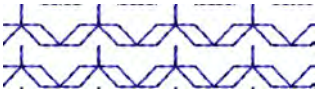
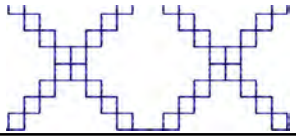
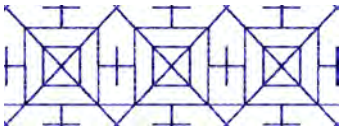
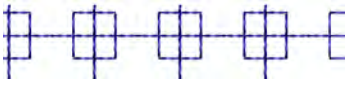
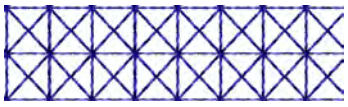
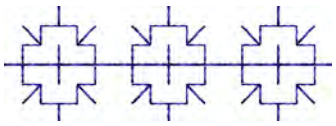
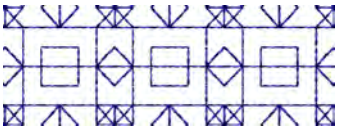
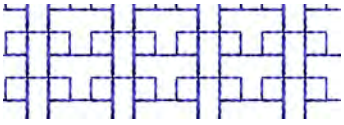
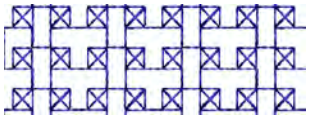
Образцы узоры рукодельных стежка, показанные в этом приложении, включены в вашу программу BERNINA. О применении рукодельных стежков (Craft Stitches) см. раздел Оконтуривание и заполнение рукодельными стежками.

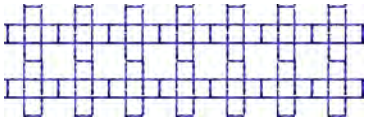
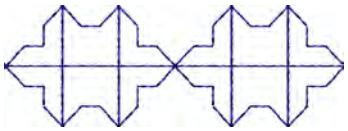
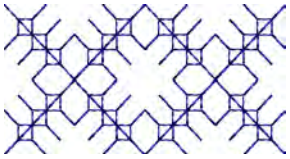
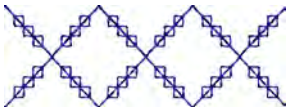
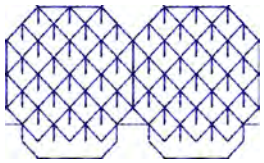
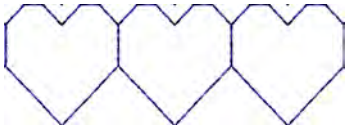
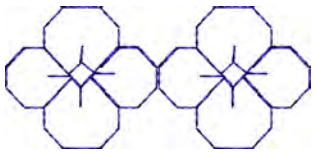
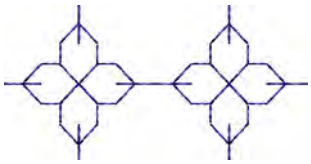
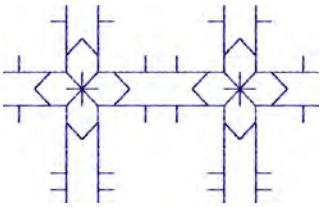
Узоры заполнения «Блэкуорк»

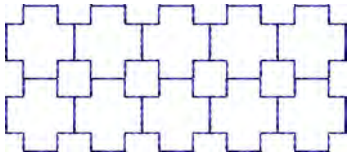
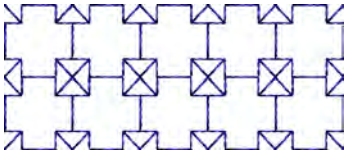
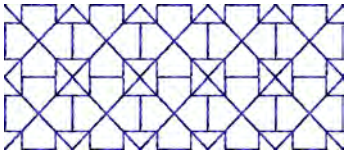
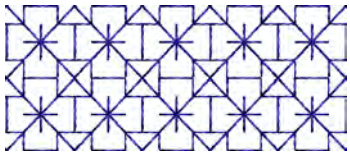
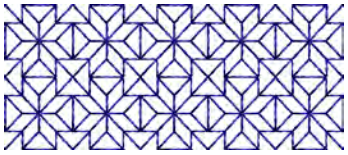
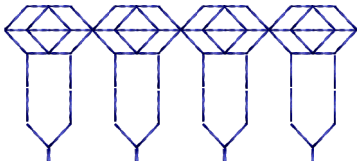
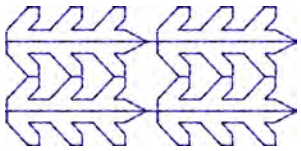
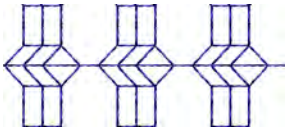
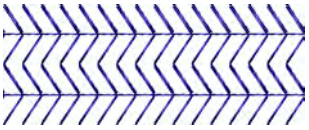
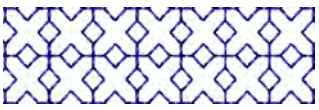
Техника Blackwork (дословно «черная работа») получила свое название от черных шелковых ниток, используемых в этом виде вышивания. Узоры Blackwork можно использовать как для оконтуривания, так и для заполнения. В большинстве случаев при таком «черно-белом» заполнении используются простые стежки для создания комплексных геометрических узоров. См. разделы Создание контуров обрамления в технике «черной вышивки» («блэкуорк») и Создание заполнений в технике «черной вышивки» («блэкуорк»).

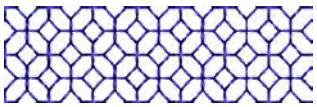
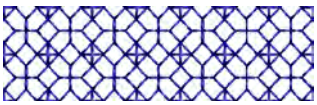
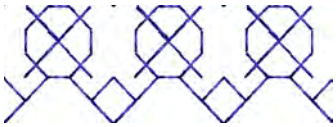
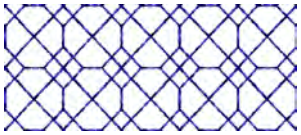
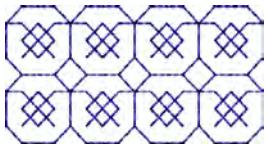
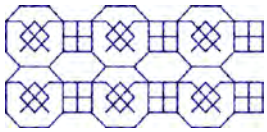
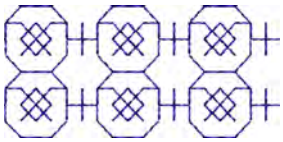
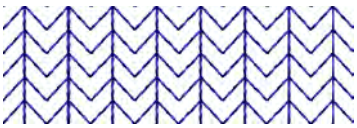
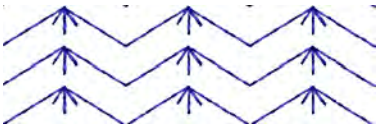
ID	Образец
B0001a	
B0002a	
B0003a	
B0004a	
B0005a	

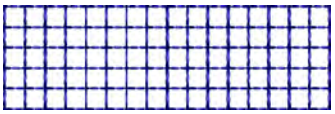
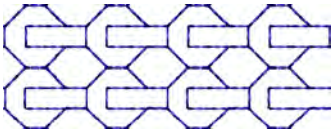
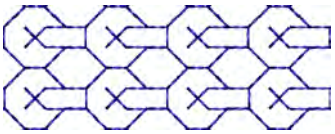
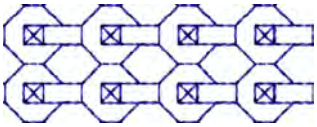
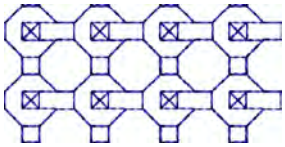
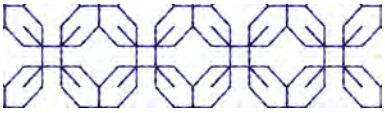
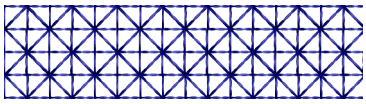
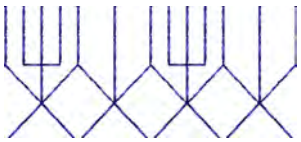
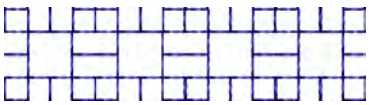
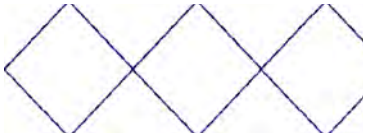
ID	Образец
B0005b	
B0006a	
B0007a	
B0008a	
B0009a	
B0010a	

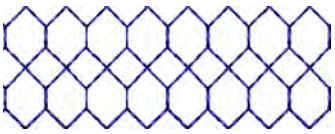
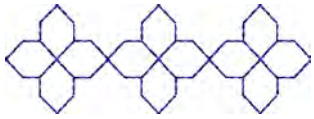
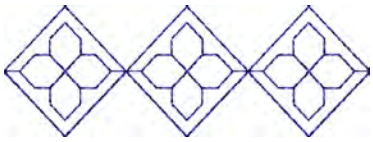
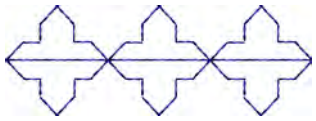
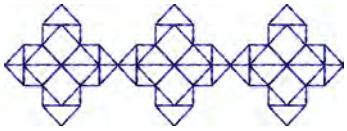
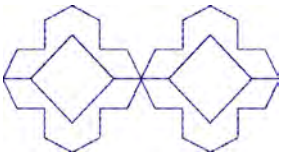
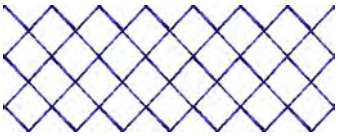
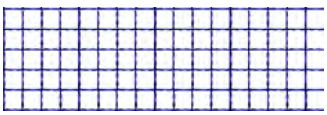
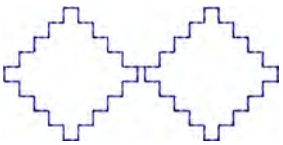
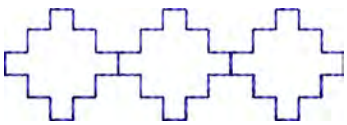
ID	Образец
B0011a	
B0012a	
B0013a	
B0013b	
B0014a	
B0015a	
B0016a	
B0017a	
B0018a	
B0019a	
B0020a	
B0021a	

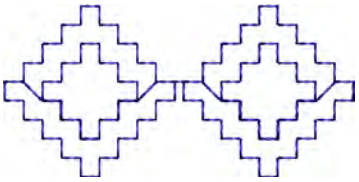
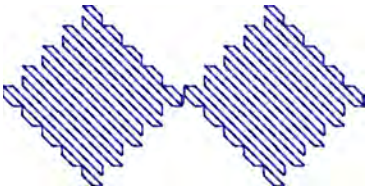
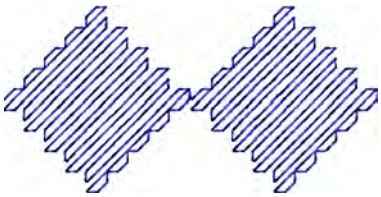
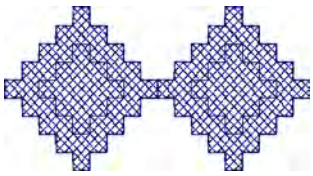
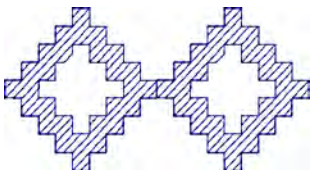
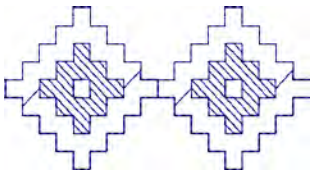
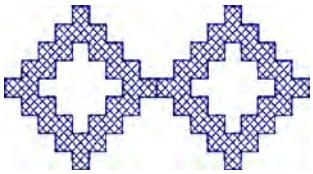
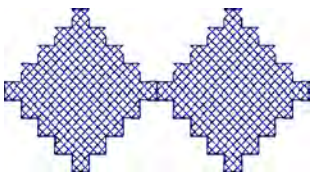
ID	Образец
B0022a	
B0023a	
B0024a	
B0025a	
B0026a	
B0027a	
B0028a	
B0029a	
B0030a	

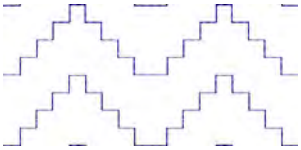
ID	Образец
B0031a	
B0032a	
B0033a	
B0034a	
B0035a	
B0036a	
B0037a	
B0038a	
B0039a	
B0040a	

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	

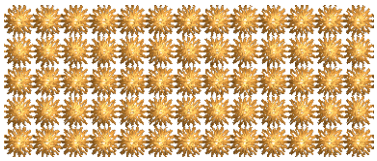
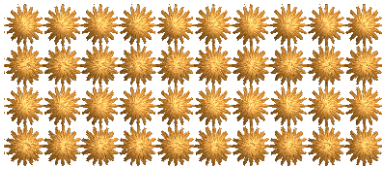
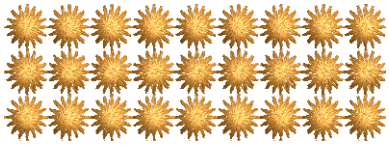
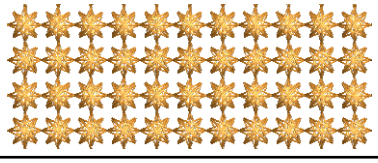
ID	Образец
B0062a	
B0063a	
B0064a	
B0065a	
B0066a	
B0067a	
B0068a	
B0069a	
B0070a	
B0071a	

ID	Образец
B0072a	
B0073a	
B0074a	
B0075a	
B0075a	
B0075a	
B0075a	
B0075a	

ID	Образец
B0075a	

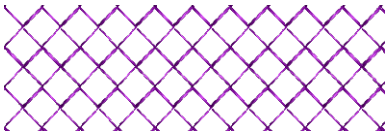
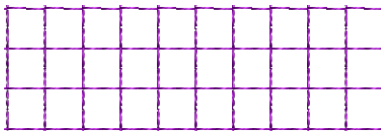
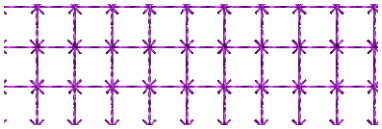
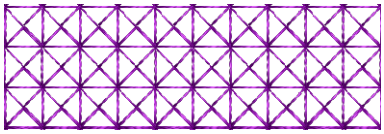
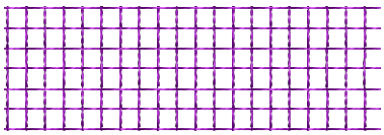
Узоры Candlewicking

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 обрамления стебельчатыми стежками и Создание заполнений 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 строи 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 системеMSWindows он может быть установлен как разновидность принтера.

ARQ: формат в программе BERNINAQuilter.

ART: форматвпрограмме 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 BERNIN AEmbroiderySoftwareCrossStitch.

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 пр превышении максимального шага машины.

Авто-скроллинг (Автоматическая прокрутка): Функция автомтической прокрутки экрана при оцифровке.

Автоматическое построение последовательности стежков (Autosequencing): эта функция позволяет оцифровывать объекты (например, пальцы на руке) не заботямь о том, в какой последовательности их вышивать и соединять наиболее эффективно.

AutoSpacing: функция, автоматически подбирающая растояния между стежками в зависимости от ширины колонки стежков. Работает только для стежков гладью.

Автоматическая замена оттенков ниток: функция, позволяющая многониточным вышивальным машинам автоматически перезаправлять 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 лини 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 Пикселы.

Blackwork («черная» вышивка): термин, происходящий от традиционной техники вышивки черным шелком. Используется для украшения таких предметов, как скатерти, салфетки, куклы и т.п.

Стеганые 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 пяльцы 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: Оиночный объект (замкнутая кривая), который можно добавить в монограмму. Также - полоска ткани, добавляемая к внутреннемуквилту 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 нескольку 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 диалогах.

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. такжеДуплицировать.

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 вручню.

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 бегущих 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 файлыс ‘контурами’ (сжатые) или со ‘стежками’. ПО BERNINA Embroidery Software внутренне делит файлы на 4 типа: ativeDesign, ImportedOutlines, Processed Stitches, Imported Stitches (оригинальный проект, импортированный контур, обработанные или импортированные стежки). См. Свойства проекта.

Шаблон проекта: См. Шаблон.

Окнопроекта: 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 ы котором содержится информация. Во многих диалогах можнозадать 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. Передотправкойнамашину, проектпреобразуетсяв‘ вышивальныеданные’.

Инструмент оцифровки: иногдаихназывают «способывводаданных». 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 мышь. При этом перемещается выбранный объектнаэкране.

Выпадающий список: Диалоговое окно со списком опций для выбора.

Дуплицирование: при дуплицировании 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, объединить проекты, выполнять и менять параметрымашинных команд.

ElasticLettering: специальныйэффект, применяемыйкнадписям, 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 вэ поху 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 много-головочные машины.

Объект вышивки: См. Объект.

Вышивальные нитки: См. Нитки.

EMF: EnhancedMetafile – векторный графический формат.

Точкавхода: 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 машинMelco.

Расширение: См. Расширениефайла.

Ткань:ткани обладают многими свойствами, главным из которых эластичность или ‘растяжимость ткани’. Важноесвойство, 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: художественноезаполнение, применяемоетам, гдеточки прокола иглы формируют плиточный узор. Впрограммеимеютсяразныеобразцытакоготипа.

Файл: некоторое количество информации, сохраненное на носителе под определенным именем.. Сохраненныепроектыхранятсяввидефайлов..

Расширениефайла: три-четыре буквы после точки в конце имени файла (например, .BMP), расширение обозначает тип файла, читаемый или нет той или иной программой.

Имяфайла: 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. Другоеназвание – стежкиGeflect.

Финализация: Действия, выполняемые по завершении собственно вышивания.

Flagging: движение ткани вверх-вниз под действием иглы, напоминая 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 вышивок 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. Рисованиенитками.

Французский узел: Стежок с приподнятым узелком в центре..

Бахрома: концы обрезанных ниток, свисающие по краям проекта.

Градиентное заполнение: художественныйэффект, при котором меняется плотность стежков вдоль объекта вышивки. Создает эффект изменения цвета и тени, который трудно получить вручную.

Градиентное заполнение: художественныйэффект, 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: состоитиз 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 перезаправок пялец или помогающих точнее разместить аппликацию. Это первый прошиваемый на аппликации слой стежков, используемый для правильного размещения ткани аппликации на подкладке. См. такжеАппликация.

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 0обычно, 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, символилитоварный 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 («волшебнаяпалочка»): 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/свернутьокно»: всистемеWindows, маленькая кнопочка 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. Есливыйти 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 кнопочка 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 - личныеинициалы. Может также включать границы или обозначения, символизирующие права собственностина предметы одежды, носовые платки и т.п.

Мульти-аппликация: объект аппликации, состоящий их 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 валеного материала (фетра) без применения воды. Иглы, применяемые в промышленных машинах для сухоговаляния, или иглы для домашних устройств типа BERNINAneedlepunchtool, 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 достич 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. такжеШаблон.

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 Softwareимеют 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-могутзаниматьдо 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 открыается в программе BERNINA EmbroiderySoftware, автоматически применяются соответствующие типы стежков, методы оцифровки и эффекты. Контур можно пере-масштабировать, преобразовать, изменить форму – без изменения плотности и качества стежков. См. такжеСтежковый-файл.

Контурныестежки: бегущиестежкиилистежкигладью, используемые для оконтуривания объектов вышивки.

Окно обзора: в окне обзора отображаются миниатюрные изображения проектов. The окно о новляется всякий раз, когда делаются изменения. Его можно использовать для приближения, удаления и панарамирования 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 попиксельно, используя такие инструменты, как «кисточки», «ластики», «спреи» и др. Примерыпрограммдлярисования: AdobePhotoshop, JascPaint Shop Pro и CorelPHOTO-PAINT® EssentialsX6. 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 ипорты имеют имена LPT1, LPT2, ит.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.

Заплатка (Patch): кусок ткани используемый в аппликациях.

Patchwork (Пэтчворк): композиция из сшитых вместе кусков ткани (например, квилт).

Patchworkблок: наборпэтчей, сшитыхвместе, формирующий единую форму (например, квилт)lt.

Заполнение образцами (PatternFill): декоративныезаполняющиестежки для заполнения замкнутых объектов. Можно создавать специальные и трехмерные эффекты.

Контур изобразцов: образцы стежков, соединенные вместе вдоль оцифрованной линии. Можно создавать декоративные контура, используя образцы из списка.

PCX: формат побитовых изображений программы Paintbrush.

PDF: PortableDocumentFormat. Формат документовв программе AcrobatReader (например, Руководство пользователя).

Копирование наброска (Pencilrub): 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 гладьевых или контурных стежков с переменными интервалами. Эффект напоминает печать струйного принтера.

Пиксель: Точка. Например. Световыеточки, формирующиекартинкунаэкранекомпьютера. 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

Линияразмещения: первыйслойстежковаппликации, 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 позициииуказывает 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 пяльцах, 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 Автомтическая компнсация 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 расположения 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 dpiобычно 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, следу 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, ка 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 проделывать 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 менятьс ильнее, 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 заменен 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. Последовательностьстежков.

Серийный порт: соединительный разъем на компьютере, куда можно подключать внешние устройства (например, модем). Серийные порты PCCOM – разъемы типа «папа», 9-ти или 25-ти штырьковые. Они иеют 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 тип у разъема.

Техника коротких стежков: техника оцифровки, помещающая в углах иискривлениях укороченные стежки.

«Горячие» клавиши: **A** 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 пронаблюдать в какой последовательности будут прошиваться стежки и меняться цвета ниток.

Программное обеспечение (Software): программы, установленные на компьютере (MSWindows, BERNINA Embroidery Software, и др.).

Специальныезаполнения: стежки, образующиеорнамент 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), числот остановок (S), и т.п..

Stemstitch: стежок используемый как для контуров, так и для заполнений таких фигур, как ветви (stems) и виноградные гроздья (vines). Используется вместе с другими декоративными стежками или как контур вокруг заполнений 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 заполнений.

Stippling: метод создания заполнений 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 горизонтали. Углы могут и варьироваться в пределаходной 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 вышеп лотность. 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 объектив ставить 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.

Tackdown: 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 когдас и знаночной 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 (TexturedEdge): 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 (блестящиенитки), 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 самостоятельнотаблиц. Можно копировать цвета из одних таблиц в друние, 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, A – нормальная вышивальная нитка (плотность 120/2или40). B – нитка потолще, C – потоньше, D- очень тонкие нитки.

Толщина нитки: См. Плотность нитки.

Тип нитки: вышивальные нитки отличаются по толщине. БываюттипыA, B, C и D. Плотность стежков должна соответствовать типу нитки. См. такжеПлотность-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. Можнотакнастроитьпрограмму, чтобыпри определенных условиях вставлять завершающие стежки автоматически. А можно вставлять их вручную. Можно также настроить автоматичечскую обрезку нитки.

Титульная строка: горизонтальная строка на верху страницы в системе Windowsc 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, поверх вельвета или махровой ткани). Топпинг прижимает ворс или рубцы, оставляя стежки поверх их. Топпинг делают из разных материалов – пластика, растворимого 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 спрятаны, а объекты смежные, их можно применять.

«Путешествие» попроекту: проекты проверяются просмотром последовательностей стежков, «путешествуя» постежкам, 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 задаватьк автоматически, такивручную.

Триммер: устройство, встроенноевшвейную машину, для автоматической обрезкиниток. В частности, при переходе отодного объекта к другомуили 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 колонкистежков, 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 стандартомTWAIN. 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 BusConnector- тип соединительного порта на компьютере, к которому, в частности, подключается заглушка безопасности.

Значения s: настройки – буквы и цифры – которые вводятся в диалогах. См. также Свойстваобъекта.

Изменяемость размера: возможностьменять 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 (побитовых) изображений, векторная графика содержит геометрические формы и линии, которые масштабируются без искажений и как правило занимают мало места в памти.См. также Побитовые изображения.

Векторный объект: объект векторной графики, созданный или импортированный в ПО BERNINAEmbroiderySoftware. Сп омощьюПОBERNINAEmbroideryS oftwareих 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 доль оцифрованной волнистой линии, сохраняя при этом постоянную плотность стежков и частоту проколов.

WMF: WindowsMetafile – формат векторной графики.

Записать (Write): функция отправки проекта на диск или карту памяти для сохранения, или на швейную машину для вышивания.

X/Yкоординаты: Расстояния на графике или на экране компьютера по горизонтали (X) и вертикали (Y). ЗначенияXприменяются 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).