

Программа создания рисунков вышивания

# PE#DESIGN 10

## Руководство пользователя программы



Перед использованием этого программного обеспечения сначала прочитайте Справочное руководство для получения подробной информации об установке и обновлении программного обеспечения. Кроме того, обязательно прочитайте это Руководство пользователя перед использованием программного обеспечения. Рекомендуется хранить данный документ в удобном месте, чтобы он был доступен для справок.

# Поздравляем с приобретением устройства Brother!

Благодарим за выбор нашей продукции. Для оптимального использования возможностей данного устройства и его безотказной и правильной работы внимательно изучите данное Руководство пользователя и храните его вместе с гарантийным талоном в надежном месте.

## Изучите перед использованием устройства

### Создание красивых дизайнов для вышивания

- Данная система позволяет создавать самые разнообразные дизайны для вышивания и предлагает более широкий выбор параметров вышивания (толщина нити, шаг строчки и т.д.). Однако конечный результат зависит от конкретной модели швейной машины. До начала вышивания на конечном материале рекомендуется опробовать созданный рисунок на куске ткани.

### Обеспечение безотказной работы

- Не записывайте на “Аппаратный ключ PE-DESIGN” файлы для хранения или переноса.
- Не подключайте “Аппаратный ключ PE-DESIGN” к швейной машине.

### Обеспечение длительного срока службы

- Не допускайте воздействия на “Аппаратный ключ PE-DESIGN” прямых солнечных лучей и высокой влажности. Не храните “Аппаратный ключ PE-DESIGN” рядом с нагревателем, горячим утюгом или иными источниками тепла.
- Не допускайте попадания воды или других жидкостей на “Аппаратный ключ PE-DESIGN”.
- Не роняйте “Аппаратный ключ PE-DESIGN” и не допускайте ударов по нему.

### Ремонт и настройка

- В случае неисправности или необходимости настройки обращайтесь в ближайший сервисный центр.

### Замечание

- Поскольку подключение данного “Аппаратный ключ PE-DESIGN” необходимо для работы программы, в случае его потери потребуется купить другой экземпляр программы. Храните его в надежном месте и не теряйте его!
- Данное Руководство пользователя и Краткий справочник не содержат инструкций по работе на компьютере под управлением операционной системы Windows®. Такие инструкции см. в соответствующих руководствах Windows®.

### Авторские права

Windows® является зарегистрированным товарным знаком корпорации Microsoft. Прочие наименования продуктов, упомянутые в Руководстве пользователя и Кратком справочнике, могут являться товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками соответствующих компаний и признаются как таковые в данной документации.

### Осторожно!

Входящее в комплект поставки данного продукта программное обеспечение (ПО) защищено законодательством об охране авторских прав. Использование или копирование этого ПО разрешается только в соответствии с нормами этого законодательства.

### **СОХРАНИТЕ ЭТИ ИНСТРУКЦИИ**

**Данный продукт предназначен для бытового применения.**

**Дополнительные сведения о продуктах и обновлениях можно получить на нашем веб-сайте по адресу**

**<http://www.brother.com/> или <http://support.brother.com/>**



# Содержание

## **Содержание .....2**

## **Как пользоваться руководствами .....4**

## **Поддержка/сервис .....5**

- Техническая поддержка .....5
- Регистрация через Интернет .....5
- Проверка наличия последней версии программы .....6

## **Аппаратный ключ PE-DESIGN .....7**

## **Сравнение типов данных, создаваемых в программе PE-DESIGN 10 .....8**

## **Запуск приложений и выход из них .....9**

- Запуск приложения .....9
- Выход из приложения .....9
- Мастер запуска .....10

## **Основные сведения об окнах ...11**

- Окно программы Layout & Editing .....11
- Пример импорта данных вышивания .....13

## **Основные параметры программы .....14**

- Настройка параметров страницы “Рисунок” ...14
- Использование селектора ткани .....17
- Настройка основных параметров отображения .....18

## **Основные операции в программе Layout & Editing .....22**

- Урок 1. Рисование различных фигур для создания дизайна для вышивания .....23
- Редактирование рисунков вышивания .....31
- Выбор цветов нитей и типов вышивания для линий и областей .....46
- Рисование геометрических фигур .....60

- Изменение формы рисунков вышивания ....66
- Редактирование рисунка строчки .....71
- Проверка рисунков вышивания .....77
- Открытие/импорт рисунков вышивания .....90
- Сохранение и печать .....95

## **Создание рисунков вышивания с текстом .....100**

- Урок 2. Использование шаблонов .....101
- Функция создания шаблонов .....104
- Урок 3. Ввод текста .....105
- Дополнительные операции для ввода текста .....106
- Урок 4. Монограммы .....120
- Дополнительные операции для ввода монограмм .....123
- Урок 5. Создание рисунка с использованием функции “Имена из списка” .....124
- Функция “Имена из списка” (замена текста) .....127

## **Создание рисунков вышивания с использованием изображений .....130**

- Мастер создания строчки: автоматическое преобразование изображения в дизайн для вышивания .....131
- Урок 6-1. Автовывивка .....132
- Функции автовывивки .....134
- Урок 6-2. Крестовидная строчка .....135
- Функции крестовидной строчки .....137
- Урок 6-3. Фотовывивка 1 .....139
- Функции фотовывивки 1 .....142
- Урок 6-4. Фотовывивка 2 .....144
- Функции фотовывивки 2 .....146
- Дополнительные операции при работе с мастером преобразования в строчку .....147
- Импорт данных изображения .....150
- Изменение параметров изображения .....152
- Урок 7. Функция “Печать и вышивка” .....154

## **Операции для конкретных видов шитья .....160**

- Урок 8-1. Создание аппликаций .....161
- Урок 8-2. Создание вышитых нашивок .....166

Урок 8-3. Создание рисунка для ришелье с заполнением сетчатой строчкой.....	169	Создание рисунка орнаментной строчки.....	266
Использование функций вышивки ришелье.....	173	Редактирование рисунка в режиме “Орнамент”.....	269
Урок 9-1. Деление дизайна для вышивания.....	177	Окно Programmable Stitch Creator.....	270
Урок 9-2. Создание дизайнов для многопозиционных пялец.....	183	Открытие шаблона.....	271
Урок 9-3. Вышивание с использованием пялец Jumbo.....	188	Предварительный просмотр.....	272
Выбор и сохранение пользовательских параметров вышивания.....	192	Сохранение рисунков.....	272
Использование инструмента “Имитация ручной вышивки”.....	197	Изменение настроек.....	273
<b>Перенос данных.....</b>	<b>200</b>	<b>Font Creator.....</b>	<b>274</b>
Перенос дизайнов для вышивания на вышивальные машины.....	201	Основные операции в программе Font Creator.....	275
Использование функции Link (Связь) для вышивания с компьютера.....	204	Окно программы Font Creator.....	282
<b>Design Center.....</b>	<b>210</b>	Открытие файла.....	284
Основные операции в программе Design Center.....	211	Выбор символа и подготовка шаблона.....	285
Окно Design Center.....	221	Создание рисунка шрифтового символа.....	287
Этап “Исходное изображение”.....	222	Изменение точек рисунка шрифтового символа.....	288
Этап “Штриховое изображение”.....	224	Проверка созданных рисунков шрифта.....	289
Этап “Обработка рисунка”.....	226	Сохранение рисунков шрифтовых символов.....	291
Этап “Настройка вышивания”.....	231	Изменение настроек.....	292
<b>Design Database.....</b>	<b>240</b>	<b>Дополнение.....</b>	<b>294</b>
Окно программы Design Database.....	241	Советы по основным операциям.....	295
Запуск программы Design Database.....	242	В настройках.....	297
Систематизация дизайнов для вышивания.....	243	Изменение различных настроек.....	298
Открытие рисунков вышивания.....	245	Советы по эффективному использованию данного приложения.....	303
Перенос дизайнов для вышивания на вышивальные машины.....	246	<b>Меню/инструменты и справочные материалы.....</b>	<b>306</b>
Поиск рисунка вышивания.....	251	Layout & Editing.....	307
Преобразование файлов рисунков вышивания в другие форматы.....	252	Design Center.....	312
Проверка рисунков вышивания.....	253	Design Database.....	315
Вывод каталога дизайнов для вышивания.....	255	Programmable Stitch Creator.....	317
<b>Programmable Stitch Creator ....</b>	<b>258</b>	Font Creator.....	318
Основные операции в программе Programmable Stitch Creator.....	259	Параметры вышивания.....	320
Создание рисунка застилающей/фактурной строчки.....	260	Список шрифтов.....	340
Редактирование рисунка в режиме “Заполнение/Отпечаток”.....	264	Поиск и устранение неисправностей.....	344
		Новые возможности программы PE-DESIGN 10.....	346
		<b>Указатель.....</b>	<b>348</b>

# Как пользоваться руководствами

К данной программе прилагаются следующие руководства.

## Краткий справочник

Изучите это руководство перед началом работы с программой. В этом руководстве содержатся инструкции по началу работы с программой, а также необходимые правила техники безопасности. Во второй части приведены обучающие уроки, которые позволят вам научиться использовать основные функции для создания рисунков вышивания и образцов проектов.

## Руководство пользователя

В этом руководстве содержатся инструкции по использованию программы PE-DESIGN.

Сначала прочитайте разделы “Аппаратный ключ PE-DESIGN”, “Запуск приложений и выход из них”, “Сравнение типов данных, создаваемых в программе PE-DESIGN 10”, “Пример импорта данных вышивания” и “Основные сведения об окнах”, чтобы получить общее представление о базовых приложениях.

Затем прочитайте раздел “Основные операции в программе Layout & Editing”. В этой главе описаны основные операции, выполняемые в программе Layout & Editing, и процесс переноса рисунков на вышивальную машину на примере создания рисунков вышивания. Следуйте этим инструкциям при создании реальных рисунков вышивания.

В главах, посвященных отдельным приложениям, приведены описания полезных функций и различных параметров. Каждый раздел имеет описательное название, позволяющее быстро найти нужную информацию. В главах, в которые включены обучающие уроки, выполните описанные процедуры для освоения соответствующих операций. Затем прочитайте подробные описания.

Дополнительная информация приведена в следующих главах. При необходимости обращайтесь к соответствующей главе.

“Поддержка/сервис”: информация о гарантии на данный продукт, а также описание процедуры обновления программного обеспечения.

“Дополнение”: общие описания функций, подробные описания параметров, доступных в диалоговом окне **[Параметры]**, описание процесса поиска и устранения неисправностей, а также советы и предупреждения, позволяющие максимально эффективно использовать данную программу.


“Меню/инструменты и справочные таблицы”: списки типов вышивания, параметров вышивания и шрифтов, а также список различных команд.

В данном руководстве описаны процедуры для операционной системы Windows® 8.1. Если данная программа используется в операционной системе, отличной от Windows® 8.1, процедуры и внешний вид экранов могут немного отличаться.

### ■ Открытие Руководства пользователя (в формате PDF)

Это руководство в формате PDF записано на устройстве “Аппаратный ключ PE-DESIGN”. Кроме того, Руководство пользователя устанавливается во время установки программного обеспечения.

Нажмите на стрелку вниз в левом нижнем углу экрана **[Пуск]**, чтобы перейти в представление **[Все приложения]**, и нажмите **[Руководство пользователя]** в группе **[PE-DESIGN 10]** на экране. (Для Windows® 7 или Windows Vista®: нажмите **[Все программы]** и выберите пункты **[PE-DESIGN 10]** и **[Руководство пользователя]**.)

Другой способ: в любом приложении, кроме Design Database, нажмите  и выберите **[Руководство пользователя]**.

В программе Design Database нажмите **[Справка]** и выберите пункт **[Руководство пользователя]**.



- Для просмотра и печати Руководства пользователя в формате PDF требуется программа Adobe® Reader®.
- Если программа Adobe® Reader® на компьютере не установлена, ее необходимо установить. Эту программу можно загрузить с веб-сайта компании Adobe Systems Inc. (<http://www.adobe.com/>).

## Техническая поддержка


При возникновении проблемы обращайтесь в службу технической поддержки. Координаты службы поддержки продуктов для конкретного региона можно найти на нашем веб-сайте (<http://www.brother.com/>). Ответы на часто задаваемые вопросы и информацию об обновлениях программы можно найти на веб-сайте Brother Solutions Center (<http://support.brother.com/>).



- Перед обращением в Службу поддержки подготовьте необходимую информацию.
  - ◆ Убедитесь, что установлены все последние обновления операционной системы компьютера.
  - ◆ Запишите марку и модель своего компьютера и данные об используемой операционной системе Windows®. (Требования к системе см. в Кратком справочнике.)
  - ◆ Запишите информацию из появляющихся сообщений об ошибках. Эти сведения помогут быстрее ответить на ваши вопросы.
  - ◆ Своевременно устанавливайте все обновления, выпускаемые для программы PE-DESIGN 10.

## Регистрация через Интернет

Если необходимо получать извещения об обновлениях и важную информацию (например, о дальнейших разработках и усовершенствованиях продукта), можно зарегистрировать продукт через Интернет, выполнив простую процедуру регистрации.

Нажмите  в программе Layout & Editing, затем нажмите **[Регистрация через Интернет]**, чтобы запустить установленный веб-браузер и открыть страницу регистрации через Интернет на веб-сайте. Чтобы открыть веб-страницу регистрации через Интернет, введите в адресной строке браузера следующий адрес:

<http://www.brother.com/registration/>



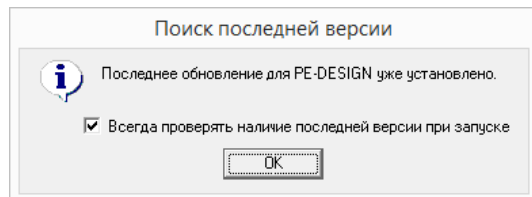
В некоторых регионах регистрация через Интернет может быть недоступна.

# Проверка наличия последней версии программы

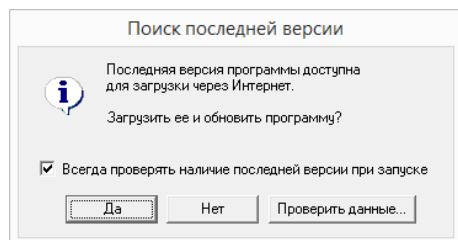
Нажмите  в программе Layout & Editing, затем нажмите **[Поиск обновлений]**.

Выполняется проверка установленной версии программы.

Если появляется следующее сообщение, то используется последняя версия программы.



Если отображается следующее сообщение, используется не последняя версия программы. Нажмите **[Да]** и загрузите последнюю версию программы с веб-сайта.



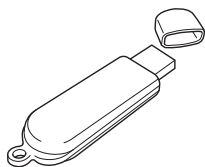
Если установлен флажок **[Всегда проверять наличие последней версии при запуске]**, проверка наличия последней версии программы производится при запуске.




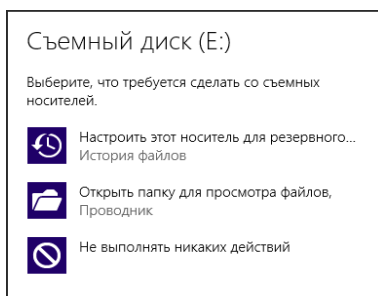
# Аппаратный ключ PE-DESIGN

Для работы программы PE-DESIGN 10 необходимо, чтобы прилагаемый “Аппаратный ключ PE-DESIGN” был подключен к USB-порту компьютера.

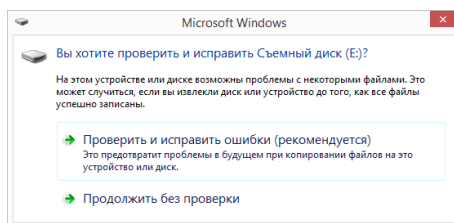
Устройство “Аппаратный ключ PE-DESIGN” предотвращает несанкционированное использование данной программы. Программу невозможно запустить, если “Аппаратный ключ PE-DESIGN” не подключен.



- “Аппаратный ключ PE-DESIGN” нельзя использовать как USB-носитель. Не используйте “Аппаратный ключ PE-DESIGN” для хранения или переноса файлов вышивания.
- Когда “Аппаратный ключ PE-DESIGN” подключен к USB-порту компьютера, открывается диалоговое окно **[Автозапуск]**. Не выбирайте никаких действий в этом диалоговом окне. Выберите , чтобы закрыть диалоговое окно, и запустите программу PE-DESIGN 10.



- Когда появится сообщение “Сканировать и исправить съемный диск (E:)?”, выберите **[Продолжить без проверки]** и запустите программу PE-DESIGN 10. Буква диска, назначаемая съемному диску, различается на разных компьютерах.



- Чтобы отключить “Аппаратный ключ PE-DESIGN” от компьютера, нажмите кнопку **[Пуск]**, выберите пункт **[Компьютер]**, правой кнопкой мыши нажмите “Аппаратный ключ PE-DESIGN” и выберите пункт **[Извлечь]**.
- Не форматируйте устройство “Аппаратный ключ PE-DESIGN”.
- Рекомендуется создать резервную копию данной программы на случай непредвиденных проблем.

# Сравнение типов данных, создаваемых в программе PE-DESIGN 10

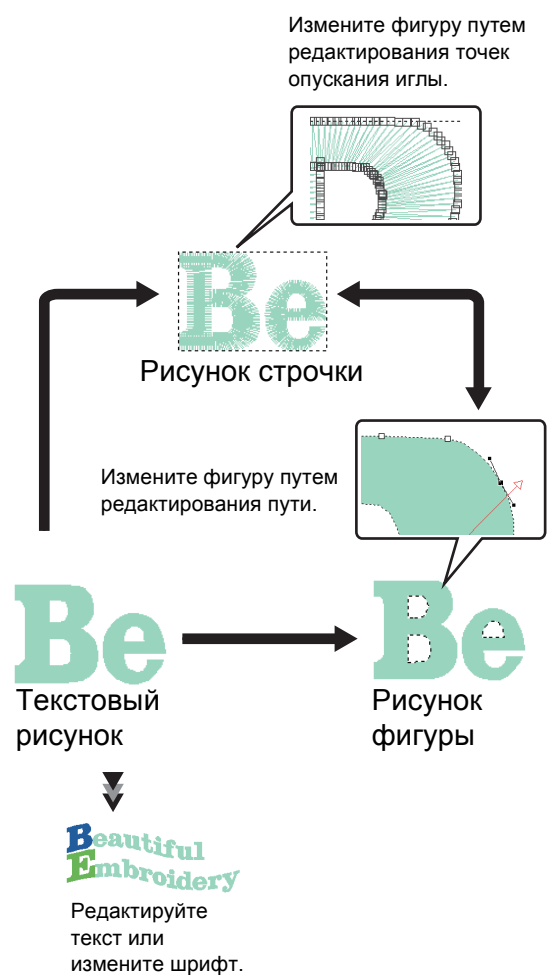
В программе PE-DESIGN 10 используются данные трех типов.

**Рисунок строчки:** встроенные данные вышивания (созданные путем преобразования в программе PE-DESIGN 10).

**Текстовый рисунок:** данные, созданные при помощи инструмента [Текст].

**Рисунок фигуры (контурный рисунок):** данные, созданные при помощи инструмента [Фигуры]. Ко всей области применяются одно или несколько направлений шитья.

Все данные можно преобразовать в данные другого типа, как показано ниже. Стрелками показаны направления преобразования данных. Способы редактирования данных различаются в зависимости от типа данных.



## Рисунок строчки

Можно редактировать (менять форму путем перемещения/удаления точек или разделения/соединения линий в точках) точки опускания иглы) и разделять строчки, но нельзя задавать типы вышивания областей и линий или параметры вышивания.

## Текстовый рисунок

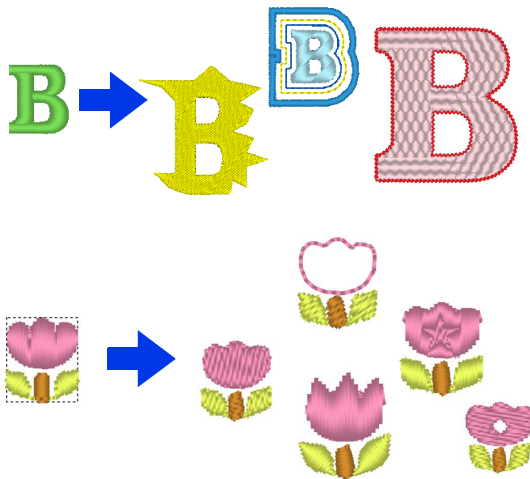
Можно редактировать текст путем ввода/удаления символов, задавать параметры текста

(например, форму преобразования или шрифт) и задавать параметры вышивания.

## Рисунок фигуры

Можно задавать типы вышивания областей и линий и параметры вышивания, редактировать пути (путем перемещения/удаления точек, изменения формы/соединения линий в точках), изменять направление шитья, вводить/редактировать отпечатки, применять эффекты рельефа/гравировки, удалять/объединять перекрывающиеся области, задавать вышивание с отверстием, разделять контуры и создавать смещенные линии и цветочные орнаменты.

Например, при преобразовании рисунка строчки в фигуры можно изменять типы вышивания и параметры вышивания, а для фигур есть удобные функции редактирования и изменения размера. Если преобразовать текстовый рисунок в фигуры, можно редактировать направление шитья и форму символов, а также создавать смещенные линии.



Функции, недоступные для данных одного типа, могут быть доступны, если преобразовать эти данные в данные другого типа. Преобразуйте данные в данные того типа, в котором можно выполнить те операции, которые необходимы для создания требуемого рисунка вышивания.

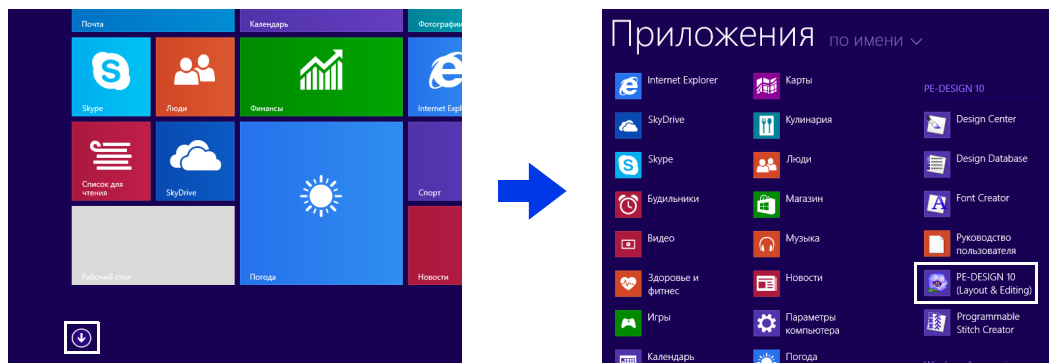
# Запуск приложений и выход из них

## Запуск приложения

Нажмите на стрелку вниз в левом нижнем углу экрана **[Пуск]**, чтобы перейти в представление **[Все приложения]**, и нажмите **[PE-DESIGN 10 (Layout & Editing)]** в группе **[PE-DESIGN 10]** на экране.


При запуске приложения запускается мастер запуска.

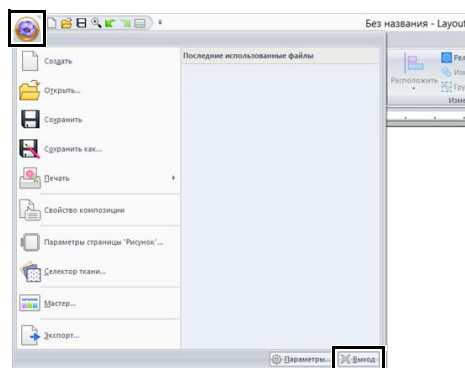
►► “Мастер запуска” на с. 10



Для Windows® 7 и Windows Vista®: нажмите , выберите **[Все программы]** и **[PE-DESIGN 10]**, затем выберите **[PE-DESIGN 10 (Layout & Editing)]**.

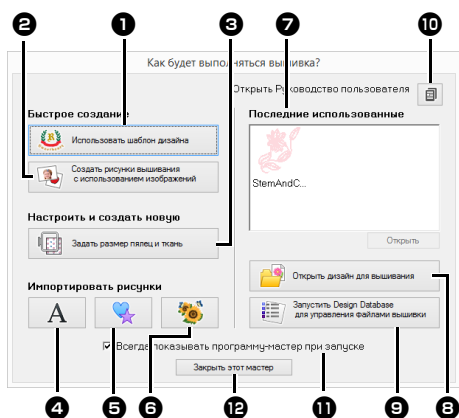
## Выход из приложения

Нажмите  и затем нажмите **[Выход]**.



# Мастер запуска

При запуске программы [Layout & Editing] открывается следующее окно мастера.



**1** **Использовать шаблон дизайна**  
Нажмите эту кнопку, чтобы запустить [Мастер создания шаблонов].




▶▶ “Урок 2. Использование шаблонов” на с. 101

**2** **Создать рисунки вышивания с использованием изображений**  
Нажмите эту кнопку, чтобы запустить мастер создания рисунка вышивания из изображения.

▶▶ “Мастер создания строчки: автоматическое преобразование изображения в дизайн для вышивания” на с. 131 и “Импорт данных изображения” на с. 150

**3** **Задать размер пялец и ткань**  
Нажмите эту кнопку, чтобы задать размер области страницы “Рисунок” (размер пялец). Можно выбрать ткань для вышивания и настроить параметры вышивания, подходящие для этой ткани.

▶▶ “Настройка параметров страницы “Рисунок”” на с. 14 и “Вызов группы настроек из списка” на с. 192

**4**  , **5**  , **6**   
Нажмите эти кнопки, чтобы импортировать рисунок, показанный на кнопке, из панели [Импорт].


**7** **Последние использованные**  
Выберите эскиз наиболее часто используемого файла в списке и нажмите [Открыть], чтобы вызвать этот файл.

**8** **Открыть дизайн для вышивания**  
Нажмите эту кнопку, чтобы открыть данные вышивания (файл .pes).

▶▶ “Открытие файла Layout & Editing” на с. 90

**9** **Запустить Design Database для управления файлами вышивки**  
Нажмите эту кнопку, чтобы запустить программу Design Database.



▶▶ “Design Database” на с. 240

**10**   
Нажмите эту кнопку, чтобы открыть Руководство пользователя (в формате PDF).

**11** **Всегда показывать программу-мастер при запуске**  
Установите этот флажок, чтобы запускать мастер при каждом запуске программы Layout & Editing.

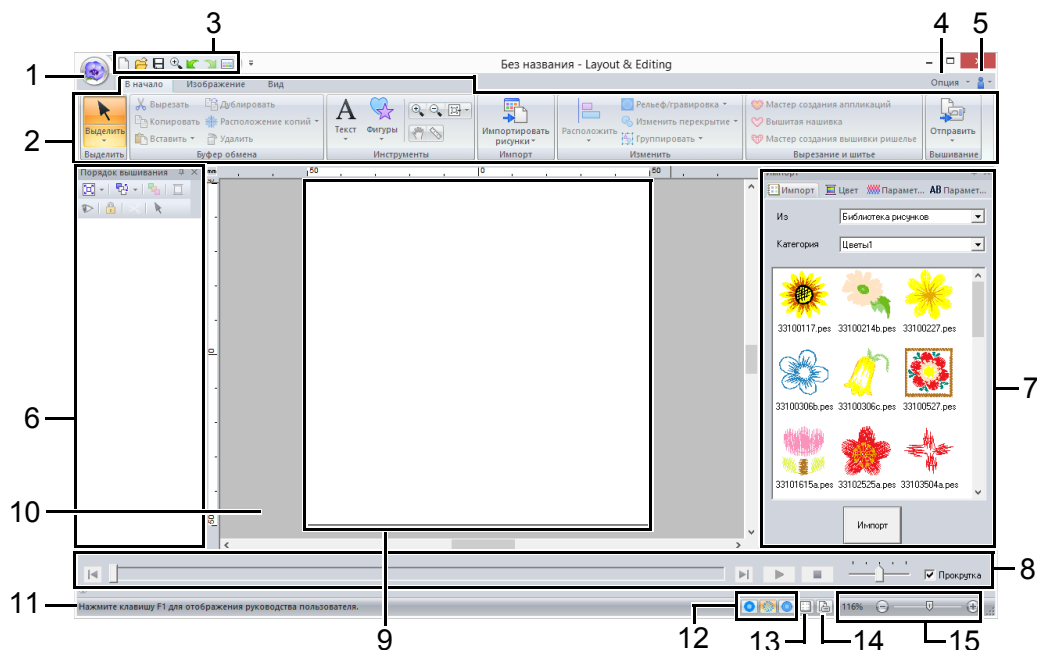
**12** **Закрыть этот мастер**  
Нажмите эту кнопку, чтобы закрыть мастер запуска без выбора операции.



Чтобы открыть мастер из программы [Layout & Editing], либо нажмите  в верхней части окна (на панели [Панель быстрого доступа]), либо нажмите  и выберите пункт [Мастер] в меню команд.

# Основные сведения об окнах

## Окно программы Layout & Editing




### 1 Кнопка приложения

Нажмите эту кнопку, чтобы открыть меню, содержащее команды для операций с файлами (например, **[Создать]**, **[Сохранить]**, **[Печать]** и **[Параметры страницы "Рисунок"]**).

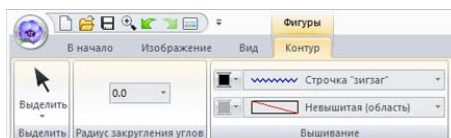
### 2 Лента

Щелкните вкладку в верхней части ленты, чтобы отобразить соответствующие команды.

При выборе нужной команды ориентируйтесь по названиям, указанным под **каждой** группой. При выборе команды, отмеченной значком , открывается меню со списком команд.

В зависимости от выбранного инструмента или рисунка вышивания могут отображаться другие вкладки. Эти вкладки содержат различные команды для работы с выбранным инструментом или рисунком вышивания.

Пример: выбран инструмент Фигуры (Прямоугольник)



### 3 Панель быстрого доступа

На этой панели содержатся часто используемые команды. Поскольку эта панель отображается всегда (независимо от выбранной вкладки на ленте), на нее можно добавить часто используемые команды, чтобы ускорить доступ к ним.

►► *"Настройка панели быстрого доступа" на с. 300*

### 4 Кнопка "Опция"

Нажмите эту кнопку, чтобы запустить другие приложения и выбрать настройки в приложениях (например, пользовательские таблицы нитей).



## 5 Кнопка “Справка”

Нажмите эту кнопку, чтобы открыть Руководство пользователя и просмотреть информацию о программном обеспечении.

## 6 Панель “Порядок вышивания”

На этой панели отображается порядок вышивания. Чтобы изменить порядок вышивания или цвета нитей, используйте кнопки в верхней части панели.

## 7 Панели Импорт/Цвет/Параметры вышивания/Параметры текста

На этой панели объединены вкладки для импорта рисунков вышивания и для настройки цветов нитей, параметров вышивания и параметров текста. Чтобы отобразить доступные параметры, перейдите на соответствующую вкладку.

## 8 Панель “Имитатор вышивания”

На панели Имитатор вышивания можно увидеть, как рисунок будет вышит машиной и как будет выглядеть строчка.

## 9 Страница “Рисунок”

Текущая часть рабочей области, которую можно сохранить и вышить.

## 10 Рабочая область

## 11 Строка состояния

В этой строке отображается размер данных вышивания, число строчек и описание выбранных команд.

## 12 Кнопки режима просмотра

Нажмите одну из кнопок, чтобы изменить режим Вид.

## 13 Кнопка отображения сетки

Нажмите эту кнопку для переключения между отображением и скрытием сетки.

## 14 Кнопка “Свойства рисунка”

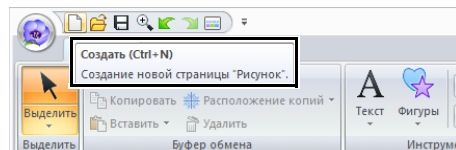
Нажмите эту кнопку, чтобы открыть диалоговое окно, содержащее информацию о вышивании для текущих данных вышивания.

## 15 Регулятор масштаба

Здесь отображается текущий коэффициент масштабирования. Нажмите, чтобы задать коэффициент увеличения. Переместите ползунок, чтобы изменить коэффициент увеличения.



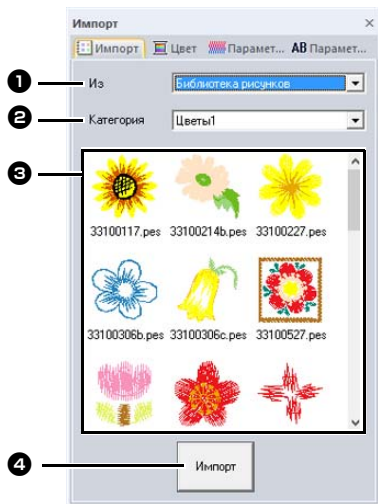
- Панели 6, 7 и 8 можно отобразить или скрыть, выбрав соответствующее значение в группе **[Показать/скрыть]** на вкладке **[Вид]**. Кроме того, эти панели можно открыть в виде отдельных диалоговых окон (Плавающее) или прикрепить к главному окну (Закрепленное).
- Наведите курсор на команду, чтобы отобразить экранную подсказку, в которой содержится краткое описание команды и указана кнопка быстрого вызова.



# Пример импорта данных вышивания

## Использование панели “Импорт”

Дизайны для вышивания можно импортировать при помощи панели **[Импорт]**.



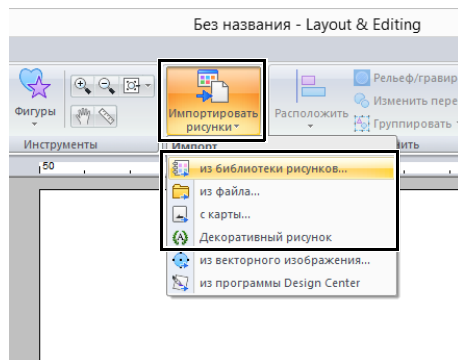
- 1 **Из**  
Выберите местоположение рисунка.
- 2 **Категория**  
Выберите категорию рисунка. Отображаются категории для местоположения рисунка, выбранного в селекторе **[Из]**.
- 3 **Рисунки** из категории, выбранной в селекторе **[Категория]**, отображаются в виде списка. Если навести курсор на рисунок и удерживать нажатой левую кнопку мыши, в области страницы “Рисунок” отображается пунктирная рамка. Это позволяет проверить размер рисунка.
- 4 **Импорт**  
Нажмите эту кнопку, чтобы импортировать выбранный рисунок.



- Рисунок можно также импортировать, дважды нажав на нем в списке или перетащив его в область страницы “Рисунок”.
- Импортировать несколько выделенных файлов сразу невозможно.
- ▶ “Из папки” на с. 91 и “С оригинальной карты” на с. 92

## Использование команд “Импорт”

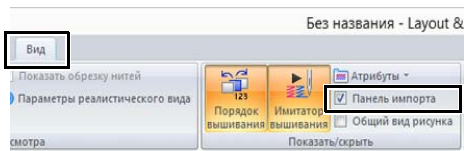
- 1 Нажмите на вкладку **[В начало]**.
- 2 Нажмите **[Импортировать рисунки]** в группе **[Импорт]** и выберите пункт **[из библиотеки рисунков]**, **[из файла]**, **[с карты]** или **[Декоративный рисунок]** в меню **[Импорт]**.



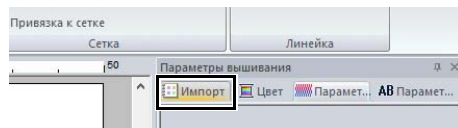
→ Панель **[Импорт]** отображается в правой части экрана.



Панель **[Импорт]** можно также отобразить, установив флажок **[Панель импорта]** на вкладке **[Вид]**.




Когда отображается панель **[Цвет]**, панель **[Параметры вышивания]** или панель **[Параметры текста]**, нажмите на вкладку **[Импорт]**, чтобы отобразить панель **[Импорт]**.

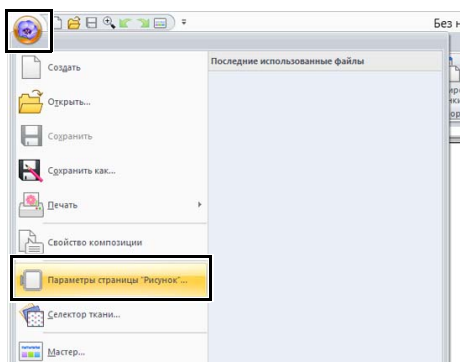


# Основные параметры программы

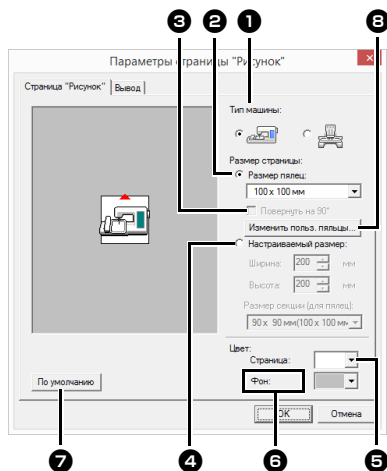
## Настройка параметров страницы “Рисунок”

Можно изменить цвет и размер области страницы “Рисунок”. Можно выбрать размер области страницы “Рисунок” соответственно размеру пялец, используемых на вышивальной машине. Кроме того, для области страницы “Рисунок” можно указать пользовательский размер для рисунков вышивания, которые будут разделены на несколько секций и вышиваться по отдельности.

- 1 Нажмите  и затем нажмите [Параметры страницы “Рисунок”].



- 2 Настройте параметры области страницы “Рисунок” и нажмите кнопку [ОК].

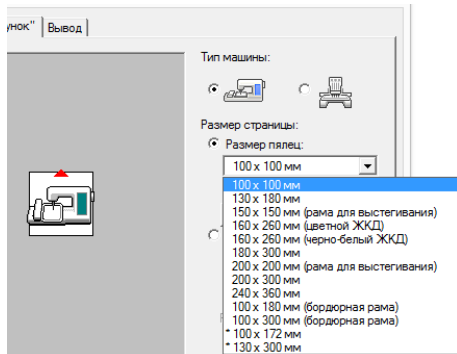


- 1 **Тип машины**  
Выберите тип машины. Параметры, доступные в селекторе [Размер страницы], различаются в зависимости от выбранного типа машины.
- 2 **Размер пялец**  
Выберите в селекторе нужный размер пялец.
- 3 **Повернуть на 90°**  
Установите этот флажок, чтобы расположить рисунок в области страницы “Рисунок” с поворотом на 90°.

- 4 **Настраиваемый размер**  
Укажите пользовательский размер для разделенных рисунков вышивания. Выберите этот параметр, затем введите или выберите нужную ширину и высоту области страницы “Рисунок”.  
▶ “Урок 9-1. Деление дизайна для вышивания” на с. 177
- 5 **Страница**  
Выберите нужный цвет области страницы “Рисунок”.
- 6 **Фон**  
Выберите нужный цвет рабочей области.
- 7 **По умолчанию**  
Нажмите эту кнопку, чтобы восстановить настройки по умолчанию.
- 8 **Изменить польз. пяльцы**  
Нажмите эту кнопку, чтобы открыть диалоговое окно [Параметры пользовательских пялец], в котором можно добавить пользовательский размер пялец. Добавленный пользовательский размер пялец отображается внизу списка.  
▶ “Задание пользовательского размера пялец” на с. 15



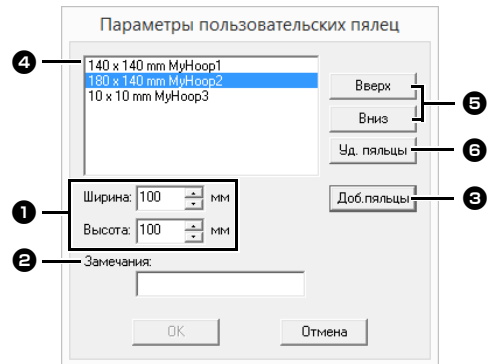
- Размеры области страницы “Рисунок” **130 × 300 мм** и **100 × 172 мм**, обозначенные символом “\*”, используются для вышивания многопозиционных дизайнов, для которых используются пяльцы, устанавливаемые на машине в трех положениях.



► “Урок 9-2. Создание дизайнов для многопозиционных пялец” на с. 183

- Не выбирайте размер пялец, превосходящий пяльцы для вышивания, которые могут использоваться на вашей машине.
- Если выбран пункт бейсбольное устройство, цилиндрическая рама или круглая рама, область страницы “Рисунок” нельзя повернуть на 90°.

## Задание пользователя размера пялец



- 1 Ширина, Высота**  
Введите размер пялец, который нужно добавить.
- 2 Замечания**  
В это поле вводится текст, который будет отображаться рядом с размером.
- 3 Доб.пяльцы**  
Нажмите эту кнопку, чтобы добавить размер пялец.
- 4 Список пользовательских пялец**  
В списке отображается добавленный размер пялец. Выберите в этом списке размер пялец, чтобы изменить порядок отображения или чтобы удалить его.
- 5 Вверх, Вниз**  
Нажимайте эти кнопки, чтобы переместить выбранный размер пялец вверх или вниз в списке порядка отображения.
- 6 Уд. пяльцы**  
Нажмите эту кнопку, чтобы удалить выбранный размер пялец.

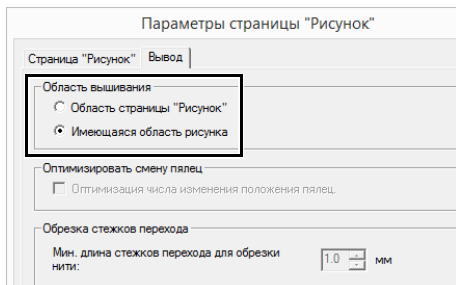


- Пользовательские пяльцы нельзя повернуть на 90°.
- Пользовательские пяльцы нельзя добавить в селектор Размер секции (для пялец) в области Настраиваемый размер.
- Не создавайте пользовательские пяльцы, размер которых превосходит пяльцы, которые могут использоваться на вашей машине.
- Данные вышивания, созданные для пользовательского размера пялец, нельзя сохранить в формате предыдущей версии.

## Выбор области вышивания

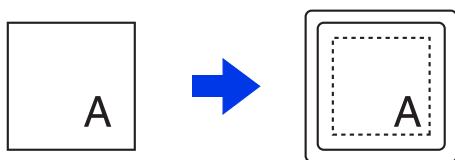
Рисунок, нарисованный в области страницы "Рисунок", вышивается различным образом в зависимости от настройки области вышивания.

- 1 Нажмите на вкладку **[Вывод]**.
- 2 Выберите нужную область вышивания (**[Область страницы "Рисунок"]** или **[Имеющаяся область рисунка]**).



### Область страницы "Рисунок"

Рисунки будут вышиваться так, чтобы игла в момент начала вышивания находилась по центру области страницы "Рисунок". Размер рисунка будет совпадать с размером области страницы "Рисунок", что ограничит возможности перемещения рисунка на экране компоновки вышивальной машины.

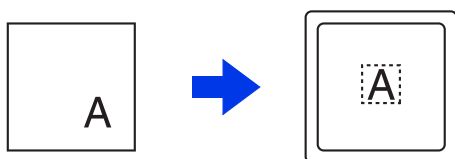


Страница "Рисунок"  
(на экране)

Область вышивания  
= Область страницы  
"Рисунок"

### Имеющаяся область рисунка

Рисунки будут вышиваться так, чтобы игла в момент начала вышивания находилась по центру фактических рисунков. Будет сохраняться фактический размер рисунка, что позволит более полно использовать функции компоновки, имеющиеся на вышивальной машине.

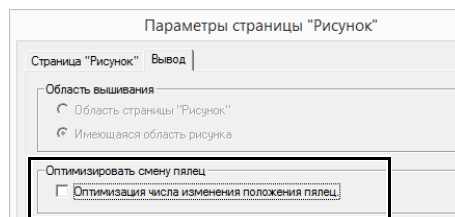


Страница "Рисунок"  
(на экране)

Область вышивания  
= Имеющаяся  
область рисунка

## Оптимизировать смену пялец

Этот параметр доступен, если для параметра размера области страницы "Рисунок" выбраны многопозиционные пяльцы (100 × 172 мм или 130 × 300 мм).




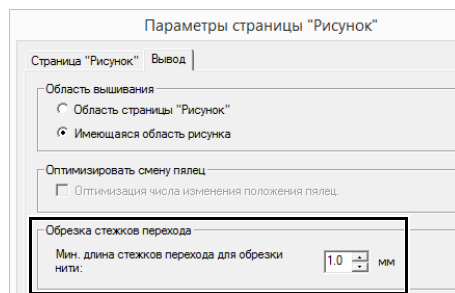
Установите этот флажок, чтобы оптимизировать порядок вышивания/порядок изменения позиции пялец таким образом, чтобы свести к минимуму число изменений позиции пялец.

Это снижает риск нарушения совмещения рисунка вышивания или неравномерной строчки из-за слишком частой смены позиции пялец.

## Обрезка стежков перехода

Эти параметры применимы только при вышивании на многоигольных вышивальных машинах Brother. Чтобы можно было настроить эти параметры, выберите

-  в области **[Тип машины]** в диалоговом окне **[Параметры страницы "Рисунок"]**.



Укажите минимальную длину стежка перехода для обрезки нитей.




Эти параметры неприменимы к любой другой вышивальной машине. См. подробнее в Руководстве по эксплуатации, прилагаемом к машине.

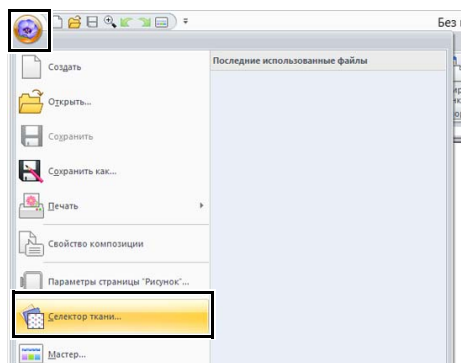
- ▶ "Обрезка стежков перехода" на с. 87, "Настройка параметров обрезки нити в программе Layout & Editing" на с. 297 и "Добавление функции обрезки стежков перехода в новые рисунки" на с. 302



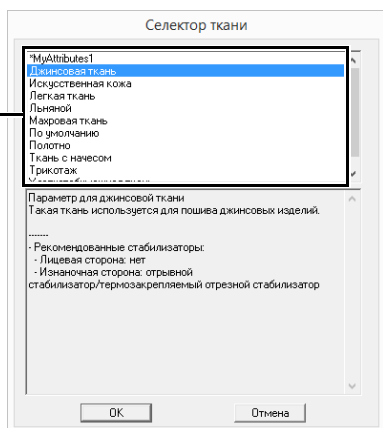
## Использование селектора ткани

В диалоговом окне **[Селектор ткани]** можно вызвать группу настроек параметров вышивания, адаптированных для основных типов тканей. Выберите ткань, на которой будет выполняться вышивание, и просмотрите описание ткани и советы по вышиванию.

- 1 Нажмите  и затем нажмите **[Селектор ткани]**.



- 2 Выберите группу настроек, которую вы хотите вызвать.



- 1 Выберите тип ткани, на которой будет выполняться вышивание, и просмотрите рекомендуемые настройки для этой ткани. Когда выбран тип ткани, отображается соответствующее описание.

- 3 Нажмите **[ОК]**.

При вводе фигур и текста для параметров вышивания будут установлены настройки, рекомендованные для выбранной ткани.

- ▶▶ *“Определение параметров вышивания” на с. 54*




- Параметры импортированных фигур и текстов не меняются.
- Перед началом вышивания выполните пробное вышивание.

- ▶▶ *“Советы по основным операциям” на с. 295*



Исходные настройки можно сохранить для дальнейшего использования в селекторе

**[Селектор ткани]**. Нажмите  на вкладке **[Параметры вышивания]**, выберите пункт **[Сохранить как]** и нажмите кнопку **[ОК]**, не меняя имя группы настроек. Сохраненная группа настроек будет отображаться со знаком “к” рядом с именем.

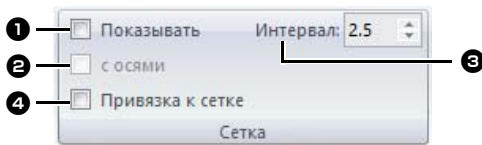
- ▶▶ *“Сохранение настроек в списке” на с. 192*

# Настройка основных параметров отображения

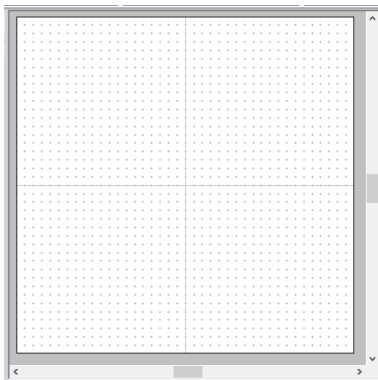
## Изменение параметров сетки

Можно показать или скрыть сетку из пунктирных или сплошных линий, а также настроить интервал сетки.

- 1 Нажмите на вкладку **[Вид]**.
- 2 Задайте параметры сетки.




- 1 **Показывать**  
Установите этот флажок, если нужно отображать координатную сетку.



- 2 **с осями**  
Установите этот флажок, чтобы координатная сетка отображалась в виде сплошных линий.
- 3 **Интервал**  
Настройте интервал сетки.
- 4 **Привязка к сетке**  
Установите этот флажок, чтобы выровнять рисунки по координатной сетке. Эта функция работает как при отображенной, так и при скрытой сетке.



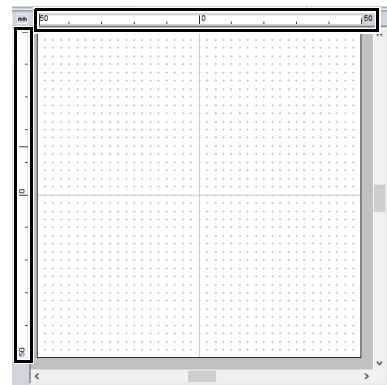
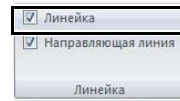
Кнопку  можно также использовать для переключения отображения и скрытия сетки.



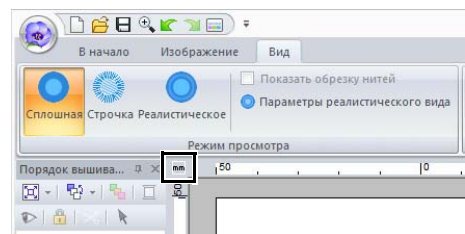
## Изменение параметров линейки

Линейку можно показать или скрыть.

- 1 Нажмите на вкладку **[Вид]**.
- 2 Чтобы отобразить линейку, установите флажок **[Линейка]** в группе **[Линейка]**. Чтобы скрыть линейку, снимите флажок **[Линейка]**.



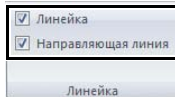
Для переключения единиц измерения между миллиметрами и дюймами нажимайте кнопку **mm**.



## Изменение настроек направляющих линий

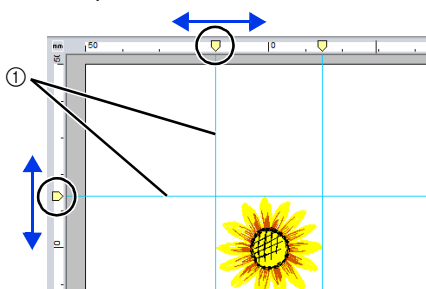
Когда отображается линейка, можно использовать направляющие линии.



- 1 Нажмите на вкладку **[Вид]**.
- 2 Установите флажок **[Линейка]**, затем установите флажок **[Направляющая линия]** в группе **[Линейка]**.



- 3 Нажмите в каком-либо месте на линейке в области страницы "Рисунок".

→ Отображается , и появляется направляющая линия.



- ① Направляющая линия
- Чтобы переместить направляющую линию, перетащите .
- Чтобы удалить направляющую линию, нажмите .



- Направляющая линия добавляется при каждом нажатии мышью на линейку. На горизонтальную и вертикальную линейки можно добавить не более 100 направляющих линий.
- При перетаскивании направляющей линии ее положение отображается в строке состояния.
- Когда снят флажок **[Линейка]** или флажок **[Направляющая линия]**, направляющие линии не отображаются.
- Если установлен флажок **[Показывать]** и флажок **[Привязка к сетке]**, направляющие линии добавляются и перемещаются вдоль линий сетки.


▶▶ "Изменение параметров сетки" на с. 18

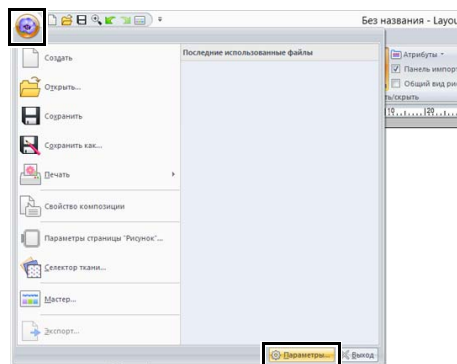


При сохранении рисунка направляющие линии сохраняются вместе с ним. Однако если рисунок сохраняется в формате более ранней версии, чем версия 10, направляющие линии удаляются.

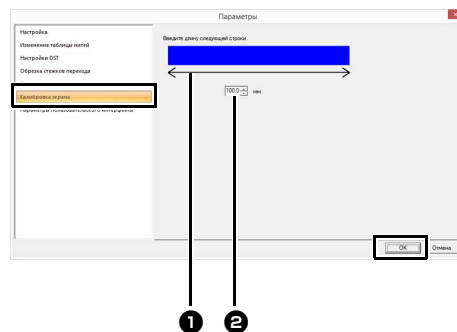
## Настройка экранных размеров (калибровка экрана)

Размеры можно настроить таким образом, чтобы при отображении объектов использовались размеры фактической вышивки с коэффициентом масштабирования 100%. После выполнения этой настройки повторно ее выполнять не требуется.

- 1 Нажмите  и затем нажмите **[Параметры]**.




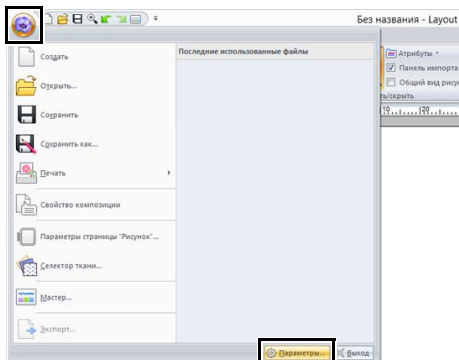
- 2 Нажмите **[Калибровка экрана]**. Приложите к экрану линейку, чтобы измерить расстояние **①**. Затем введите это значение в поле **②** и нажмите кнопку **[OK]**.



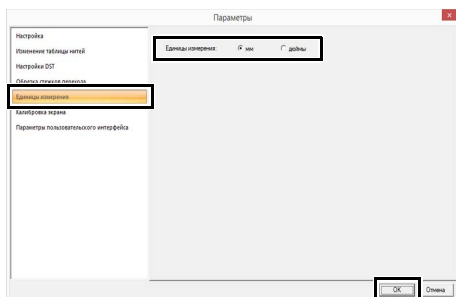
Длина вводится только в миллиметрах. Значение в дюймах использовать нельзя.

## Системные единицы

- 1 Нажмите  и затем нажмите **[Параметры]**.



- 2 Нажмите **[Единицы измерения]** и выберите нужные единицы измерения (**[мм]** или **[дюймы]**).







# Основные операции в программе Layout & Editing

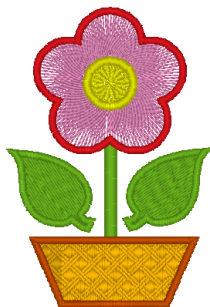
---

В этом разделе описываются основные операции, выполняемые в программе Layout & Editing, такие как рисование различных фигур, редактирование дизайна для вышивания, выбор параметров вышивания, сохранение и печать файла.

# Урок 1. Рисование различных фигур для создания дизайна для вышивания

В этом разделе описывается комбинирование различных фигур для создания дизайна для вышивания.

Сначала мы нарисуем стебель цветка при помощи инструмента Контур. Затем мы импортируем рисунки фигур, чтобы создать лепестки, цветок и горшочек для цветка.



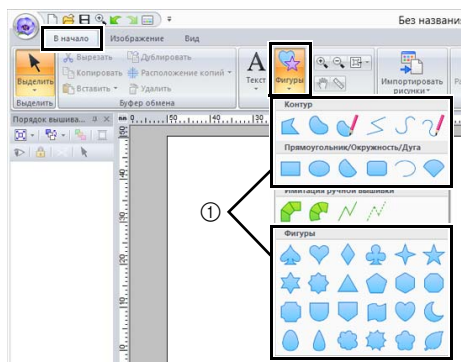
Файл образца для этого обучающего урока находится в папке “Документы (Мои документы)\PE-DESIGN 10\Tutorial\Tutorial\_1”.

<b>Шаг 1</b>	Рисование, импорт и перемещение фигур
<b>Шаг 2</b>	Дублирование, зеркальное отображение и перемещение фигур
<b>Шаг 3</b>	Определение вышивания с отверстием
<b>Шаг 4</b>	Применение рисунка к строчке
<b>Шаг 5</b>	Редактирование точек и изменение фигур

## Шаг 1 Рисование, импорт и перемещение фигур

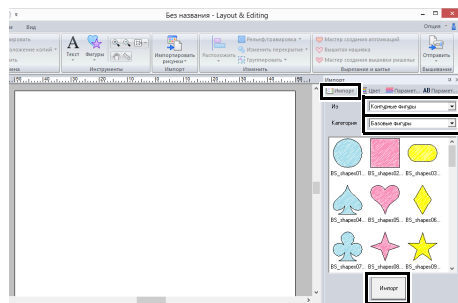
Фигуры можно создать, либо нарисовав их при помощи инструмента Фигуры, либо импортировав рисунки образцов фигур.

**1** Чтобы нарисовать фигуру, выберите инструмент Фигуры и перетащите курсор на страницу “Рисунок”, чтобы нарисовать эту фигуру.

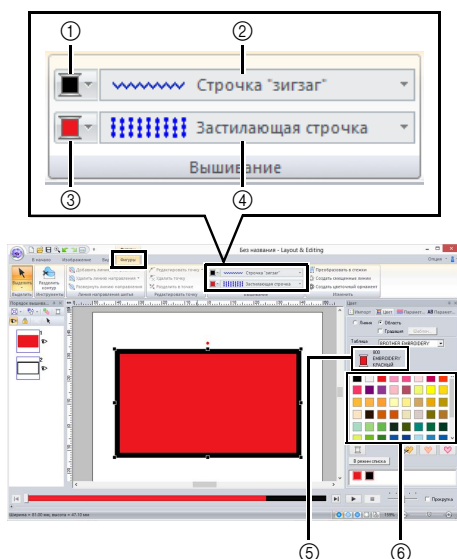


① Инструменты Фигуры

**2** Чтобы импортировать фигуру, выберите **[Контурные фигуры]** в селекторе **[Из]** на панели **[Импорт]**, а затем выберите **[Базовые фигуры]** в селекторе **[Категория]**. Выберите фигуру и нажмите **[Импорт]**.



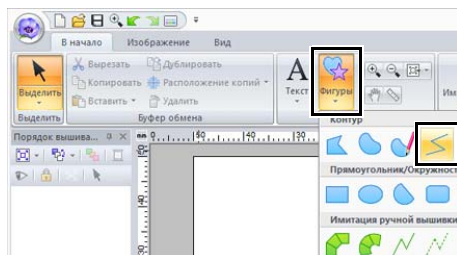
Выберите типы шитья для фигуры на вкладке **[Фигуры]** и цвета нитей на вкладке **[Фигуры]** или на панели **[Цвет]**.



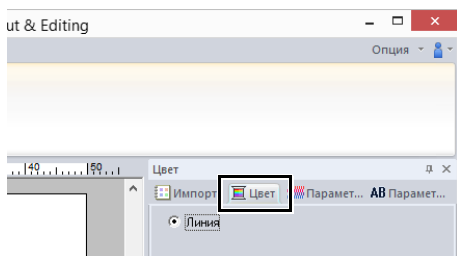
- ① Кнопка "Цвет линии"
- ② Селектор "Тип вышивания линии"
- ③ Кнопка "Цвет области"
- ④ Селектор "Тип вышивания области"
- ⑤ Выбранный цвет нити и наименование цвета
- ⑥ Палитра цветов нитей

## 1 Нарисуйте стебель.

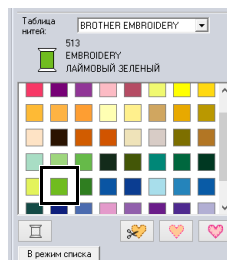
- (A) Нажмите на вкладку **[В начало]**.
- (B) Нажмите **[Фигуры]** в группе **[Инструменты]**, затем нажмите



- (C) Нажмите на вкладку **[Цвет]**, чтобы отобразить палитру цветов.



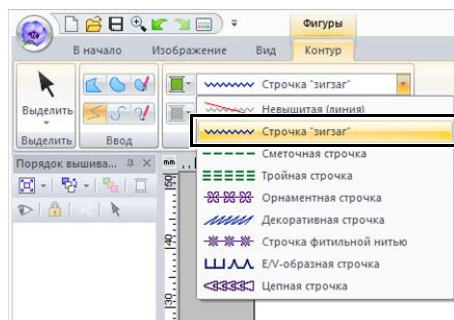
- (D) Нажмите **[ЛАЙМОВЫЙ ЗЕЛЕНый]**. Если нужный цвет не отображается, перемещайте полосу прокрутки, пока он не появится.



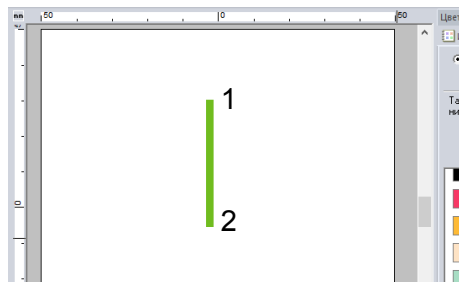
Легче найти нужный цвет, если отобразить цвета нитей в виде списка. Для этого нажмите кнопку **[В режим списка]**.

►► "Выбор типа строчки" на с. 49

- (E) Нажмите на селектор **[Тип вышивания линии]** и выберите **[Строчка "зигзаг"]**.



- (F) Щелкните начальную точку **1**, затем дважды щелкните конечную точку **2**.

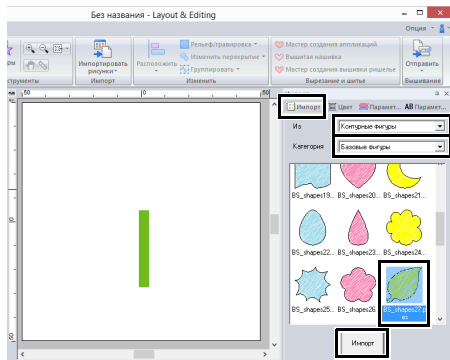




Цвет, параметры и размер вышивания также можно изменить после того, как будет нарисована геометрическая фигура.

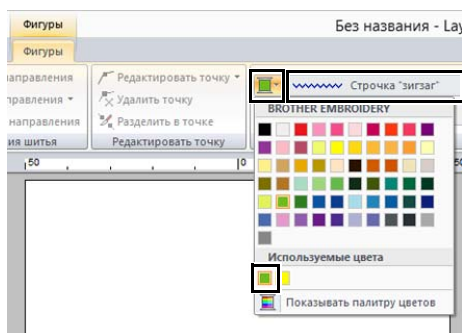
## 2 Создайте правый лепесток.



Для этого мы импортируем рисунок фигуры. Мы также выберем цвет и тип вышивания для данной области вышивки.

- Нажмите на вкладку **[Импорт]**.
- Выберите **[Контурные фигуры]** в селекторе **[Из]** и **[Базовые фигуры]** в селекторе **[Категория]**.
- Выберите **[BS\_shapes27.pes]** и нажмите **[Импорт]**.



- Нажмите на вкладку **[Фигуры]**.
- Нажмите , чтобы выбрать вышивание линий, затем нажмите  на панели **[Используемые цвета]** и выберите **[ЛАЙМОВЫЙ ЗЕЛЕНЫЙ]**.
- Нажмите на селектор **[Тип вышивания линии]** и выберите **[Строчка "зигзаг"]**.

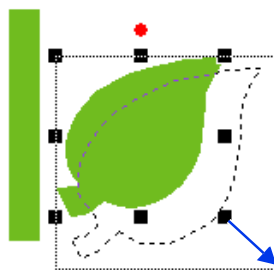



- Как и при выборе цвета линии, нажмите , чтобы выбрать вышивание области, затем нажмите  в области **[Используемые цвета]** и выберите **[ЛАЙМОВЫЙ ЗЕЛЕНЫЙ]**.



Используемые цвета нитей перечислены в поле **[Используемые цвета]**.

- Чтобы настроить нужный размер листа, перетащите мышью метку-манипулятор.

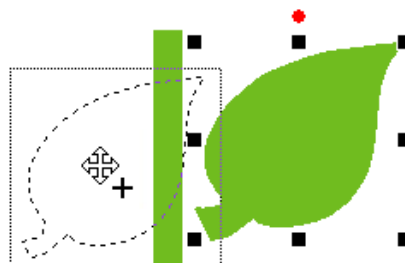


- Наведите курсор на лепесток, чтобы форма курсора изменилась на , а затем перетащите лепесток на нужное место.

## Шаг 2 Дублирование, зеркальное отображение и перемещение фигур

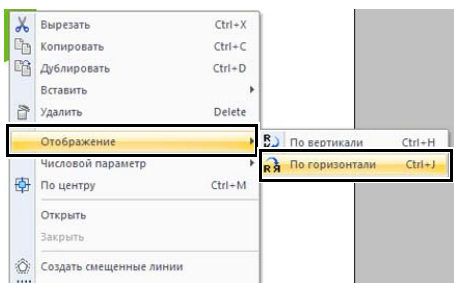
Теперь мы дублируем лепесток на правой стороне, зеркально отобразим его по горизонтали и переместим на левую сторону стебля.

- Скопируйте лист справа.



- Выделите лист.
- Удерживая нажатой клавишу **<Ctrl>**, перетяните лист в нужное место на экране.
- Отпустите кнопку мыши.

- 2** Зеркально отобразите скопированный лист по горизонтали.



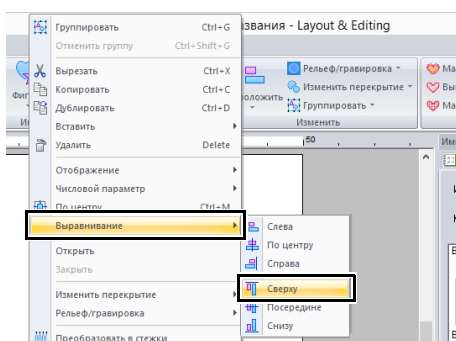
- (A) Щелкните правой кнопкой мыши копию листа.  
→ Открывается раскрывающееся меню.
- (B) Нажмите [**Отображение**], затем нажмите [**По горизонтали**].

- 3** Перетащите дублированный лист на левую сторону стебля.



Чтобы переместить объект по горизонтали, перетащите его, удерживая нажатой клавишу **<Shift>**.

- 4** Выровняйте листья по правому и левому краям.



- (A) Удерживая нажатой клавишу **<Ctrl>**, щелкните сначала лист справа, а затем лист слева, чтобы выделить оба листа. Затем щелкните правой кнопкой мыши выделенные листья.
- (B) Нажмите правой кнопкой мыши на листья, затем нажмите [**Выравнивание**] и [**Сверху**].



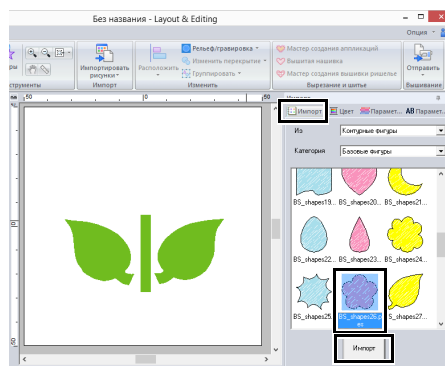
- Несколько рисунков вышивания можно выбрать любым из следующих способов.
    - ♦ Нажмите на первый рисунок, а затем, удерживая нажатой клавишу **<Ctrl>**, нажмите на следующий рисунок.
    - ♦ Курсором нарисуйте рамку выделения вокруг рисунков, которые необходимо выбрать.
  - Есть также другой способ создания зеркальных копий: нажмите [**Расположение копий**] в группе [**Буфер обмена**] на вкладке [**В начало**], затем нажмите [**Вертикальная зеркальная копия**].
- “Использование инструмента зеркального копирования” на с. 35.

## Шаг 3 Определение вышивания с отверстием

Теперь создадим цветок и круг в центре. Затем можно применить настройку так, чтобы перекрывающиеся области не прошивались дважды.

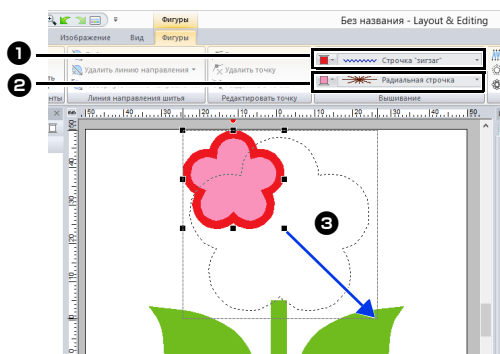
- 1** Создайте цветочные лепестки.

- (A) Нажмите на вкладку [**Импорт**].
- (B) Выберите [**BS\_shapes26.pes**] и нажмите [**Импорт**].



- (C) Нажмите на вкладку [**Фигуры**].

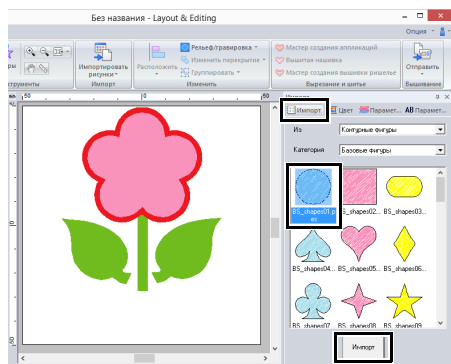
- (D) Выберите цвет линии **[КРАСНЫЙ]** в палитре цветов и тип вышивания **[Строчка “зигзаг”]** (1).



- (E) Выберите тип вышивания **[Радиальная строчка]** (2).
- (F) Чтобы настроить нужный размер лепестков цветка, перетащите мышью метку-манипулятор (3).
- (G) Перетащите лепестки цветка в нужное положение.

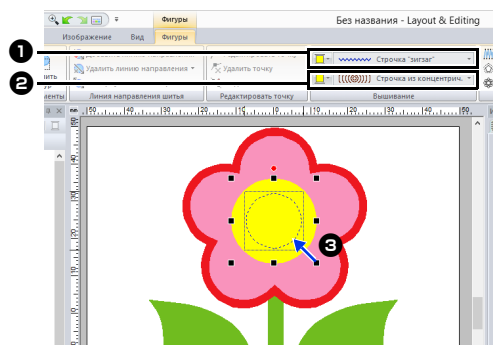
## 2 Создайте круг в центре.

- (A) Нажмите на вкладку **[Импорт]**.
- (B) Выберите **[BS\_shapes01.pes]** и нажмите **[Импорт]**.



- (C) Нажмите на вкладку **[Фигуры]**.

- (D) Выберите цвет линии **[ЖЕЛТЫЙ]** в палитре цветов и тип вышивания **[Строчка “зигзаг”]** (1).



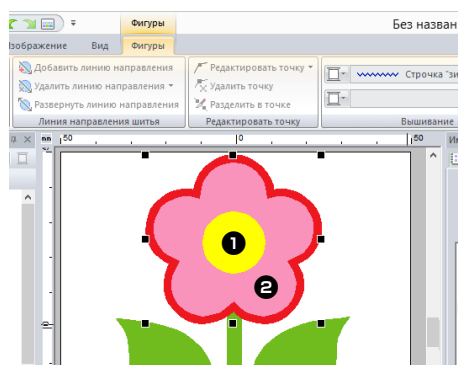
- (E) Выберите цвет области **[ЖЕЛТЫЙ]** в палитре цветов и тип вышивания **[Строчка из концентрич. окруж.]** (2).
- (F) Перетащите круг в центр лепестков цветка.
- (G) Удерживая нажатой клавишу **<Shift>**, перетащите метку-манипулятор, чтобы настроить нужный размер круга (3).



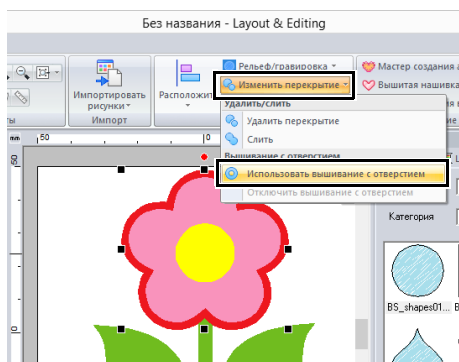
Если при перетаскивании метки-манипулятора удерживать нажатой клавишу **<Shift>**, то рисунок увеличивается или уменьшается от центра рисунка.

## 3 Выберите рисунки, где требуется применить вышивание с отверстием.

- (A) Удерживая нажатой клавишу **<Ctrl>**, нажмите на желтый круг (1) и лепестки цветка (2).



- 4** Выберите вышивание с отверстием.
- (A) Нажмите на вкладку **[В начало]**.
- (B) Нажмите **[Изменить перекрытие]** в группе **[Изменить]**, затем нажмите **[Использовать вышивание с отверстием]**.



Вышивание с отверстием не может применяться в том случае, если один рисунок не находится полностью внутри другого.

►► “Вышивание с отверстием” на с. 39.

## Шаг 4 Применение рисунка к строчке

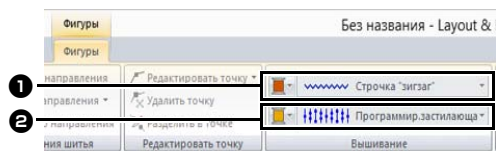
Расширенные параметры вышивания линий и областей можно настроить на панели **[Параметры вышивания]**. Теперь можно указать настройки для вышивания области горшочка для цветка.

- 1** Выберите цвет и тип вышивания для линии и области цветочного горшка.
- (A) Нажмите на вкладку **[Импорт]**.

- (B) Выберите **[BS\_shapes13.pes]** и нажмите **[Импорт]**.



- (C) Нажмите на вкладку **[Фигуры]**.
- (D) Выберите цвет линии **[КОРИЧНЕВЫЙ]** в палитре цветов и тип вышивания **[Строчка “зигзаг”]** (1).

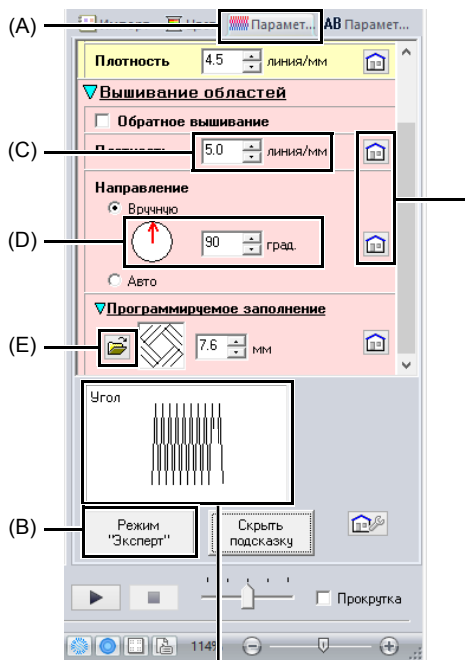


- (E) Выберите цвет области **[ГЛУБОКИЙ ЗОЛОТОЙ]** в палитре цветов и тип вышивания **[Программируемая застилающая строчка]** (2).

## 2 Укажите параметры вышивания.

(A) Нажмите на вкладку **[Параметры вышивания]**.

Если панель **[Параметры вышивания]** не отображается, выберите вкладку **[Вид]**, затем **[Параметры]** и **[Параметры вышивания]**.




Результат заданных параметров можно предварительно просмотреть. Чтобы показать или скрыть этот предварительный вид вышивки, нажмите кнопку Показывать подсказку/ Скрыть подсказку.

Нажмите эту кнопку, чтобы вернуть параметр в настройку по умолчанию.

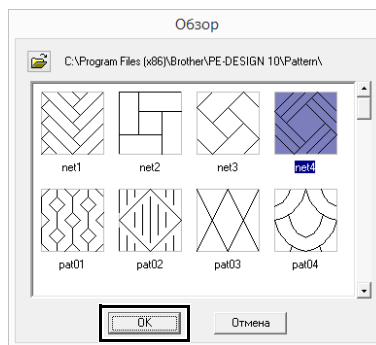
(B) Для панели **[Параметры вышивания]** имеются два режима отображения. В этом примере мы укажем параметры в режиме “Новичок”.

(C) В поле **[Плотность]** введите “5.0”.

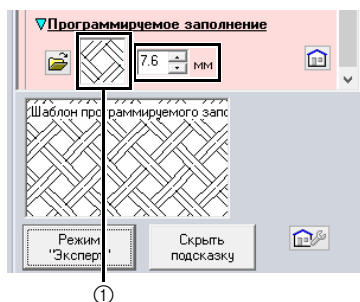
(D) В области **[Направление]** перетащите красную стрелку на 90° или введите в поле значение “90”.

(E) Нажмите  в области **[Программируемое заполнение]**.

(F) Выберите **[net4]** и нажмите **[OK]**.



(G) Укажите в поле размер рисунка “7.6”.

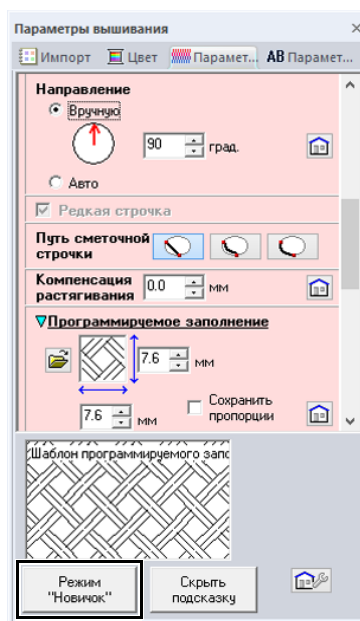


① Выбранный рисунок отображается на дисплее.



- Если диалоговое окно отображается в режиме “Эксперт”, нажмите **[Режим “Новичок”]**, чтобы отобразить это диалоговое окно в режиме “Новичок”.
- Более подробные настройки можно указать в режиме “Эксперт”.

► “Определение параметров вышивания” на с. 54



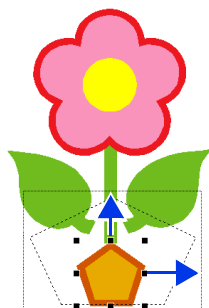


## Шаг 5 Редактирование точек и изменение фигур

Теперь можно удалить один угол из пятиугольника, чтобы создать горшочек для цветка.


- 1 Перетащите мышью метку-манипулятор, чтобы настроить нужный размер цветочного горшочка.

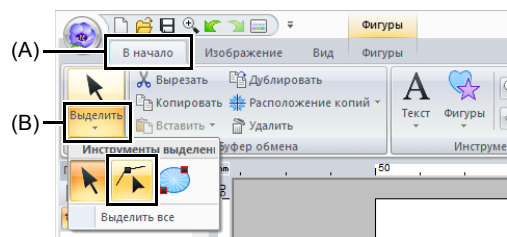
Перетащите горшочек, чтобы настроить его положение.



- 2 Удалите точку.

(A) Нажмите на вкладку **[В начало]**.

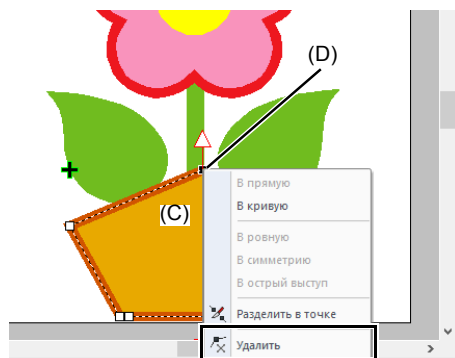
(B) Нажмите **[Выделить]** в группе **[Выделить]**, затем нажмите .



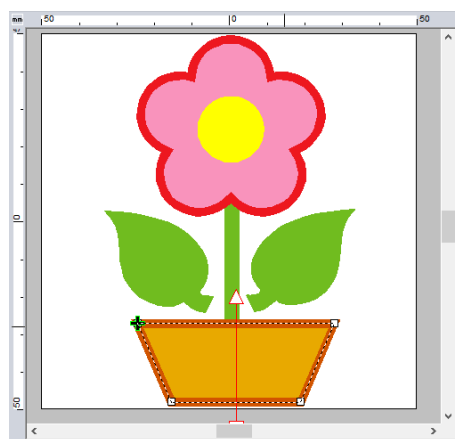
(C) Щелкните на форме горшочка для цветка.

→ В форме появятся точки.

- (D) Нажмите правой кнопкой на верхней точке, которую нужно удалить, затем нажмите **[Удалить]**.



→ Точка удаляется, чтобы образовать трапецию.




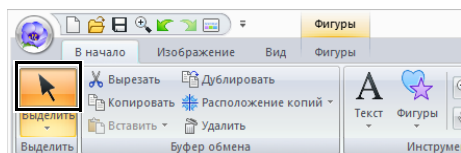
Сохранение и экспорт данных

- Подробную информацию о сохранении рисунков вышивания см. в *“Сохранение”* на с. 95. См. подробнее о переносе дизайна на вышивальную машину в разделе *“Перенос дизайнов для вышивания на вышивальные машины”* на с. 201.

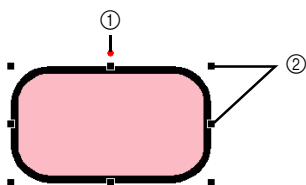
# Редактирование рисунков вышивания

## Выбор рисунков

- 1 Нажмите на вкладку **[В начало]**.
- 2 Нажмите  в группе **[Выделить]**.





- 3 Выберите рисунок.



- ① Метка-манипулятор поворота
- ② Ручки



- Если кнопка  не отображается в группе **[Выделить]**, нажмите стрелку в нижней части кнопки и затем нажмите .
- В строке состояния отображаются размеры (ширина и высота) рисунка.

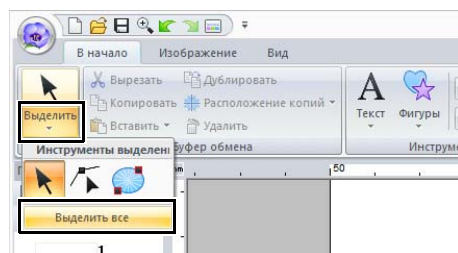
- 4 Чтобы выделить еще один рисунок, удерживайте нажатой клавишу **<Ctrl>** и щелкните на другом рисунке.



- Рисунок можно также выбрать, перетащив курсор на рисунок.
- Чтобы выделить следующий по порядку создания рисунок, нажмите клавишу **<Tab>**.
- Если выделено несколько рисунков, выделение одного рисунка можно отменить, щелкнув этот рисунок, одновременно удерживая нажатой клавишу **<Ctrl>**.

## Выделение всех рисунков вышивания

- 1 Нажмите на вкладку **[В начало]**.
- 2 Нажмите **[Выделить]** в группе **[Выделить]**, затем нажмите **[Выделить все]**.



- Все рисунки можно также выделить, нажимая клавиши быстрого вызова **<Ctrl> + <A>**.
- Заблокированный рисунок вышивания выделить нельзя.

►► *"Блокировка рисунков вышивания" на с. 86*

## Перемещение рисунков

### Перемещение вручную

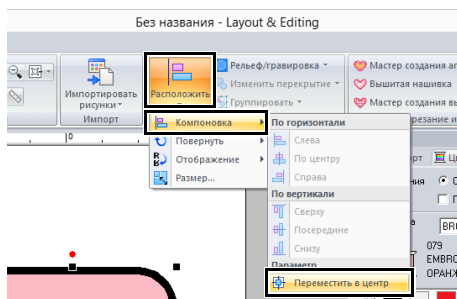
Перетащите выбранный рисунок (рисунки) в требуемое место на экране.



- Чтобы переместить рисунок по горизонтали или по вертикали, перетащите его мышью, удерживая нажатой клавишу **<Shift>**.
- Выделенный рисунок можно перемещать клавишами со стрелками.
- Чтобы создать копию рисунка в определенной точке, перетащите рисунок в эту точку, удерживая нажатой клавишу **<Ctrl>**.

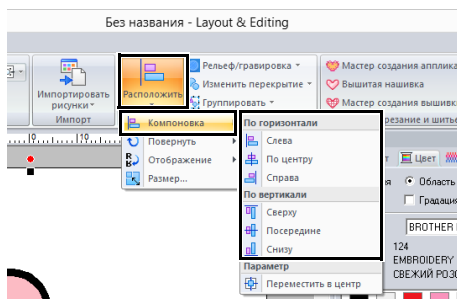
## ■ Перемещение рисунков вышивания в центр

- 1 Выделите один или несколько рисунков и нажмите на вкладку [В начало].
- 2 Нажмите [Расположить] в группе [Изменить], затем нажмите [Компоновка] и [Переместить в центр].

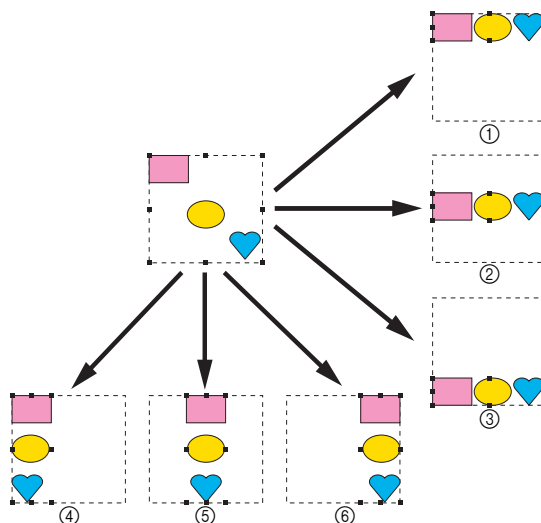


## ■ Выравнивание рисунков вышивания

- 1 Выделите рисунки и нажмите на вкладку [В начало].
- 2 Нажмите [Расположить] в группе [Изменить], затем нажмите [Компоновка] и выберите нужную команду в области [По горизонтали] или [По вертикали].



→ Выделенные рисунки выравниваются следующим образом.

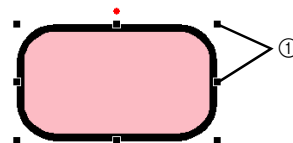


- ① Сверху
- ② Посередине
- ③ Снизу
- ④ Слева
- ⑤ По центру
- ⑥ Справа

## Масштабирование рисунков

### ■ Масштабирование вручную

- 1 Выделите рисунок (рисунки).



- ① Ручки

- 2 Чтобы настроить размер рисунка, перетяните мышью метки-манипуляторы.



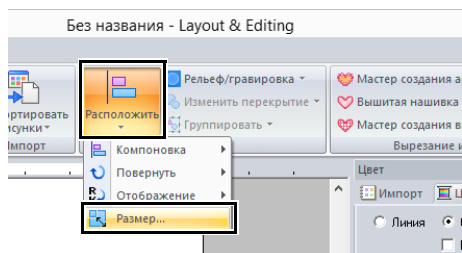
Рекомендуется не масштабировать рисунки, импортированные с оригинальных карт.



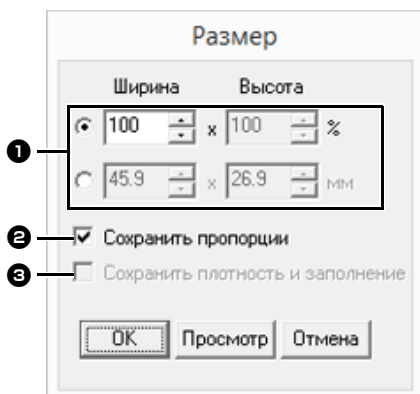
- Если при перетаскивании метки-манипулятора удерживать нажатой клавишу **<Shift>**, то рисунок увеличивается или уменьшается от центра рисунка.
  - При перетаскивании метки-манипулятора текущий размер отображается в строке состояния.
  - При масштабировании рисунков строчек число стежков остается неизменным, что приводит к снижению качества. Чтобы сохранить плотность и шаблон заполнения для рисунка вышивания, при масштабировании удерживайте нажатой клавишу **<Ctrl>**. Даже рисунки с неравномерной плотностью стежков и разными местами опускания иглы можно масштабировать с сохранением плотности и шаблона заполнения.
- ▶▶ “Увеличение/уменьшение рисунков строчки” на с. 295.

## ■ Масштабирование через ввод числового значения

- 1 Выделите один или несколько рисунков и нажмите на вкладку **[В начало]**.
- 2 Нажмите **[Расположить]** в группе **[Изменить]**, затем нажмите **[Размер]**.



- 3 Укажите размер и нажмите кнопку **[OK]**.



- 1 Выберите способ настройки ширины и высоты: в процентах (%) или в единицах измерения (мм или дюймы). Укажите ширину и высоту.
- 2 Чтобы пропорционально изменить ширину и высоту, установите флажок **[Сохранить пропорции]**.
- 3 Чтобы изменить выделенный рисунок с сохранением исходной плотности и шаблона заполнения, установите флажок **[Сохранить плотность и заполнение]**.



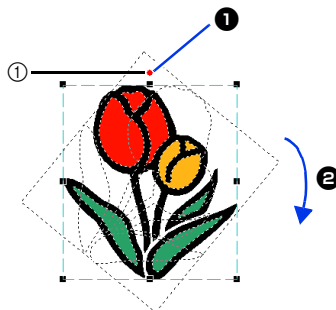
Флажок **[Сохранить плотность и заполнение]** доступен, только если выбран рисунок строчки.


- ▶▶ “Увеличение/уменьшение рисунков строчки” на с. 295

## Поворот рисунков

### ■ Поворот вручную

- 1 Выделите рисунок (рисунки).
- 2 Перетащите поворотную метку-манипулятор.



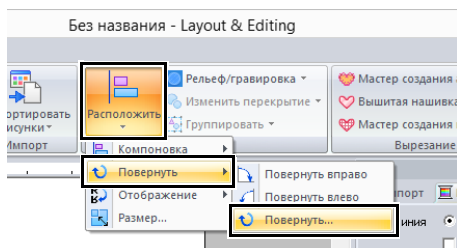
- 1 Форма курсора изменится на 
  - 2 Повернуть
- ① Метка-манипулятор поворота



Чтобы повернуть рисунок (шаг поворота составляет 15°), перетащите метку-манипулятор, удерживая нажатой клавишу **<Shift>**.

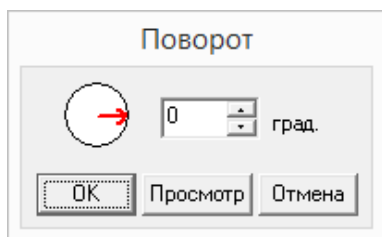
## ■ Поворот через ввод числового значения


- 1 Выделите один или несколько рисунков и нажмите на вкладку [В начало].
- 2 Нажмите [Расположить] в группе [Изменить], затем нажмите [Повернуть] и [Повернуть].



Нажмите [Повернуть вправо] или [Повернуть влево], чтобы повернуть рисунок на 90° по часовой стрелке или против часовой стрелки.

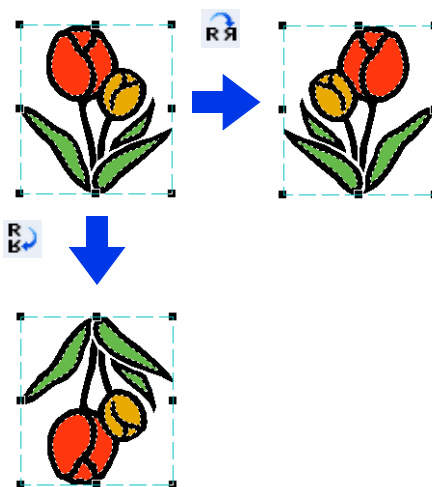
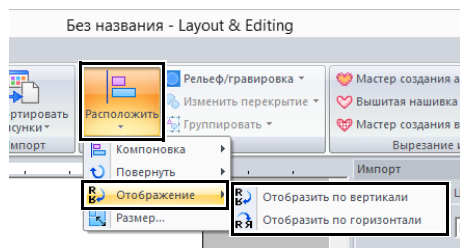
- 3 Введите или выберите угол поворота. Нажмите [ОК].



Угол также можно выбрать, перетаскив  в диалоговом окне [Поворот].

## Зеркальное отображение рисунков по горизонтали или по вертикали

- 1 Выделите один или несколько рисунков и нажмите на вкладку [В начало].
- 2 Нажмите [Расположить] в группе [Изменить], затем нажмите [Отображение], затем [Отобразить по вертикали] или [Отобразить по горизонтали].



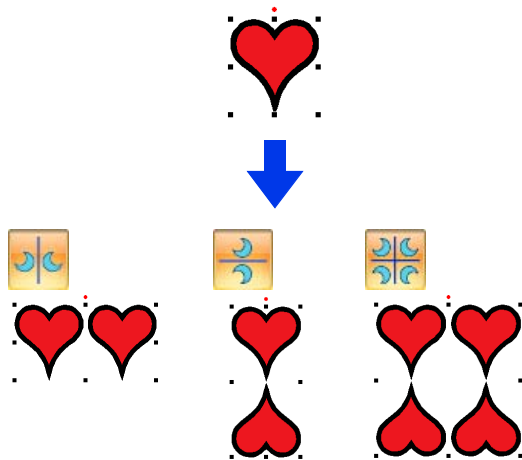
Зеркальное отображение не действует для некоторых рисунков, импортированных с оригинальных карт.

## Расположение копий

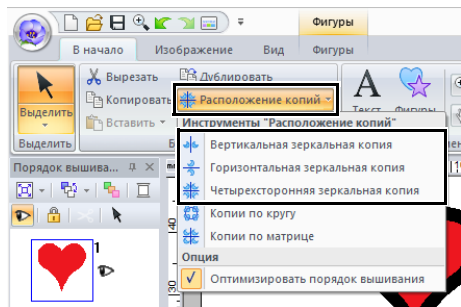


Создание зеркальных копий не действует для некоторых данных вышивания, считанных с оригинальных карт.

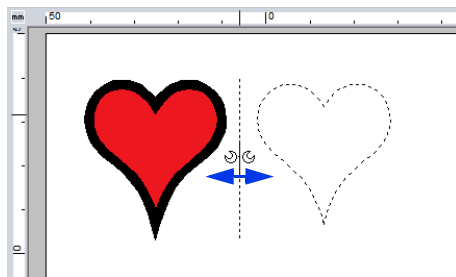
### ■ Использование инструмента зеркального копирования



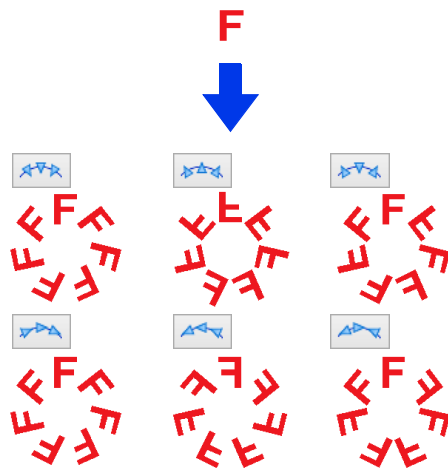
- 1 Выделите один или несколько рисунков и нажмите на вкладку **[В начало]**.
- 2 Нажмите **[Расположение копий]** в группе **[Буфер обмена]**, затем нажмите **[Вертикальная зеркальная копия]**, **[Горизонтальная зеркальная копия]** или **[Четырехсторонняя зеркальная копия]**.



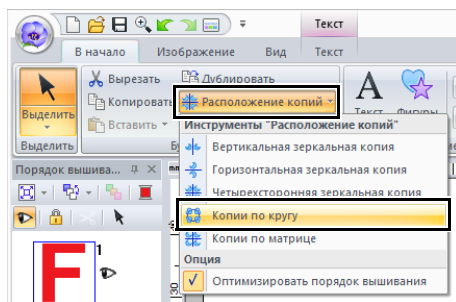
- 3 Чтобы изменить расположение рисунков, перемещайте курсор. Отпустите курсор, когда на экране отобразится желаемое расположение рисунков.



### ■ Использование инструмента расположения по кругу



- 1 Выделите один или несколько рисунков и нажмите на вкладку **[В начало]**.
- 2 Нажмите **[Расположение копий]** в группе **[Буфер обмена]**, затем нажмите **[Копии по кругу]**.

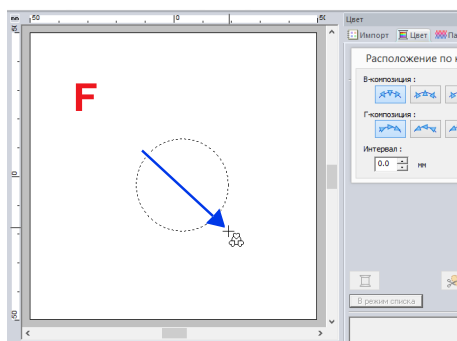


- 3** Укажите расположение рисунков и интервал между ними.



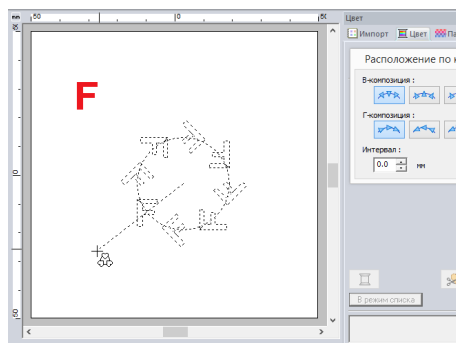
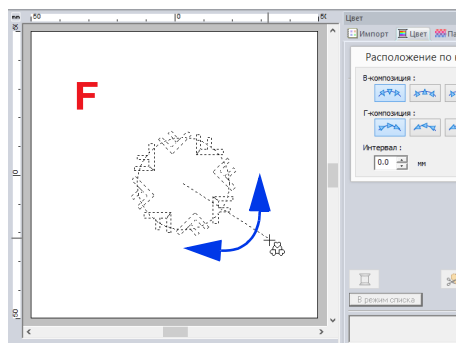
- 1** Выберите нужное расположение.  
**2** Укажите интервал между рисунками. Чем больше значение интервала, тем больше будет расстояние между рисунками.

- 4** Перетащите курсор, чтобы нарисовать окружность или овал.



- Чтобы описать окружность, перетаскивайте курсор, удерживая нажатой клавишу **<Shift>**.
- Чтобы повторно нарисовать эллипс, правой кнопкой мыши нажмите на страницу "Рисунок", чтобы отобразить вид до рисования эллипса.

- 5** Перемещая курсор, выберите требуемый угол.



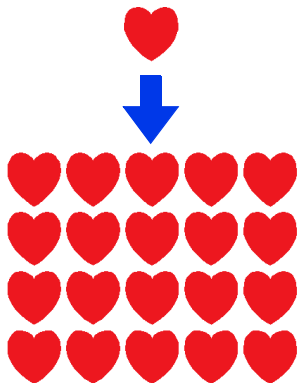
Поворачивая линии, можно изменить ориентацию рисунков.



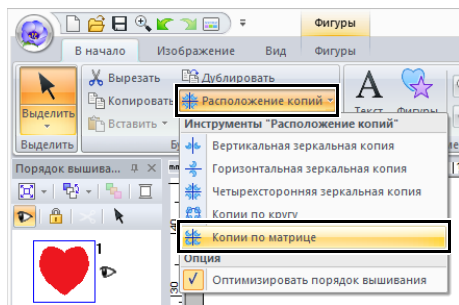
- Чтобы повернуть линию (шаг поворота составляет 15°), перетащите указатель, удерживая нажатой клавишу **<Shift>**. Угол наклона линии отображается в строке состояния.
- Если ориентация изменяется путем перетаскивания курсора, расположение рисунков и интервал между ними можно по-прежнему изменить в диалоговом окне **[Расположение по кругу]**.

- 6** Щелкните мышью, чтобы завершить расположение копий.

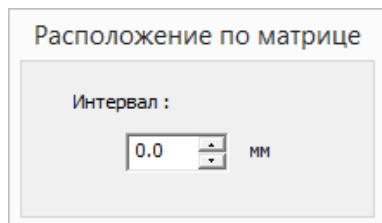
## ■ Использование инструмента “Расположение по матрице”



- 1 Выделите один или несколько рисунков и нажмите на вкладку **[В начало]**.
- 2 Нажмите **[Расположение копий]** в группе **[Буфер обмена]**, затем нажмите **[Копии по матрице]**.

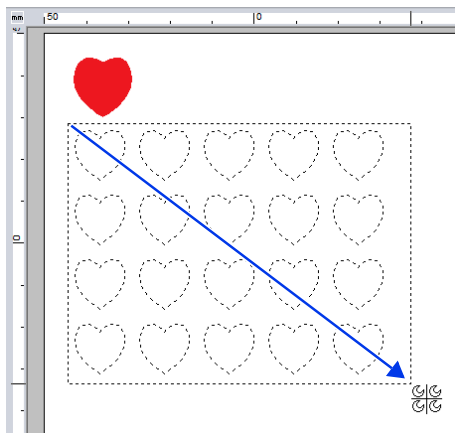


- 3 Укажите интервал между рисунками. Чем больше значение интервала, тем больше будет расстояние между рисунками.



- 4 Нажмите в области страницы “Рисунок” и переместите курсор.

Прямоугольник и рисунки, которые можно расположить внутри него, показываются пунктирными линиями.



- Чтобы заново вычертить прямоугольник, правой кнопкой мыши нажмите на страницу “Рисунок”, чтобы восстановить вид до рисования прямоугольника.
- Если размер прямоугольника изменяется путем перетаскивания курсора, расположение рисунков и интервал между ними можно по-прежнему изменить в диалоговом окне **[Расположение по матрице]**.

- 5 Щелкните мышью, чтобы завершить расположение копий.

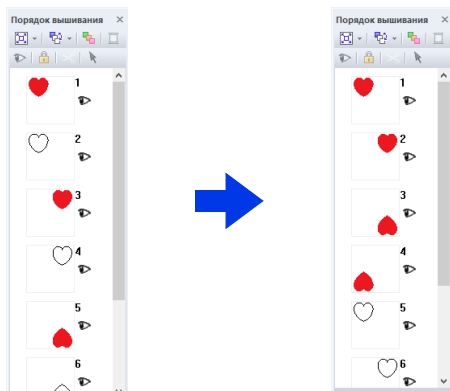


## ■ Оптимизация порядка вышивания

Эта функция позволяет перед использованием инструмента **[Расположение копий]** выполнить оптимизацию порядка вышивания рисунков, созданных при помощи инструмента **[Расположение копий]**, чтобы сократить количество смен цветов нитей.

Функция [Оптимизировать порядок вышивания] не включена

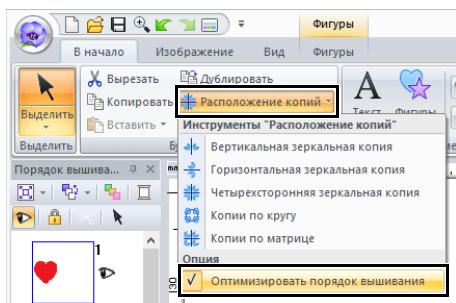
Функция [Оптимизировать порядок вышивания] включена



Вышивание выполняется в том порядке, в котором созданы рисунки.

Порядок вышивания изменен так, что сначала непрерывно вышиваются все рисунки одного цвета.

- 1 Выделите один или несколько рисунков и нажмите на вкладку **[В начало]**.
- 2 Нажмите **[Расположение копий]** в группе **[Буфер обмена]**, затем нажмите **[Оптимизировать порядок вышивания]**, чтобы установить флажок.

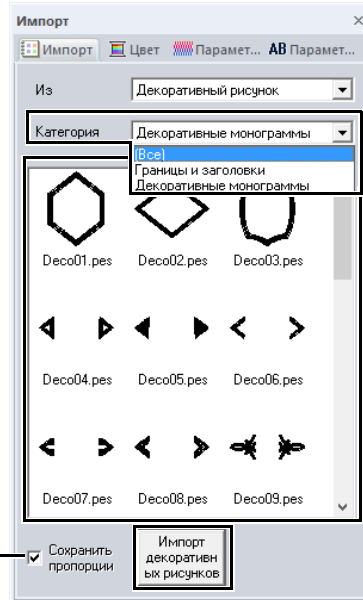


- 3 Выполните операцию **Расположение копий**.

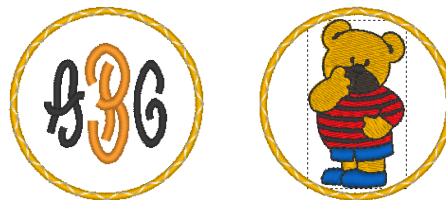
## Добавление декоративного рисунка

В выбранный рисунок вышивания можно добавить декоративный рисунок.

- 1 Выделите рисунок (рисунки).
- 2 Откройте панель **[Импорт]** и выберите **[Декоративный рисунок]** в селекторе **[Из]**.
- 3 Выберите категорию в селекторе **[Категория]**, выберите нужный декоративный рисунок из списка и нажмите **[Импорт декоративных рисунков]**.

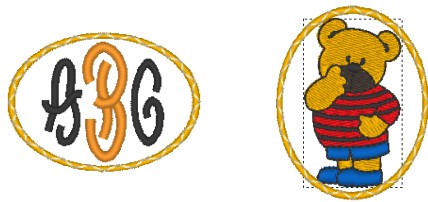


- 1 Сохранить пропорции  
Если флажок установлен  
Исходные пропорции (соотношение ширины к высоте) добавленного декоративного рисунка сохраняются.



## Если флажок снят

Пропорции (соотношение ширины к высоте) декоративного рисунка изменяются соответственно изменению пропорций выделенного рисунка вышивания.

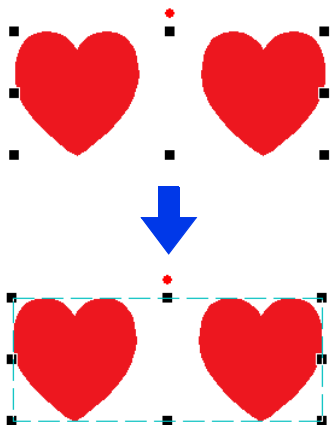
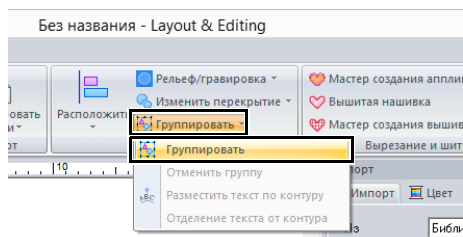


Если рисунок не выбран, эта кнопка отображается как кнопка **[Импорт]**. При нажатии этой кнопки декоративный рисунок импортируется со стандартным размером.

## Группирование/разгруппирование рисунков вышивания

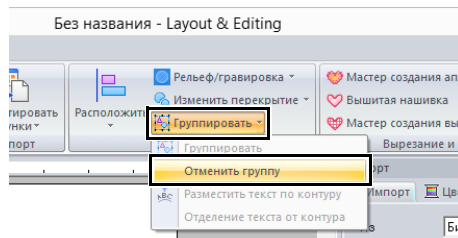
### ■ Группирование рисунков

- 1 Выберите несколько рисунков и нажмите на вкладку **[В начало]**.
- 2 Нажмите **[Группировать]** в группе **[Изменить]**, затем нажмите **[Группировать]**.



### ■ Разгруппирование рисунков

- 1 Выберите сгруппированные рисунки и нажмите на вкладку **[В начало]**.
- 2 Нажмите **[Группировать]** в группе **[Изменить]**, затем нажмите **[Отменить группу]**.



### ■ Редактирование отдельных рисунков группы

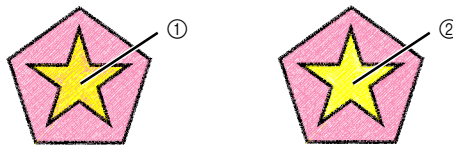
Даже после группирования рисунков их можно редактировать по отдельности.

- 1 Чтобы выделить один рисунок из группы, щелкните этот рисунок, удерживая нажатой клавишу **<Alt>**.
- 2 Отредактируйте рисунок.

## Вышивание с отверстием

Если выбирается вышивание с отверстием, перекрывающиеся области не будут вышиваться дважды. Режим вышивания с отверстием возможен только в том случае, если одна область полностью окружает другую.

Для рисунков вышивания, созданных при помощи инструмента Фигуры, можно настроить вышивание с отверстием.

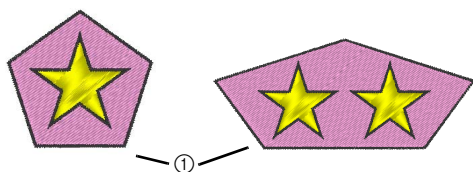


Вышивание с отверстием не задано

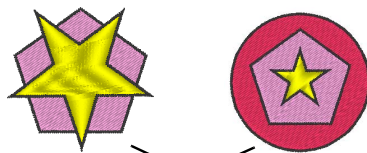
Вышивание с отверстием задано

- ① Прошивается дважды
- ② Прошивается один раз

- 1 Выберите пару рисунков (например, звезду, вписанную в пятиугольник).  
Удерживая нажатой клавишу **<Ctrl>**, щелкните звезду, а затем пятиугольник.



① Правильно



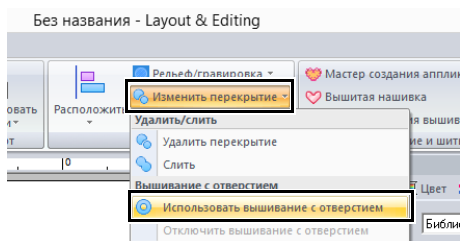
② Неправильно



Вышивание с отверстием нельзя выбрать для следующих рисунков фигур.

- Рисунки с пересекающимся контуром.
- Рисунки с несколькими линиями направления вышивания.

- 2 Нажмите на вкладку **[В начало]**.
- 3 Нажмите **[Изменить перекрытие]** в группе **[Изменить]**, затем нажмите **[Использовать вышивание с отверстием]**.

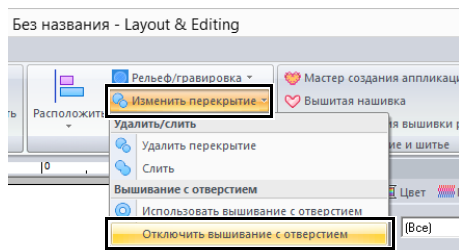


Чтобы лучше контролировать процесс вышивания с отверстием, используйте предварительный просмотр рисунков до и после вышивания с отверстием.

►► “Вид строчки” на с. 78

## Отмена вышивания с отверстием

- 1 Выделите рисунок, для которого было активировано вышивание с отверстием.
- 2 Нажмите на вкладку **[В начало]**.
- 3 Нажмите **[Изменить перекрытие]** в группе **[Изменить]**, затем нажмите **[Отключить вышивание с отверстием]**.

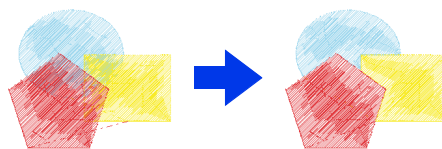


## Изменение формы перекрывающихся рисунков

Для рисунков вышивания, созданных при помощи инструмента Фигуры, можно настроить объединение или удаление перекрывающихся областей.

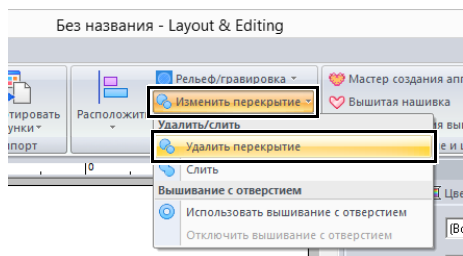
### Устранение наложения

Перекрывающиеся рисунки можно настроить так, что область наложения будет удалена.

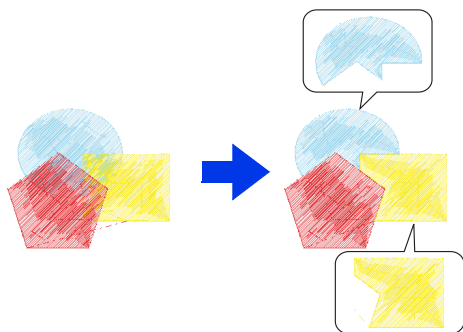


- 1 Удерживая нажатой клавишу **<Ctrl>**, щелкните два или несколько перекрывающихся рисунков.
- 2 Нажмите на вкладку **[В начало]**.

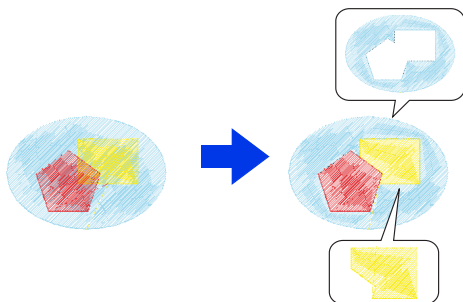
- 3 Нажмите **[Изменить перекрытие]** в группе **[Изменить]**, затем нажмите **[Удалить перекрытие]**.



- При частичном перекрытии



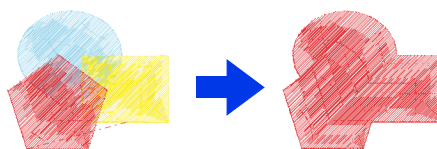
- При полном перекрытии



- Первый рисунок по порядку вышивания
- Второй рисунок по порядку вышивания
- Третий рисунок по порядку вышивания

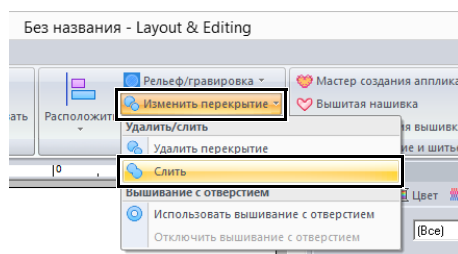
## ■ Слияние

Перекрывающиеся рисунки можно объединить.



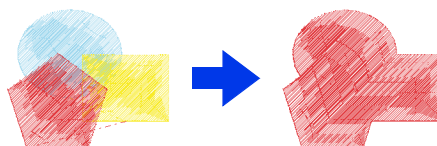
→ К объединенному рисунку применяется цвет и тип вышивания, заданные для рисунка, созданного последним (это самый верхний рисунок).

- 1 Удерживая нажатой клавишу **<Ctrl>**, щелкните два или несколько перекрывающихся рисунков.
- 2 Нажмите на вкладку **[В начало]**.
- 3 Нажмите **[Изменить перекрытие]** в группе **[Изменить]**, затем нажмите **[Слить]**.



→ Если это не удастся применить к выделенным рисункам, появляется сообщение об ошибке.

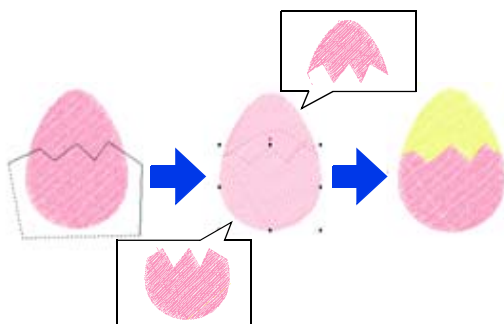
- При частичном перекрытии



После удаления или объединения перекрывающихся областей в рисунках, для которых заданы направления вышивания, для направления вышивания восстанавливается единое значение по умолчанию.

►► *“Задание направления вышивания” на с. 51*

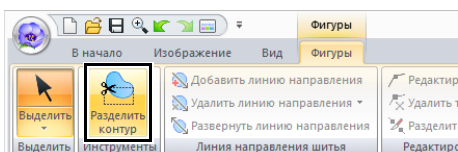
## Разделение рисунка фигуры



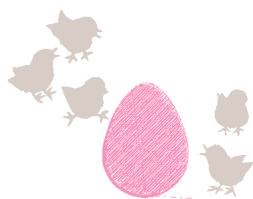
**1** Выберите рисунок фигуры и нажмите на вкладку **[Фигуры]**.

►► Подробнее о рисунках фигур см. на с. 8.

**2** Нажмите **[Разделить контур]** в группе **[Инструменты]**, чтобы выбрать инструмент **[Разделить контур]**.

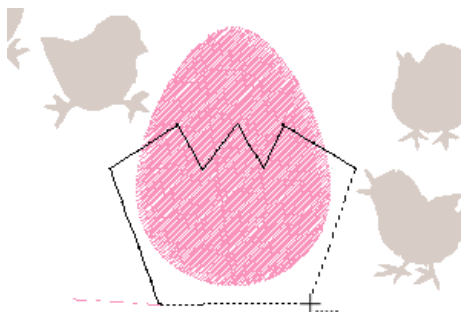


→ Если в дизайне есть перекрывающиеся рисунки, выбранный рисунок будет отображаться поверх других. Все рисунки, кроме выбранного рисунка, выделяются серым цветом.



**3** Нажмите в области страницы "Рисунок" в точке, в которой нужно начать рисование внешних линий.

**4** Нажимая мышью в области страницы "Рисунок", определите все углы внешней линии вокруг вырезаемой области.



Чтобы удалить последнюю введенную точку, нажмите правую кнопку мыши.

**5** Чтобы выбрать фрагмент, который нужно разделить, дважды нажмите в области страницы "Рисунок".



• Разделить можно только замкнутые рисунки без пересекающихся линий. Например, показанный справа рисунок разделить нельзя.



• Нельзя разделить внутренний рисунок с заданным вышиванием с отверстием.

• Если нарисованная внешняя линия пересекает саму себя, такой фрагмент разделить нельзя. В этом случае появляется сообщение об ошибке.

• После разделения рисунка, для которого задано размещение текста по контуру, размещение текста по контуру отменяется.

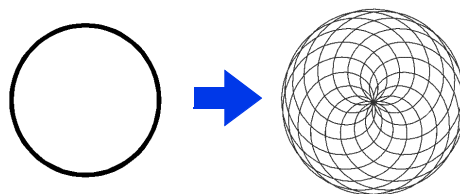
• Если порядок, в котором отображаются введенные рисунки, не соответствует порядку вышивания, измените его на панели **[Порядок вышивания]**.

►► "Оптимизация порядка вышивания" на с. 83 и "Изменение цветов" на с. 85

►► "Просмотр и редактирование порядка вышивания" на с. 82

## Создание цветочного орнамента

На основе выбранной фигуры можно создать линейные строчки в цветочном орнаменте.



**1** Нарисуйте фигуру и выделите ее.

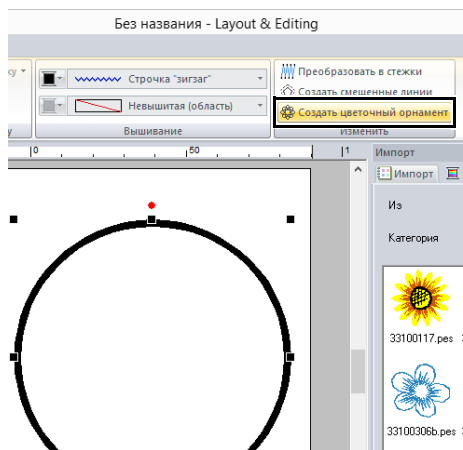


Необходимо выбрать замкнутую линию.

►► "Изменение параметров для концов линий" на с. 64

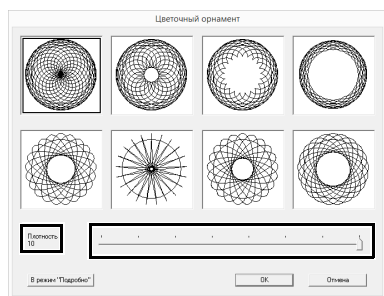
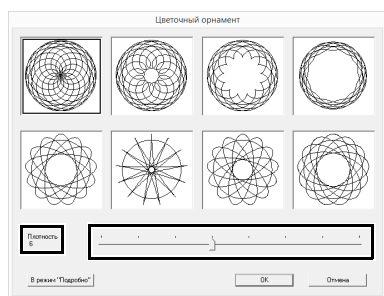
**2** Нажмите на вкладку **[Фигуры]**.

- 3** Нажмите [**Создать цветочный орнамент**] в группе [**Изменить**].

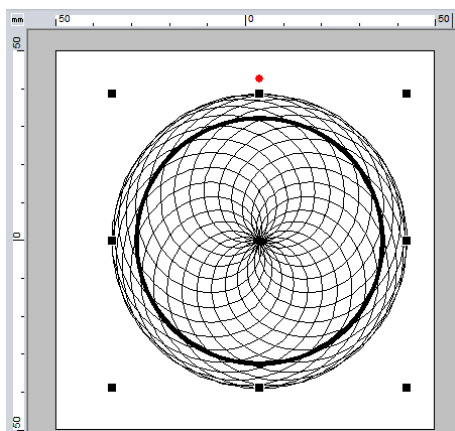


## ■ Режим базовой настройки

- 1** Переместите ползунок регулятора [**Плотность**], чтобы настроить рисунок.



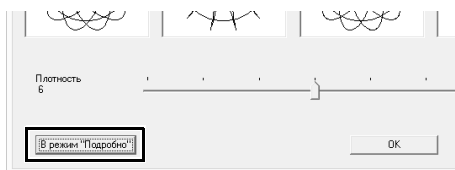
- 2** Нажмите на требуемый рисунок и нажмите кнопку [**ОК**].



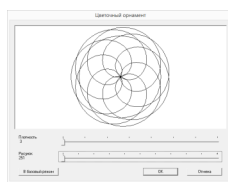
## ■ Режим подробной настройки

Для более подробной настройки параметров имеется режим "Подробно".

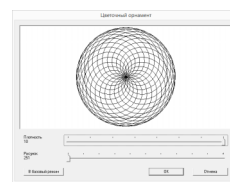
- 1** Нажмите [**В режим "Подробно"**] в диалоговом окне [**Цветочный орнамент**].



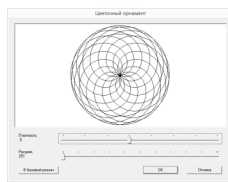
- 2** Переместите ползунок регулятора [**Плотность**] и регулятора [**Рисунок**], чтобы настроить рисунок.



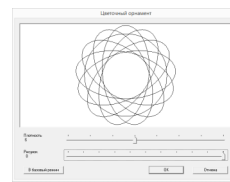
Плотность 3,  
Рисунок 251



Плотность 10,  
Рисунок 251



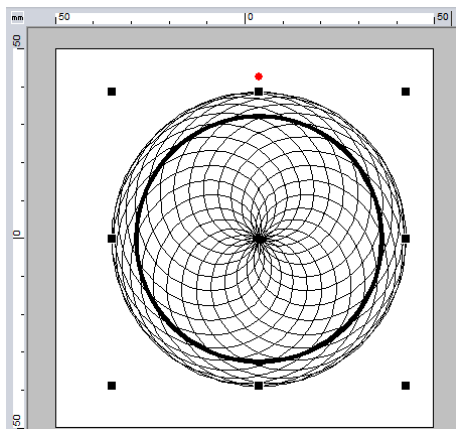
Плотность 6,  
Рисунок 251



Плотность 6, Рисунок 0



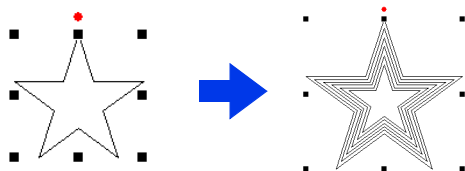
- 3 Выполните все необходимые настройки рисунка и нажмите кнопку [ОК].



Для цветочного линейного орнамента выбирается сметочная строчка.

## Создание рисунка со смещенными линиями

На основе выбранной фигуры можно создать концентрические строчки в рисунке.



- 1 Нарисуйте фигуру и выделите ее.

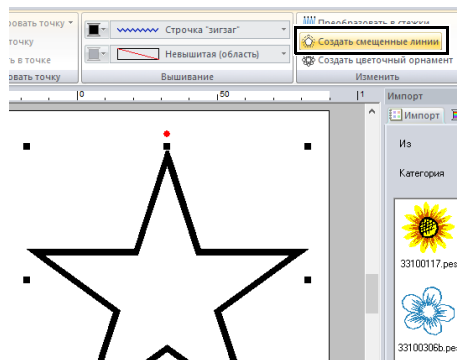


Необходимо выбрать замкнутую линию.

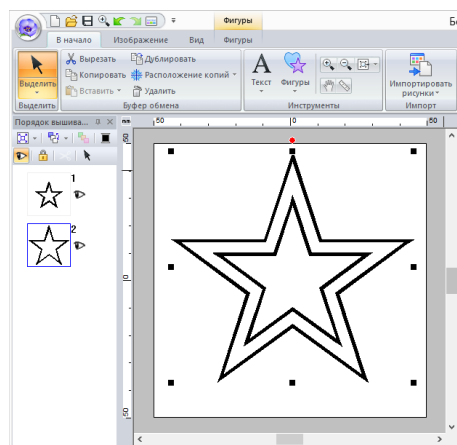
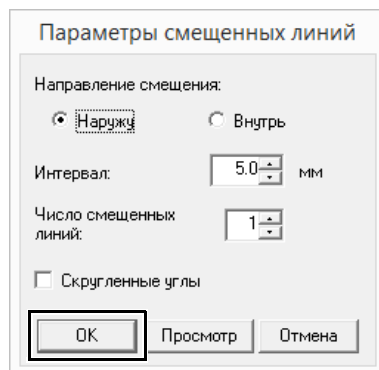
- ▶▶ "Изменение параметров для концов линий" на с. 64

- 2 Нажмите на вкладку [Фигуры].

- 3 Нажмите [Создать смещенные линии] в группе [Изменить].

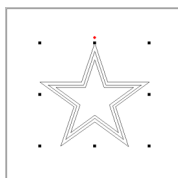


- 4 Настройте необходимые параметры для рисунка со смещенными линиями и нажмите кнопку [ОК].

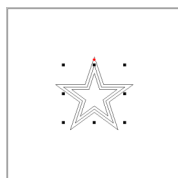


## Направление смещения

Наружу

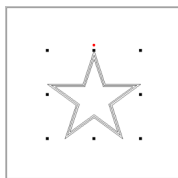


Внутрь

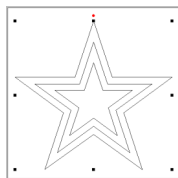


## Интервал

1 мм

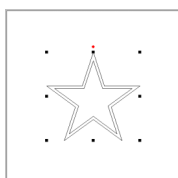


5 мм

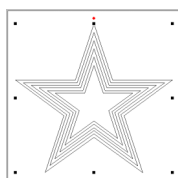


## Число смещенных линий

1 линия

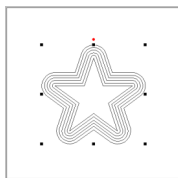


5 линий

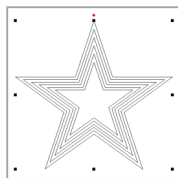


## Скругленные углы

Флажок установлен.



Флажок снят.





# Выбор цветов нитей и типов вышивания для линий и областей

## Выбор цвета нити

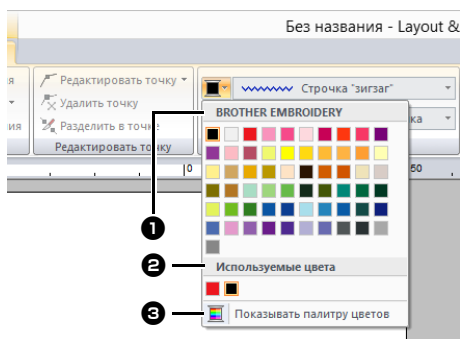
В группе **[Вышивание]** на вкладке **[Фигуры]** можно настроить цвета нитей для фигур.



- ① Цвет линии
- ② Цвет области

## Цвет

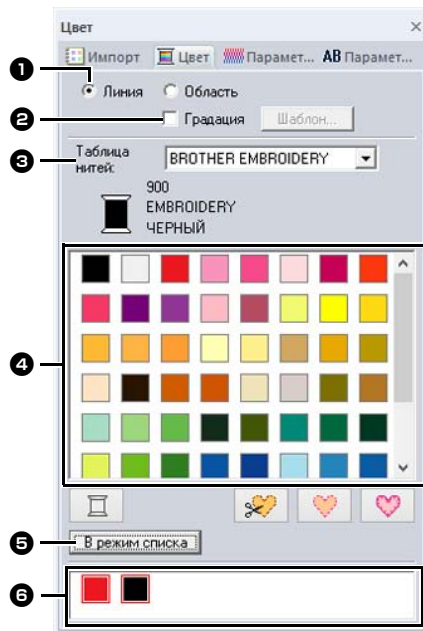
Нажмите кнопку **[Цвет]** и выберите нужный цвет из списка цветов нитей.



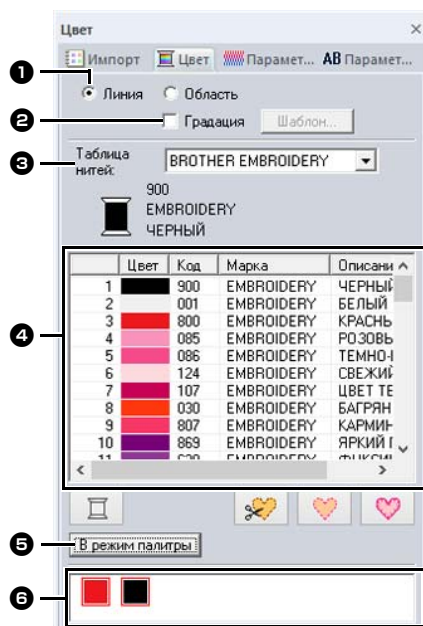
- ① Марка нити или название пользовательской таблицы цветов нитей и соответствующий список цветов нитей. Здесь отображается марка и соответствующая таблица цветов нитей для текущего выбранного рисунка.
- ② **Используемые цвета**  
В этом поле отображаются все цвета нитей, используемых в дизайне для вышивания.
- ③ **Показывать палитру цветов**  
Нажмите эту кнопку, чтобы открыть панель **[Цвет]**.

## Панель Цвет

Режим палитры



Режим списка



- 1 Выберите тип вышивания (**[Линия]** или **[Область]**), чтобы просмотреть соответствующие используемые цвета.

**Линия**  
Цвет линии  
**Область**  
Цвет области

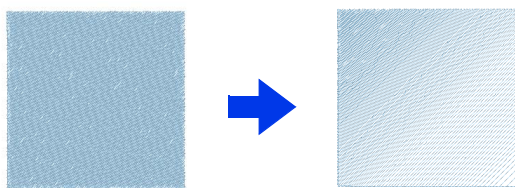
- 2 Установите этот флажок, чтобы применить шаблон градации/плавный переход цветов. Нажмите кнопку **[Шаблон]**, чтобы выбрать шаблон градации/плавный переход цветов. (Доступно, только если выбран рисунок фигуры.)

►► “Создание шаблона градации/плавного перехода цветов” на с. 47

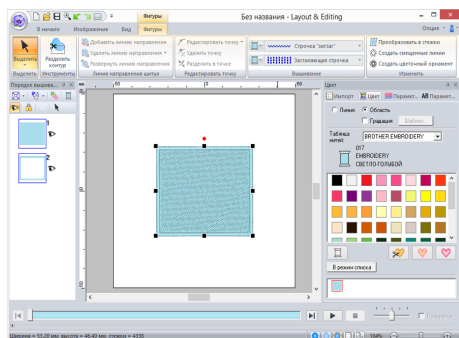
- 3 В селекторе **[Таблица нитей]** выберите марку нити или пользовательскую таблицу нитей.
- 4 В таблице цветов нитей выберите нужный цвет.
- 5 Нажмите, чтобы переключить режим.
- 6 В этом поле отображаются все цвета нитей, используемые в дизайне для вышивания. При выборе рисунков вышивания вокруг цветов, используемых в этом рисунке, отображается рамка. Те же цвета нитей можно указать, выбрав их здесь.

## ■ Создание шаблона градации/плавного перехода цветов

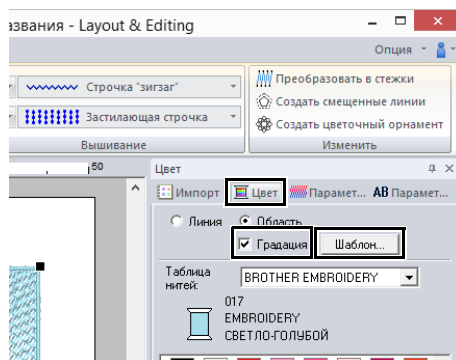
Для создания произвольного шаблона градации плотность одного или двух цветов можно регулировать в разных местах.



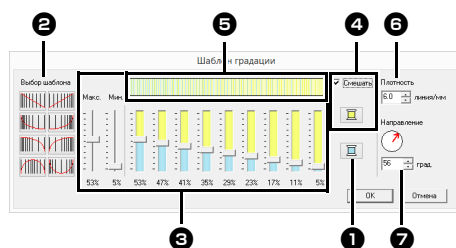
- 1 Выберите рисунок вышивания, задав функцию вышивания областей.





- 2 Нажмите на вкладку **[Цвет]**, установите флажок **[Градации]** и нажмите **[Шаблон]**.



- 3 Настройте нужные параметры в диалоговом окне **[Шаблон градации]** и нажмите **[ОК]**.

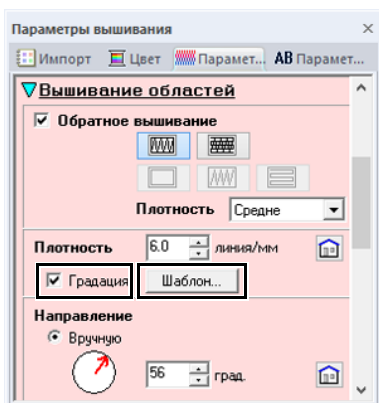


- 1 Чтобы изменить цвет нити, нажмите . Выберите цвет в открывшемся диалоговом окне **[Цвет нити]** и нажмите **[ОК]**.
- 2 Чтобы выбрать предустановленный шаблон градации, нажмите на нужном шаблоне в поле **[Выбор шаблона]**.
- 3 Регуляторами настройте плотность шаблона градации. Чтобы настроить общую плотность шаблона градации, используйте регуляторы **[Макс.]** и **[Мин.]**. Перетащите ползунок регулятора **[Макс.]** для настройки максимального значения и ползунок регулятора **[Мин.]** — для настройки минимального значения. Значения между максимальным и минимальным значением настраиваются автоматически.
- 4 Чтобы смешать два цвета, установите флажок **[Смешать]** и нажмите . Выберите цвет в открывшемся диалоговом окне **[Цвет нити]** и нажмите **[ОК]**.
- 5 В области предварительного просмотра отображаются внесенные изменения.
- 6 Укажите плотность.

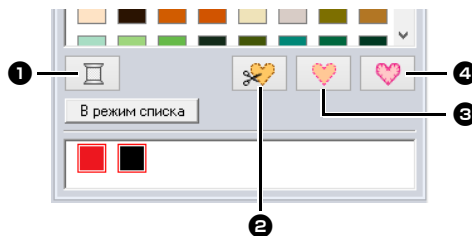
- 7 Укажите угол для направления или настройте направление, перетащив красную стрелку.



- Шаблон градации/плавного перехода цветов можно задать, если для вышивания области была выбрана атласная строчка, застилающая строчка или программируемая застилающая строчка, а для направления вышивания выбрано значение [Вручную].
- Если флажок [Смешать] снят, настройки градации применяются к оставшемуся цвету.
- Шаблон градации/плавный переход цветов можно также выбрать в пункте [Плотность], когда панель [Параметры вышивания] отображается в режиме “Эксперт”.



## ■ Специальные цвета



### 1 НЕ ОПРЕДЕЛЕНО

Если вы хотите вручную выбрать цвет для монохромного рисунка, нажмите [НЕ ОПРЕДЕЛЕНО].

Цвета для создания аппликаций:  
Можно создавать аппликации, используя следующие три специальных цвета.

### 2 МАТЕРИАЛ АППЛИКАЦИИ

Обозначение на материале аппликации контура области, которую нужно вырезать.

### 3 РАСПОЛОЖЕНИЕ АППЛИКАЦИИ

Обозначение на материале основы места, на которое будет нашита аппликация.

### 4 АППЛИКАЦИЯ

Пришивание аппликации на материал основы.

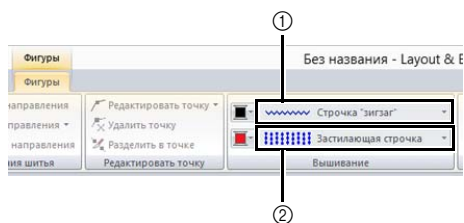


Аппликации очень легко создавать при помощи функции Мастер создания аппликаций.

►► “Урок 8-1. Создание аппликаций” на с. 161

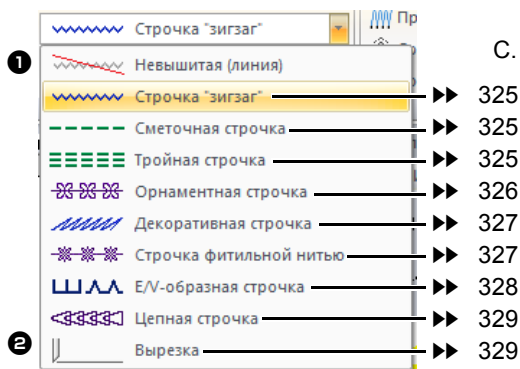
## Выбор типа строчки

В группе [Вышивание] на вкладке [Фигуры] можно выбрать тип вышивания.



- ① Селектор "Тип вышивания линии"
- ② Селектор "Тип вышивания области"

## Типы вышивания линий

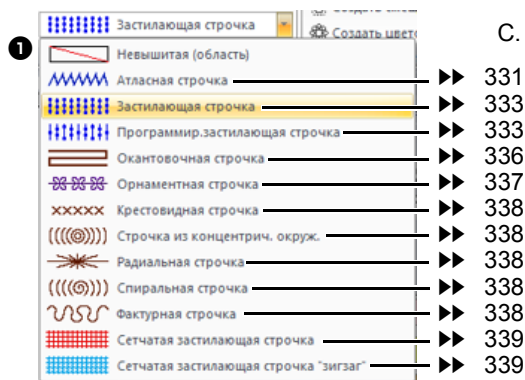


Селектор [Тип вышивания линии] позволяет выбрать тип вышивания для линий в фигурах и тексте.

Нажмите на селектор [Тип вышивания линии] и выберите нужный тип вышивания.

- ① **Невышитая (линия)**  
Выберите этот пункт, чтобы отключить вышивание линий (линия не будет вышиваться).
- ② **Вырезка**  
Выберите этот пункт, чтобы определить линию как линию отреза в рисунке для вышивки ризелье.
- ▶▶ "Определение параметров вышивания" на с. 54, "Практическое использование атласной строчки и линии отреза" на с. 168 и "Параметры вышивания линий" на с. 325

## Типы строчки для вышивания областей



Селектор [Тип вышивания области] позволяет выбрать тип вышивания для областей в фигурах и тексте.


Нажмите на селектор [Тип вышивания области] и выберите нужный тип вышивания.

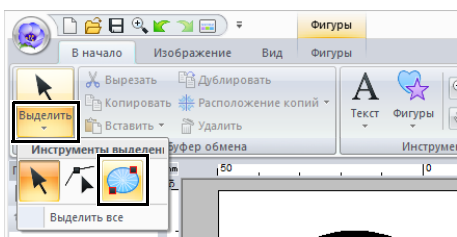
→ Доступные типы вышивания областей различаются в зависимости от того, какой рисунок выбран — фигура или текст.

- ① **Невышитая (область)**  
Выберите этот пункт, чтобы отключить вышивание области (область не будет вышиваться).
- ▶▶ "Определение параметров вышивания" на с. 54 и "Параметры вышивания областей" на с. 331

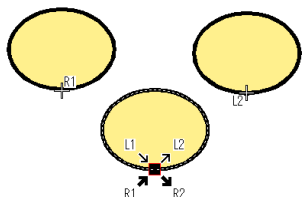
## Перемещение точек входа и выхода, центральной точки и опорной точки рисунка строчки





### ■ Перемещение точек входа/выхода

- 1 Нажмите на вкладку [В начало].
- 2 Нажмите [Выделить] в группе [Выделить], затем нажмите , чтобы выбрать инструмент Выбрать точки входа/выхода.



- 3 Щелкните на объекте.

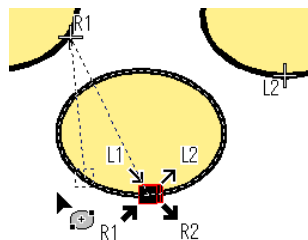


-  Это точка входа для вышивания контура. Предыдущий рисунок привязан к этой точке.
-  Это точка выхода для вышивания контура. Вышивание продолжается от этой точки к следующему рисунку.
-  Это точка входа для вышивания внутренней области. Предыдущий рисунок привязан к этой точке.
-  Это точка выхода для вышивания внутренней области. Вышивание продолжается от этой точки к следующему рисунку.

Отображаемые коды имеют следующее значение.  
L: вышивание линий R: вышивание областей  
1: точка входа 2: точка выхода

- 4 Эта точка входа (или выхода) для следующего (или предыдущего) рисунка, соединенного с точкой выхода (или входа) текущего выбранного рисунка.  
Эта точка соединена с точкой входа/выхода с тем же кодом на текущем выбранном рисунке. В показанном примере точка R1 на текущем выбранном рисунке соединена с точкой R1 на предыдущем рисунке.

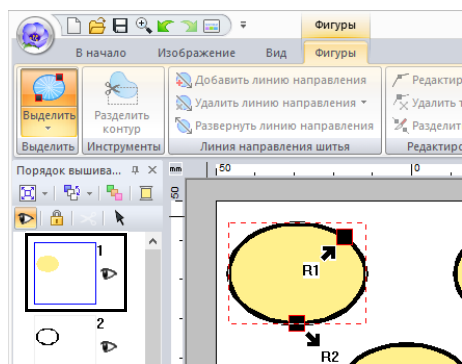
- 4 Перетащите стрелку для точки в нужное место на контуре.



Появляется пунктирная линия между перемещаемой точкой входа (или выхода) и крестиком, которым отмечена точка выхода (или входа) предыдущего (или следующего) рисунка.



- Если контур или внутренняя область не должны вышиваться, то соответствующая точка не появляется.
- Точки входа и выхода можно проверить на панели [Порядок вышивания]. Выберите инструмент Выбрать точки входа/выхода и нажмите на рамку на панели [Порядок вышивания]. Отображаются точки входа и выхода выбранного рисунка.



В этом случае завершите операцию, нажав на пустое место на панели [Порядок вышивания].



Можно редактировать только точки входа и выхода для рисунков, созданных при помощи инструмента Фигуры. Рисунки строчек и рисунки, созданные при помощи инструмента Текст, нельзя редактировать.

## ■ Перемещение центральной точки и опорной точки рисунка строчки

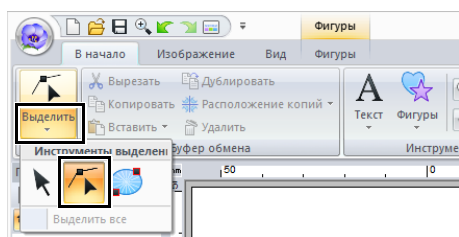
Можно изменять положение центральной точки и опорной точки рисунка строчки, чтобы получить более красивый декоративный эффект.



- Области, для которых задана строчка из концентрических окружностей или радиальная строчка, имеют центральную точку.
- Области, для которых задана программируемая застилающая строчка, орнаментальная строчка, крестовидная строчка, сетчатая застилающая строчка или сетчатая застилающая строчка “зигзаг”, имеют опорную точку рисунка строчки.

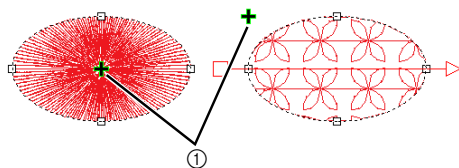
**1** Нажмите на вкладку [В начало].

**2** Нажмите [Выделить] в группе [Выделить], затем нажмите .



**3** Нажмите на область, для которой задана строчка из концентрических окружностей, радиальная строчка, программируемая застилающая строчка, орнаментальная строчка, крестовидная строчка, сетчатая застилающая строчка или сетчатая застилающая строчка “зигзаг”.

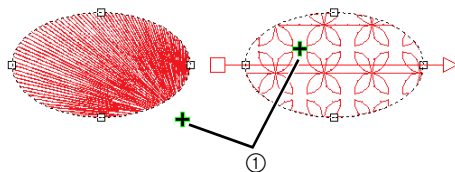
Центральная точка (радиальная строчка)      Опорная точка рисунка строчки (орнаментальная застилающая строчка)



① Метка-манипулятор

**4** Перетяните метку-манипулятор на нужное место на экране.

Центральная точка (радиальная строчка)      Опорная точка рисунка строчки (орнаментальная застилающая строчка)

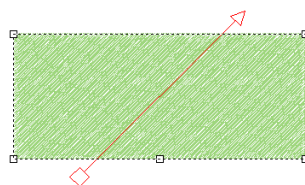


① Метка-манипулятор

## Задание направления вышивания

Инструменты Контур, инструменты Прямоугольник/Окружность/Дуга и инструменты Фигуры используются для создания фигур с одним направлением шитья. Инструменты Имитация ручной вышивки используются для создания фигур с несколькими направлениями шитья.

Направление шитья указывается линией направления вышивания (красная стрелка). Эти линии можно редактировать путем перемещения конечных точек; можно также добавлять новые линии направления вышивания.




Эти параметры можно настраивать для областей, для которых задана атласная строчка, застилающая строчка, программируемая застилающая строчка, окантовочная строчка или орнаментальная строчка.

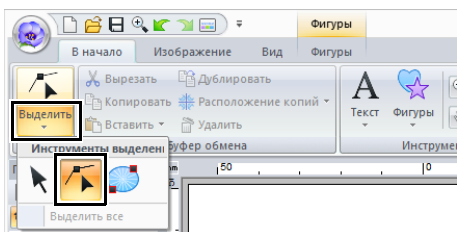


Эту функцию можно использовать, когда для параметра [Направление] на панели [Параметры вышивания] выбрано значение [Вручную] (настройка по умолчанию).

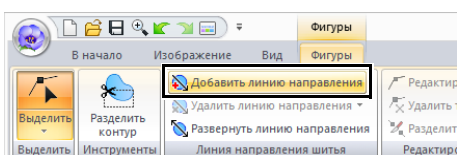


## ■ Задание нескольких направлений шитья

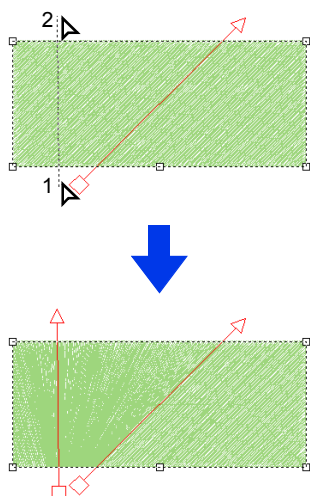
- 1 Нажмите на вкладку [В начало].
- 2 Нажмите [Выделить] в группе [Выделить], затем нажмите , чтобы выбрать инструмент Выделить точку.



- 3 Нажмите на рисунок фигуры.  
→ Отображаются линии направления вышивания.
- 4 Нажмите на вкладку [Фигуры].
- 5 Нажмите [Добавить линию направления] в группе [Линия направления шитья].



- 6 Нажмите в точке, которая определит один конец новой линии направления вышивания, затем нажмите в другой точке, которая определит другой конец линии.



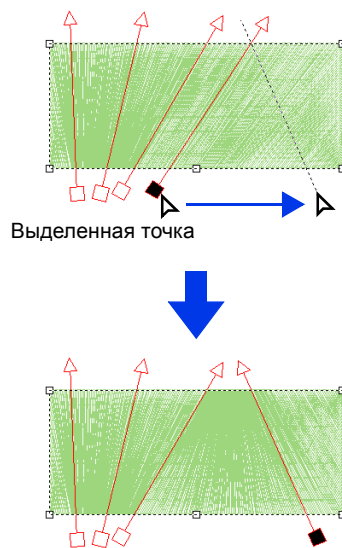
- Задайте линии направления вышивания, как описано ниже.
    - ◆ Располагайте линии так, чтобы обе конечные точки находились вне рисунка.
    - ◆ Только линии могут проходить поверх рисунка.
    - ◆ Когда заданы несколько линий направления вышивания, они не должны пересекаться на рисунке.
- Линии направления вышивания, заданные любым способом, отличным от описанного, не будут добавлены.



Если задано вышивание с отверстием, линии направления вышивания задать нельзя.

## ■ Изменение угла вышивания

- 1 Выберите инструмент Выделить точку.
- 2 Нажмите на рисунок фигуры и выберите точку, нажав на квадратик или треугольник на линии направления вышивания.
- 3 Перетащите точку на новое место.



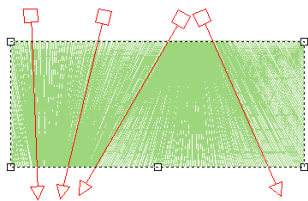
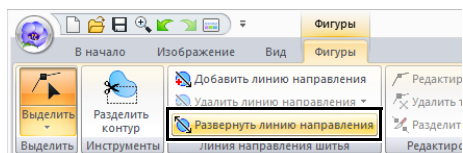


Для угла шитья также можно задать определенное направление (одну линию направления вышивания) при помощи параметров **[Направление]** на панели **[Параметры вышивания]**.

►► *“Определение параметров вышивания” на с. 54*

## ■ Изменение направления вышивания на противоположное

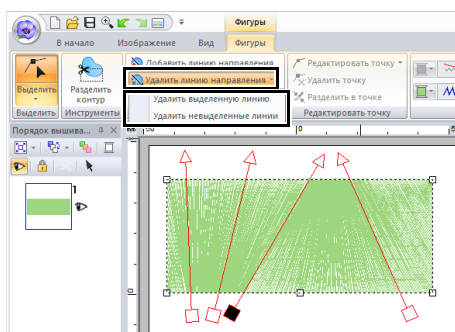
- 1 Выберите инструмент Выделить точку.
- 2 Нажмите на рисунок фигуры.
- 3 Нажмите на вкладку **[Фигуры]**.
- 4 Нажмите **[Развернуть линию направления]** в группе **[Линия направления шитья]**.



Если задано несколько линий направления вышивания, направление всех линий изменится на противоположное.

## ■ Удаление линий направления вышивания

- 1 Выберите инструмент Выделить точку.
- 2 Нажмите на рисунок фигуры и выберите точку, нажав на квадратик или треугольник на линии направления вышивания.
- 3 Нажмите на вкладку **[Фигуры]**.
- 4 Нажмите **[Удалить линию направления]** в группе **[Линия направления шитья]**, затем нажмите **[Удалить выбранную линию]** или **[Удалить невыделенные линии]**.



### Удалить выбранную линию

Выберите этот пункт, чтобы удалить выделенную линию направления вышивания. Другой способ: нажмите кнопку **<Delete>**, чтобы удалить линию направления вышивания.

### Удалить невыделенные линии

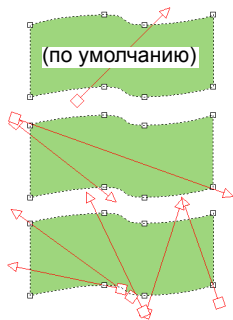
Выберите этот пункт, чтобы удалить все линии направления вышивания, кроме выделенной линии. После этого направление вышивания станет единым.



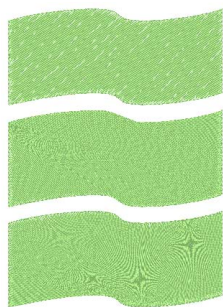
## Примеры рисунков с измененными направлениями шитья

Когда направление шитья изменено, строчки рисунка меняются, как показано ниже.

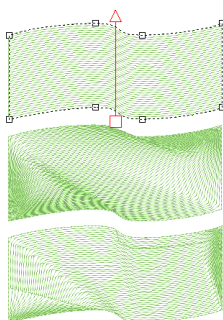
Направление вышивания



Застилающая строчка

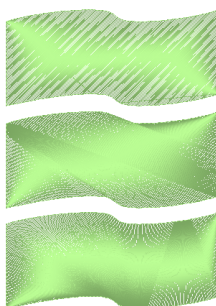


Окантовочная строчка

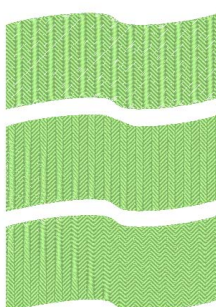


Направление шитья также меняется при изменении размера и формы рисунка.

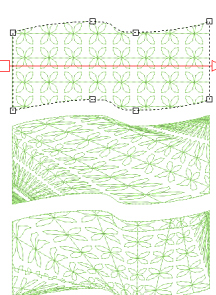
Атласная строчка



Программируемая застилающая строчка (Программир. застилающая строчка)



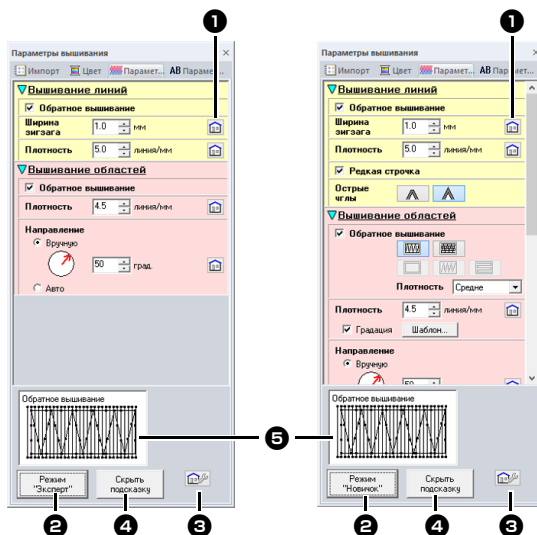
Орнаментная строчка



## Определение параметров вышивания

- 1 Выберите рисунок вышивания, инструмент Фигуры или инструмент Текст.
- 2 Нажмите на вкладку [Параметры вышивания].

Режим “Новичок”    Режим “Эксперт”



- 1 Нажмите, чтобы вернуться к настройке по умолчанию.
- 2 Нажмите эту кнопку для переключения между параметрами режима “Новичок” и режима “Эксперт”.
- 3 Нажмите, чтобы загрузить/сохранить параметры вышивания.
- 4 Нажмите для переключения между отображением и скрытием просмотра подсказки.
- 5 **Просмотр подсказки**  
При каждом изменении в настройках здесь можно проверить изображение строчки. Наведя курсор на каждую настройку, можно получить предварительный вид после применения этой настройки.



Отображение параметров вышивания в этом диалоговом окне зависит от выбранного типа строчки.

**3** Измените параметры вышивания, отображаемые в области **[Вышивание линий]** или **[Вышивание областей]**.

→ Настройки применяются к рисунку вышивания при каждом их изменении.

▶▶ См. подробнее о различных параметрах и настройках вышивания в разделах *“Параметры вышивания линий”* на с. 325 и *“Параметры вышивания областей”* на с. 331.

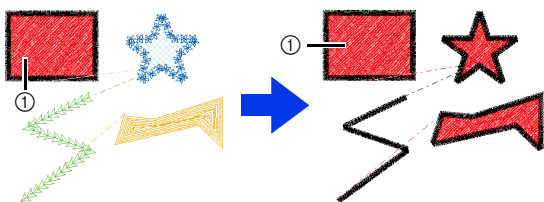


Часто используемые параметры вышивания можно сохранить.

▶▶ См. подробнее в разделе *“Сохранение настроек в списке”* на с. 192.

## Копирование параметров вышивания

Цвета нитей, типы вышивания и параметры вышивания можно копировать из одного рисунка в другой, чтобы применить эти же параметры ко второму рисунку.



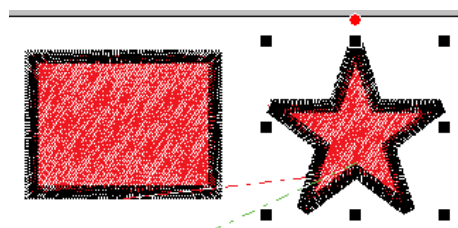
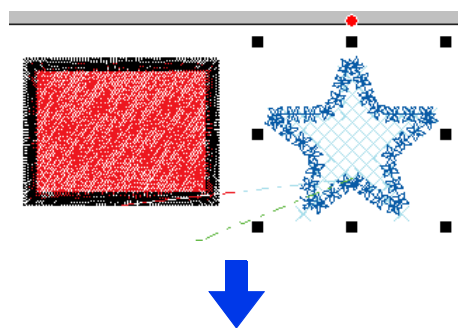
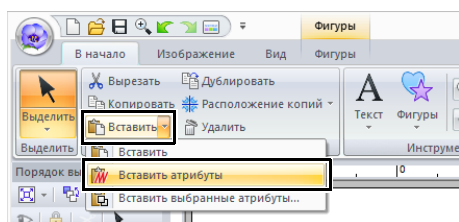
① Исходный рисунок

**1** Выберите рисунок фигуры или текстовый рисунок, параметры которого вы хотите скопировать, и нажмите сочетание клавиш **<Ctrl> + <C>**, чтобы скопировать параметры.

**2** Выберите рисунок фигуры или текстовый рисунок, в который вы хотите вставить скопированные параметры, и нажмите на вкладку **[В начало]**.

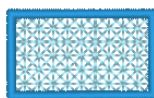
▶▶ Подробнее о рисунке фигуры и текстовом рисунке см. на с. 8.

**3** Нажмите **[Вставить]** в группе **[Буфер обмена]**, затем нажмите **[Вставить атрибуты]**.



• При копировании параметров из рисунка фигуры, текста, монограммы или мелкого текста и переносе их в рисунок другого типа копируются только цвета. Типы вышивания и параметры вышивания не копируются.

Исходный рисунок Рисунок назначения



ABC



Исходный рисунок Рисунок назначения



ABC



• При копировании текстового рисунка, в котором к каждой букве применены разные параметры, копируются параметры вышивания первой буквы.

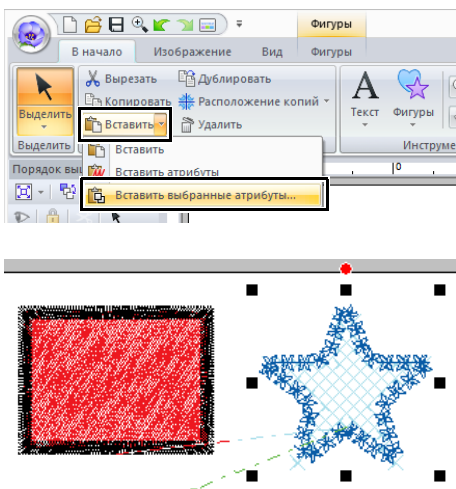


Эту функцию нельзя использовать для рисунков строчек.

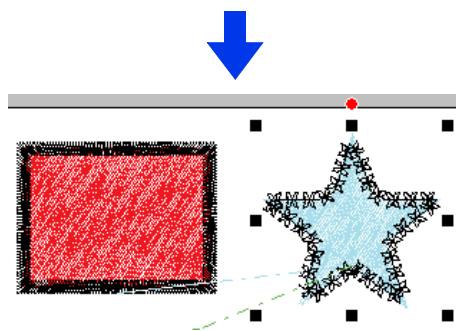
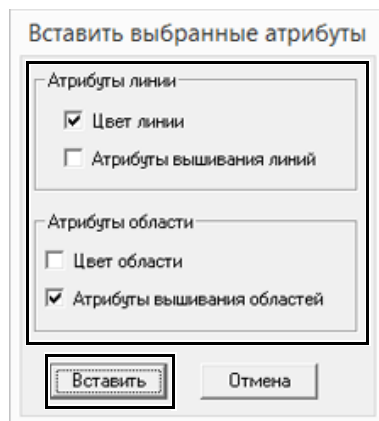
## ■ Копирование отдельных параметров

Можно скопировать из одного рисунка в другой рисунок отдельные параметры (например, цвет нити для линии).

- 1 Выберите рисунок фигуры или текстовый рисунок, параметры которого вы хотите скопировать, и нажмите сочетание клавиш **<Ctrl> + <C>**, чтобы скопировать параметры.
- 2 Выберите рисунок фигуры или текстовый рисунок, в который вы хотите вставить скопированные параметры, и нажмите на вкладку **[В начало]**.
- 3 Нажмите **[Вставить]** в группе **[Буфер обмена]**, затем нажмите **[Вставить выбранные атрибуты]**.

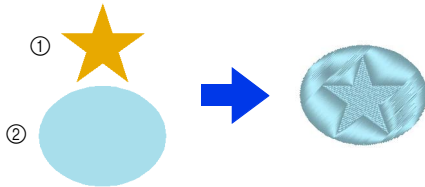


- 4 Установите флажки для параметров, которые нужно скопировать, и нажмите **[Вставить]**.



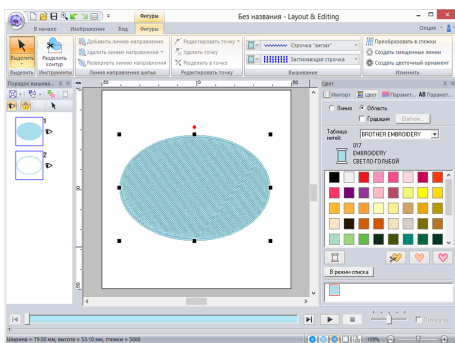
## Создание эффекта рельефа/гравировки

Для создания эффекта рельефа/гравировки можно выбрать несколько рисунков.



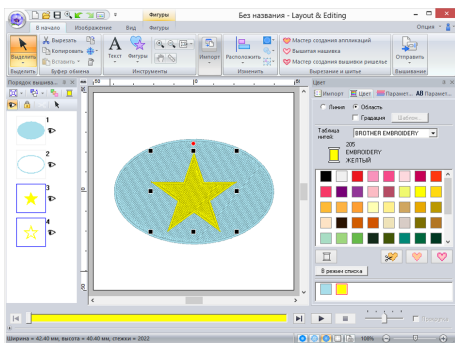
- ① Сверху
- ② Снизу

**1** Нарисуйте фигуру.



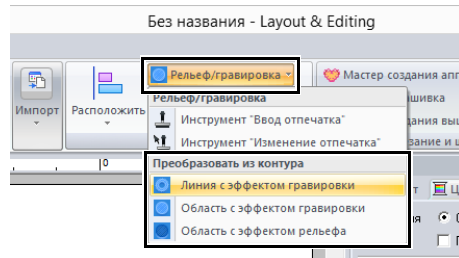
В этом примере для вышивания области выбрана застилающая строчка.

**2** Нарисуйте фигуру, перекрывающую фигуру, нарисованную на шаге 1.

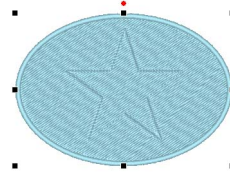


**3** Выделите обе фигуры и нажмите на вкладку [В начало].

**4** Нажмите [Рельеф/гравировка] в группе [Изменить] и выберите нужный пункт в области [Преобразовать из контура].



Пример: выбран пункт [Линия с эффектом гравировки]



**Линия с эффектом гравировки**

На нижней фигуре создается эффект гравировки в виде наложения контура фигуры.



**Область с эффектом гравировки**

На нижней фигуре создается эффект гравировки в форме верхней фигуры. Для получения наилучшего результата выберите [Атласная строчка] для вышивания области для нижней фигуры.



**Область с эффектом рельефа**

На нижней фигуре создается эффект рельефа (тиснения) в форме верхней фигуры. Для получения наилучшего результата выберите [Застилающая строчка] для вышивания области для нижней фигуры.



Этот эффект можно редактировать при помощи инструмента "Изменение отпечатка".



- Эти команды можно использовать только для рисунков фигур.
- Для нижнего рисунка фигуры необходимо задать один из следующих типов вышивания для вышивания областей:
  - ◆ Атласная строчка
  - ◆ Застилающая строчка
  - ◆ Программируемая застилающая строчка
- Чтобы можно было использовать команду **[Линия с эффектом гравировки]**, для параметра **[Тип вышивания линии]** рисунка фигуры должно быть выбрано любое значение, кроме **[Невышитая (линия)]**. Чтобы можно было использовать команду **[Область с эффектом гравировки]** или **[Область с эффектом рельефа]**, для параметра **[Тип вышивания области]** рисунка фигуры должно быть выбрано любое значение, кроме **[Невышитая (область)]**.

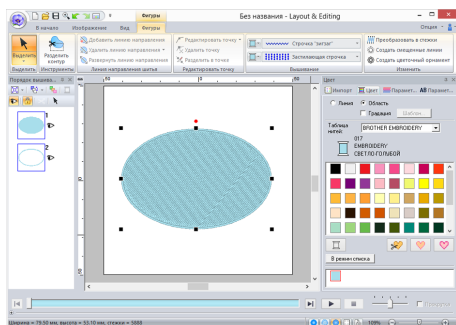
## Применение и редактирование отпечатков

Эффекты гравировки/рельефа можно создать путем применения к фигуре рисунков отпечатков. Тогда эти эффекты применяются в виде строчки, вышитой в различных направлениях.



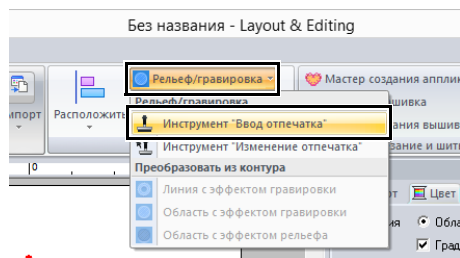
### ■ Применение отпечатка

**1** Нарисуйте фигуру.

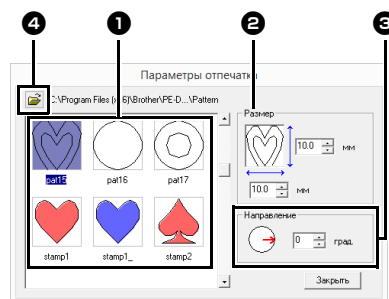


**2** Нажмите на вкладку **[В начало]**.

**3** Нажмите **[Рельеф/гравировка]** в группе **[Изменить]**, затем нажмите **[Инструмент "Ввод отпечатка"]**.



**4** Выберите рисунок отпечатка (файл с расширением PAS, к которому были применены параметры отпечатка).



- 1** Выберите рисунок отпечатка.
- 2** Укажите размер рисунка отпечатка.
- 3** Укажите направление рисунка отпечатка.
- 4** Чтобы выбрать другую папку, нажмите

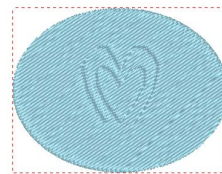


Настройки отпечатков с эффектом гравировки или тиснения выделяются красным или синим фоном.

**5** Нажмите на рисунок фигуры, нарисованный на шаге 1, чтобы выделить его.

→ Вокруг выбранного рисунка фигуры появятся "бегущие пунктирные линии".

**6** Нажмите в тех местах на рисунке фигуры, где нужно применить отпечаток.



Предварительный вид созданного отпечатка можно просмотреть в режиме Реалистический вид.



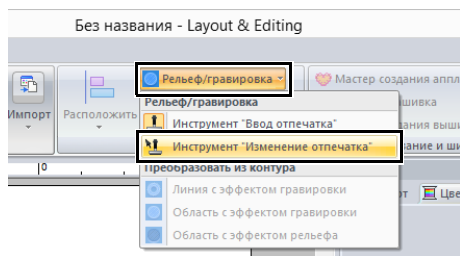


- Отпечатки применяются только к областям объекта фигуры, для которых выбрана атласная, застилающая или программируемая застилающая строчка.
- В программе Programmable Stitch Creator можно редактировать имеющиеся и создавать свои собственные рисунки отпечатков.

►► “Programmable Stitch Creator” на с. 258

## ■ Изменение отпечатка

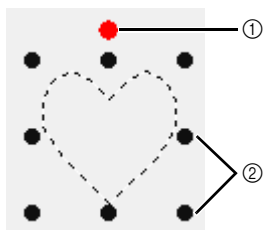
- 1 Нажмите на вкладку [В начало].
- 2 Нажмите [Рельеф/гравировка] в группе [Изменить], затем нажмите [Инструмент “Изменение отпечатка”].



- 3 Нажмите на рисунок фигуры с отпечатком.

→ Вокруг выбранного рисунка фигуры появятся “бегущие пунктирные линии”.

- 4 Щелкните на отпечатке.

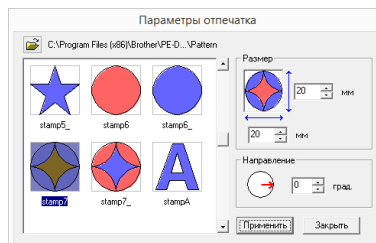


- ① Метка-манипулятор поворота
- ② Метки-манипуляторы для масштабирования

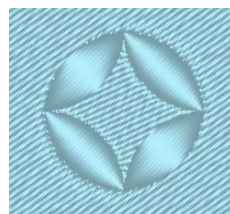


- За один раз можно выбрать только один отпечаток.
- Чтобы увеличить отпечаток, перетащите метку масштабирования.
- Чтобы повернуть отпечаток, перетащите метку поворота.
- Чтобы удалить отпечаток, нажмите клавишу <Delete>.

## 5 Отредактируйте отпечаток.



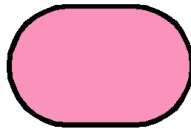
- Чтобы изменить рисунок отпечатка, выберите другой рисунок и нажмите кнопку [Применить].



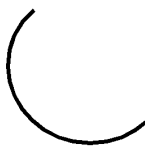
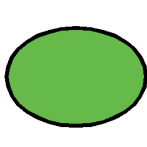
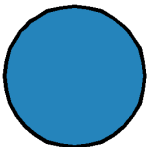
- При изменении размера рисунка фигуры размер отпечатка не меняется. Обязательно проверьте отпечаток после редактирования рисунка фигуры.
- При редактировании рисунка фигуры с отпечатком обязательно проверьте отпечаток после окончания редактирования.

# Рисование геометрических фигур

## Рисование прямоугольника, окружности или дуги



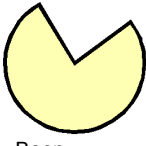
Прямоугольник



Окружность

Овал

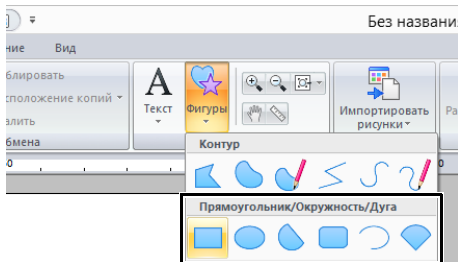
Дуга



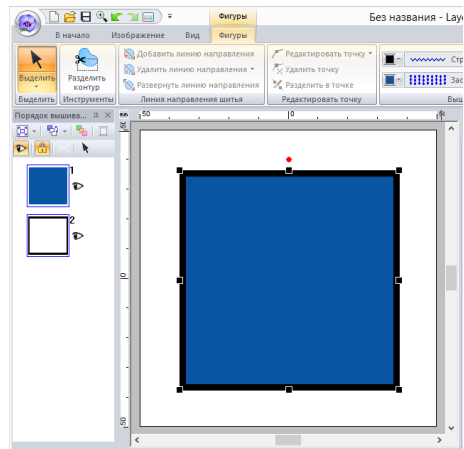
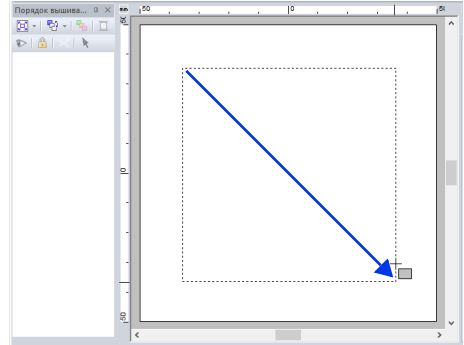
Веер

Дуга с линией

- 1 Нажмите на вкладку [В начало].
- 2 Нажмите [Фигуры] в группе [Инструменты], затем нажмите на значок одного из инструментов в области [Прямоугольник]/[Окружность]/[Дуга], чтобы выбрать нужный инструмент [Прямоугольник]/[Окружность]/[Дуга].



Перетащите курсор в область страницы "Рисунок".



Нарисуйте окружность или квадрат курсором мыши, удерживая нажатой клавишу <Shift>.



: Прямоугольник



: Окружность или овал



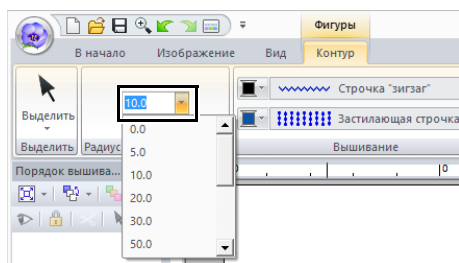
: Скругленный прямоугольник



## Скругленные прямоугольники

Чтобы изменить радиус скругленных углов, выберите селектор **[Радиус закругления углов]** на вкладке **[Контур]**. Затем введите нужный радиус или выберите нужное значение.

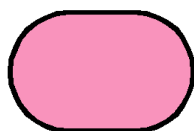
Укажите радиус углов перед рисованием прямоугольника. После того как прямоугольник нарисован, эту настройку изменить нельзя.



**Пример 1**  
Радиус закругления углов: 0,0 мм



**Пример 2**  
Радиус закругления углов: 20,0 мм

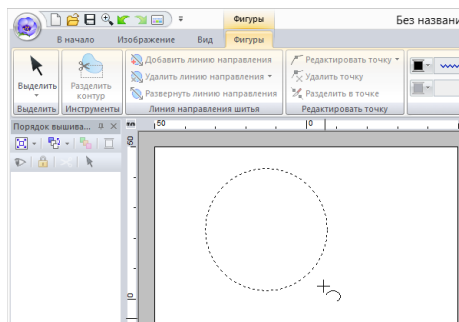


: Дуга с линией

: Дуга

: Сектор

**1** Действуйте так, как если бы вы рисовали окружность или овал.



→ При отпуске кнопки мыши на овале появляется радиальная линия.

**2** Наведите курсор на начальную точку дуги и затем щелкните мышью.

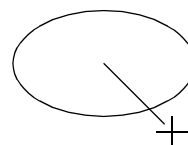
→ Радиальная линия исчезает.

**3** Перемещайте курсор до тех пор, пока дуга/ сегмент/сектор не примет нужную форму, и затем щелкните мышью.

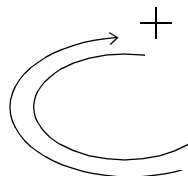


Если перемещать курсор, одновременно удерживая нажатой клавишу **<Shift>**, значение изменяется с шагом 15°. Текущая величина угла отображается в строке состояния.

## Дуга



Щелкните мышью в начальной точке.

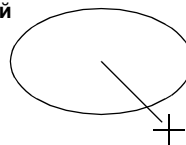


Перейдите к конечной точке.

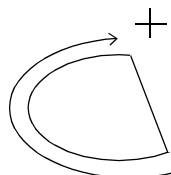
Щелкните мышью в конечной точке.



## Дуга с линией

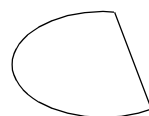


Щелкните мышью в начальной точке.



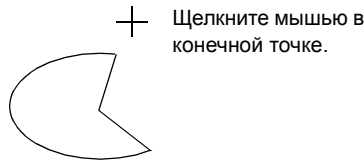
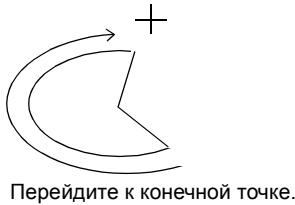
Перейдите к конечной точке.

Щелкните мышью в конечной точке.





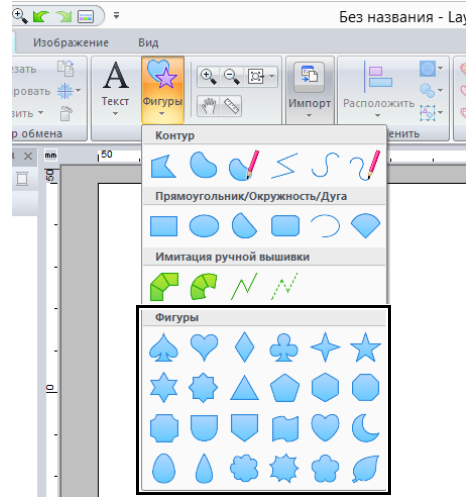
Сектор



- Цвет нити и тип строчки можно изменить либо до, либо после рисования фигуры.
- ▶▶ “Выбор типа строчки” на с. 49
- При помощи параметров на панели **[Параметры вышивания]** можно также определить другие параметры фигуры до или после рисования фигуры.
- ▶▶ “Определение параметров вышивания” на с. 54

## Рисование нестандартной фигуры

- 1 Нажмите на вкладку **[В начало]**.
- 2 Нажмите **[Фигуры]** в группе **[Инструменты]**, затем нажмите на значок одного из инструментов в области **[Фигуры]**, чтобы выбрать нужный инструмент Фигуры.

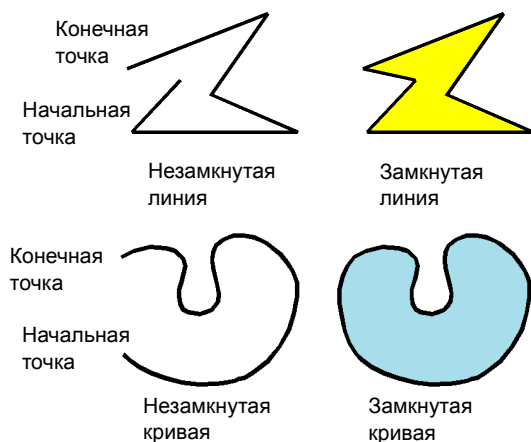


- 3 Перетащите курсор в область страницы “Рисунок”.

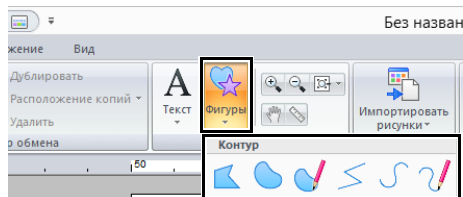








- Чтобы нарисовать фигуру, сохранив исходное соотношение высоты и ширины, перетаскивайте курсор, удерживая нажатой клавишу **<Shift>**.
- Различные образцы фигур на панели **[Импорт]** доступны, когда в селекторе **[Из]** выбрано значение **[Контурные фигуры]**, а в селекторе **[Категория]** выбрано значение **[Базовые фигуры]**.
- ▶▶ “Использование панели “Импорт”” на с. 13

## Рисование контуров (прямые линии и кривые)



- 1 Нажмите на вкладку **[В начало]**.
- 2 Нажмите **[Фигуры]** в группе **[Инструменты]**, затем нажмите на значок одного из инструментов в области **[Контур]**, чтобы выбрать нужный инструмент Контур.



-  : Щелкните точки, чтобы нарисовать замкнутую линию, состоящую из прямых линий. (Клавиша быстрого вызова: **<Z>**)
-  : Щелкните точки, чтобы нарисовать замкнутую кривую. (Клавиша быстрого вызова: **<X>**)
-  : Курсором мыши нарисуйте произвольную замкнутую кривую.
-  : Нажмите точки, чтобы нарисовать разомкнутую линию, состоящую из прямых линий. (Клавиша быстрого вызова: **<Z>**)
-  : Щелкните точки, чтобы нарисовать незамкнутую кривую. (Клавиша быстрого вызова: **<X>**)
-  : Курсором нарисуйте произвольную незамкнутую кривую.

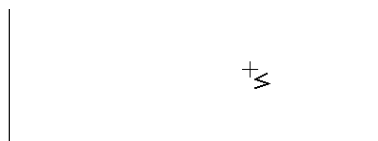
- 3 Нажмите в области страницы "Рисунок" или перетащите курсор, чтобы нарисовать линию.



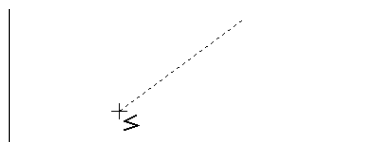
Клавиши быстрого вызова доступны только после того, как выбран инструмент Контур.

### ■ Прямые линии/кривые

- 1 Нажмите в области страницы "Рисунок", чтобы указать начальную точку.



- 2 Нажмите в области страницы "Рисунок", чтобы указать следующую точку.

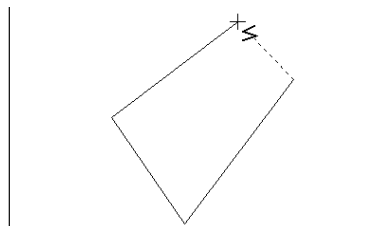


→ Пунктирные линии становятся сплошными.



- Чтобы удалить последнюю введенную точку, нажмите на ней правой кнопкой мыши или нажмите клавишу **<BackSpace>**.
- Инструмент Кривая используется аналогичным образом.

- 3 Продолжайте, пока не будут заданы все точки, а затем дважды щелкните последнюю точку или нажмите клавишу **<Enter>**.

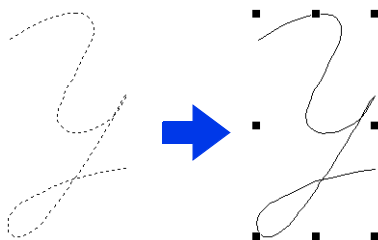




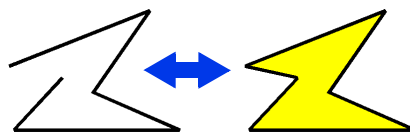
- Допускается свободное переключение между различными типами линий — либо щелчком мыши на соответствующей кнопке, либо нажатием клавиши быстрого вызова.
- При создании прямой линии перемещайте курсор вертикально или горизонтально, удерживая нажатой клавишу **<Shift>**.
- Параметры концов линии можно изменить даже после создания рисунка.
- ▶▶ “Изменение параметров для концов линий” на с. 64.
- Даже после создания рисунка можно преобразовать прямые линии в кривые и наоборот.
- ▶▶ “Преобразование прямых линий в кривые и наоборот” на с. 70.

## ■ Произвольные линии

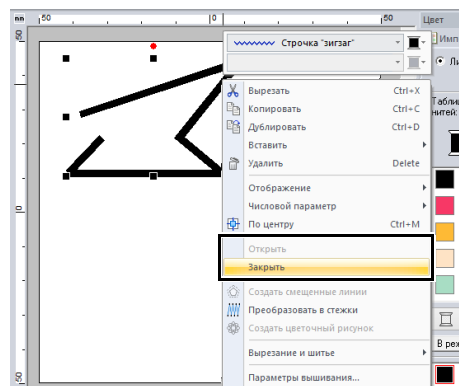
- 1 Перетаскиванием курсора нарисуйте линию.
- 2 Отпустите кнопку мыши, чтобы закончить рисование.



## Изменение параметров для концов линий



Когда рисунок фигуры выбран, нажмите на нем правой кнопкой мыши и нажмите **[Открыть]** или **[Закрыть]**, чтобы изменить окончание линий.



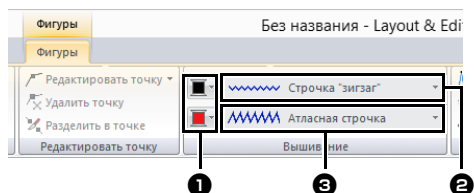
Кроме того, рисунки замкнутых фигур можно разделить в заданных точках, чтобы создать незамкнутые линии, а конечные точки рисунков незамкнутых фигур можно соединить, создав таким образом замкнутые линии.

- ▶▶ “Соединение точек и разделение контуров (для рисунков фигур)” на с. 67

## Параметры вышивания фигур

На вкладке **[Фигуры]** можно настраивать параметры вышивания (цвет нити и тип вышивания).

**Пример.** Выбран прямоугольник.



### 1 Цвет линии/Цвет области

Нажмите эту кнопку, чтобы настроить цвет нити для линий и областей.

Для специальных цветов:

▶▶ *“Специальные цвета” на с. 48*

### 2 Селектор “Тип вышивания линии”

Для всех линий в фигуре можно задать одинаковый тип вышивания.

Эти селекторы используются для выбора типа вышивания для линий.

▶▶ *“Параметры вышивания линий” на с. 325*

### 3 Селектор “Тип вышивания области”

Для всех областей в фигуре можно задать одинаковый тип вышивания.

Эти селекторы используются для выбора типа вышивания для областей.

▶▶ *“Параметры вышивания областей” на с. 331*

▶▶ *“Выбор цветов нитей и типов вышивания для линий и областей” на с. 46*



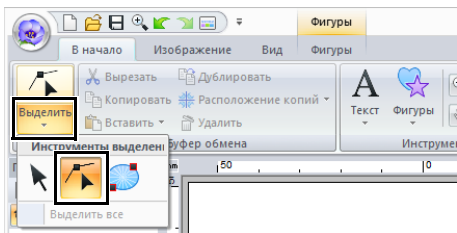
- Чтобы отключить вышивание линий, выберите **[Невышитая (линия)]** в селекторе **[Тип вышивания линии]**.
- Чтобы отключить вышивание областей, выберите **[Невышитая (область)]** в селекторе **[Тип вышивания области]**.

# Изменение формы рисунков вышивания

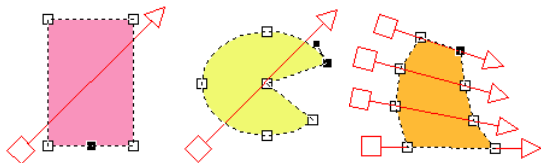
Форму рисунков можно изменить путем перемещения, добавления или удаления точек. Когда создаются рисунки фигур, в каждом месте нажатия кнопкой мыши создается точка.

## Выделение точек

- 1 Нажмите на вкладку [В начало].
- 2 Нажмите [Выделить] в группе [Выделить] и нажмите , чтобы выбрать инструмент [Выделить точку].



- 3 Выберите рисунок.
- 4 Чтобы выбрать отдельную точку, щелкните на пустом квадратике.

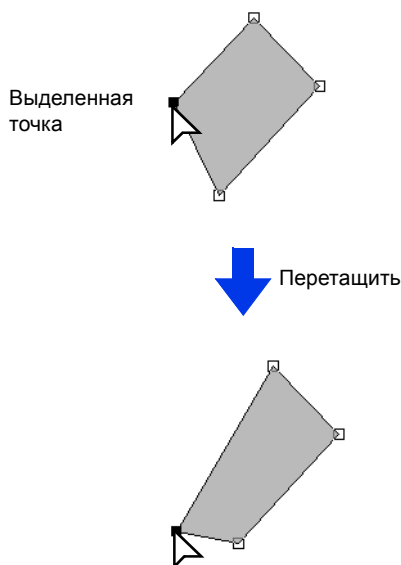


Несколько точек можно выделить любым из следующих способов.

- Перетащите курсор.
  - Выделяются все точки в пределах поля.
- Удерживая нажатой клавишу **<Ctrl>**, щелкните на точках.
  - Чтобы отменить выделение точки, щелкните на ней.
- Чтобы выбрать несколько точек, нажимайте клавишу со стрелкой, удерживая нажатой клавишу **<Shift>**.
- Чтобы изменить выбранную точку, нажмите клавишу со стрелкой, одновременно удерживая нажатой клавишу **<Ctrl>**.


## Перемещение точек

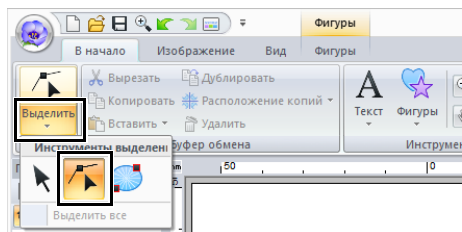
- 1 Выделите точку.
- 2 Перетащите точку на новое место.



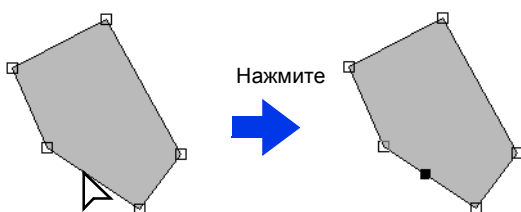
- Чтобы переместить по горизонтали или по вертикали точку ломаной линии, кривой или данных строчки, перетащите ее, удерживая нажатой клавишу **<Shift>**.
- Выбранную точку можно также перемещать с помощью клавиш со стрелками.
- Точки в рисунках для вышивания с отверстием также можно перемещать. Однако точки нельзя перемещать с пересечением контура. Чтобы переместить точку с пересечением контура, нужно сначала отменить вышивание с отверстием.
- Если для перетаскивания щелкнуть в другом месте контура рисунка, то будет вставлена новая точка либо снято выделение точек.

## Вставка точек

- 1 Нажмите на вкладку [В начало].
- 2 Нажмите [Выделить] в группе [Выделить] и нажмите , чтобы выбрать инструмент [Выделить точку].

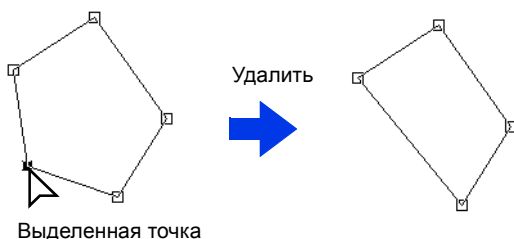
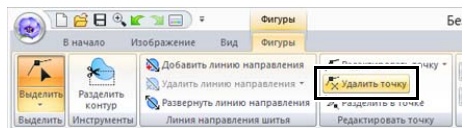


- 3 Выберите рисунок.
- 4 Для добавления точки щелкните на контуре.



## Удаление точек

- 1 Выделите точку.
- 2 Нажмите на вкладку [Фигуры].
- 3 Нажмите [Удалить точку] в группе [Редактировать точку]. Другой способ: нажмите клавишу <Delete>, чтобы удалить точку.

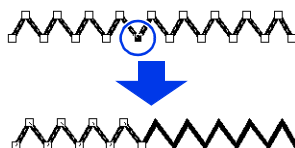
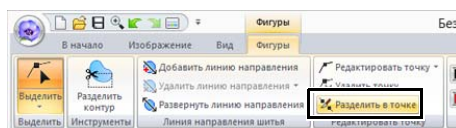


## Соединение точек и разделение контуров (для рисунков фигур)

### ■ Разделение контуров на рисунках незамкнутых фигур

Контур рисунка незамкнутой фигуры можно разделить в любой точке.

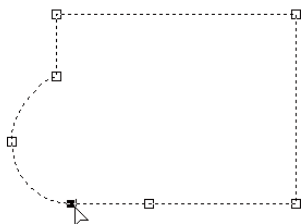
- 1 Выберите точку на рисунке незамкнутой фигуры.
- 2 Нажмите на вкладку [Фигуры].
- 3 Нажмите [Разделить в точке] в группе [Редактировать точку], чтобы разделить линию.



## ■ Разделение контуров рисунков замкнутых фигур

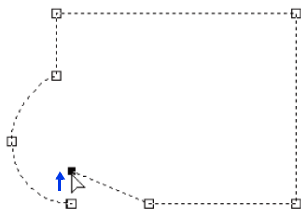
Можно разделить контур замкнутой кривой рисунка фигуры. Замкнутая кривая состоит из точек, соединенных для создания рисунка фигуры.

- 1 Выберите точку на рисунке замкнутой фигуры.



- 2 Нажмите на вкладку [Фигуры].

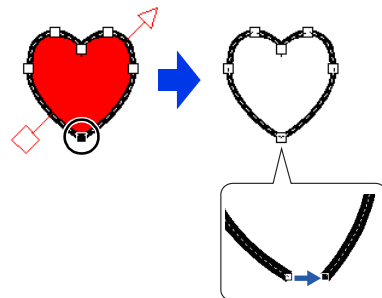
- 3 Нажмите [Разделить в точке] в группе [Редактировать точку], чтобы разделить линию.



- Если разделение применяется к рисунку фигуры, для которого задано вышивание с отверстием, настройка вышивания с отверстием будет отменена.
- Если разделение применяется к рисунку, для которого задано размещение текста по контуру, настройка размещения текста по контуру отменяется.



- Когда контур замкнутой фигуры разделяется для создания рисунка незамкнутой фигуры, параметры вышивания областей становятся недоступными.

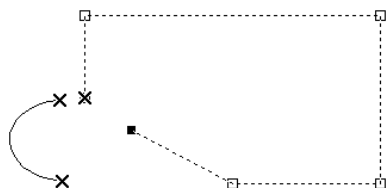


- Кроме того, доступна команда [Открыть] для превращения рисунка замкнутой фигуры в рисунок незамкнутой фигуры.
- *“Изменение параметров для концов линий” на с. 64*

## ■ Соединение двух рисунков незамкнутых фигур


Конечные точки двух рисунков фигур можно соединить, чтобы создать один рисунок фигуры.

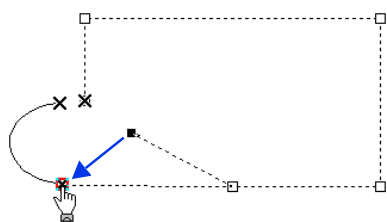
- 1 Выберите конечную точку (точку входа или выхода).
- 2 Нажмите клавишу **<Alt>**.  
→ Точки, которые можно соединить, показываются как **x**.



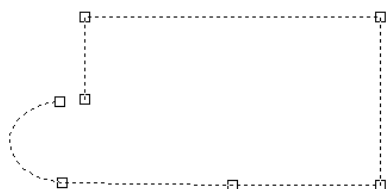
Вторая конечная точка рисунка фигуры, в котором выбрана точка, а конечные точки (точки входа и выхода) других рисунков фигур показываются как **x**.

- 3 Удерживая нажатой клавишу **<Alt>**, перетащите выделенную точку к другой точке, с которой вы хотите ее соединить.

→ Форма курсора меняется на , и затем, когда точки перекрываются, он отображается как красный квадратик.



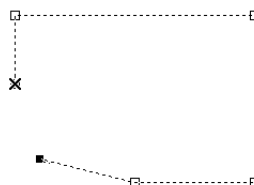
- 4 Отпустите кнопку мыши, чтобы соединить две точки.



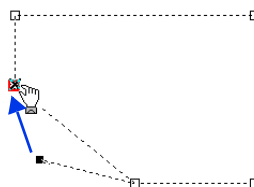
## ■ Соединение двух конечных точек рисунка фигуры

Две конечные точки рисунка незамкнутой фигуры можно соединить, чтобы создать один рисунок замкнутой фигуры.

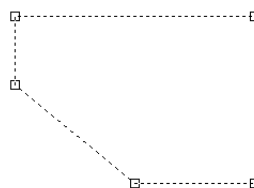
- 1 Выберите конечную точку (точку входа или выхода).
- 2 Нажмите клавишу **<Alt>**.  
→ Вторая конечная точка показывается как **x**.



- 3 Удерживая нажатой клавишу **<Alt>**, перетащите выделенную точку к другой конечной точке.



- 4 Когда две точки перекрываются и появится красный квадрат, отпустите кнопку мыши.



Когда рисунок фигуры станет замкнутым, для него могут появиться параметры вышивания областей.



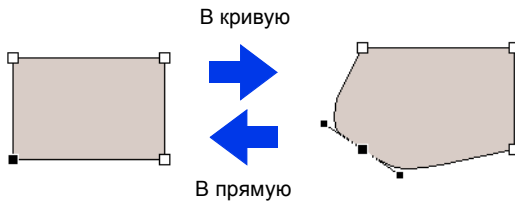
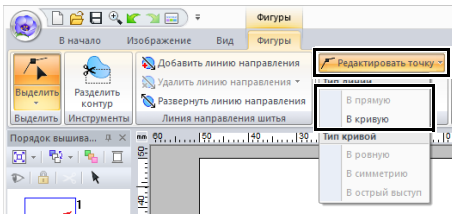
Кроме того, доступна команда **[Заккрыть]** для превращения рисунка незамкнутой фигуры в рисунок замкнутой фигуры.

►► "Изменение параметров для концов линий" на с. 64



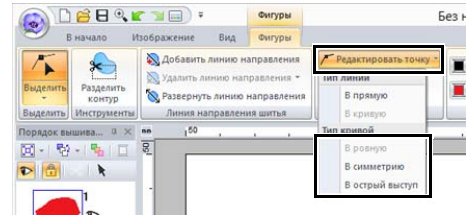
## Преобразование прямых линий в кривые и наоборот

- 1 Выделите точку.
- 2 Нажмите на вкладку [Фигуры].
- 3 Нажмите [Редактировать точку] в группе [Редактировать точку], затем нажмите [В прямую] или [В кривую].

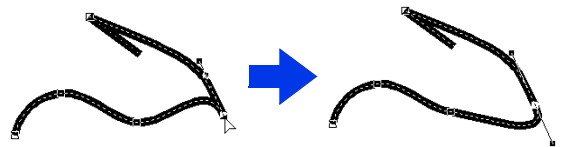


## Изменение типа кривой

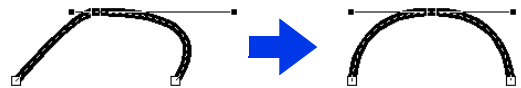
- 1 Выберите точку на кривой.
- 2 Нажмите на вкладку [Фигуры].
- 3 Нажмите [Редактировать точку] в группе [Редактировать точку], затем нажмите [В ровную], [В симметрию] или [В острый выступ].



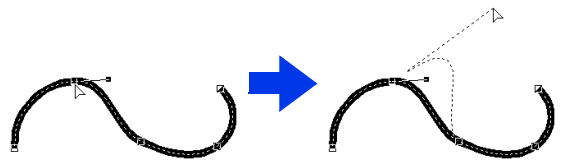
### В ровную



### В симметрию



### В острый выступ



- 4 Перетащите черную сплошную метку-манипулятор, чтобы изменить форму линии.



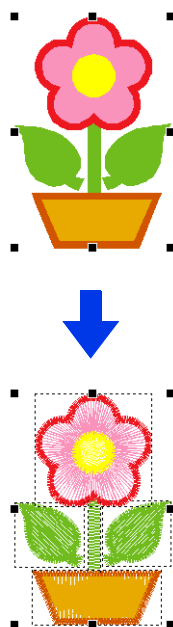
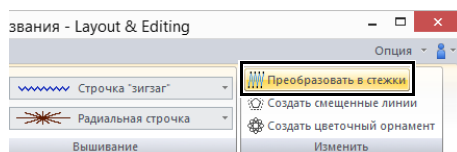
Изменить форму линии можно, перетаскивая черную сплошную метку-манипулятор в любую сторону от точки.

## Редактирование рисунка строчки

### Преобразование рисунка фигуры или текстового рисунка в рисунок строчки

Рисунок фигуры или текстовый рисунок можно преобразовать в рисунок строчки, что позволяет делать детальные изменения путем изменения положения отдельных стежков.

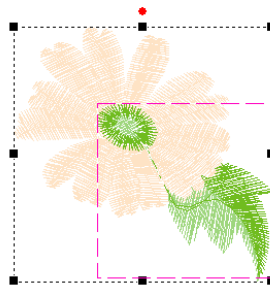
- 1 Выберите рисунок фигуры и нажмите на вкладку **[Фигуры]**.
- 2 Нажмите **[Преобразовать в стежки]** в группе **[Изменить]**.



- Для текстового рисунка можно также использовать **[Преобразовать в стежки]**, чтобы преобразовать его в рисунки строчек.
- На рисунках строчки стежки отображаются сплошными линиями (——), а переходные стежки — пунктиром (---).
- Если выделена какая-либо часть сгруппированных рисунков, рисунков с настроенным вышиванием с отверстием или текст, размещенный на фигурах, все рисунки в группе преобразуются в рисунки строчек.
- Когда рисунок преобразуется в рисунок строчки, рисунки, не имеющие строчки, удаляются.


### Выбор рисунков строчек по цвету нити

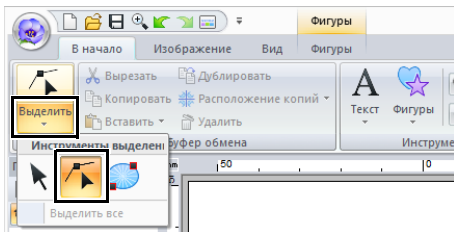
Удерживая нажатой клавишу **<Alt>**, щелкните цвет нити для рисунков строчек, которые необходимо выделить.



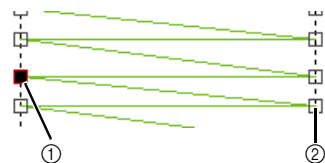
- При таком выборе рисунков цвет нити можно изменить.
- ▶ **“Выбор цвета нити” на с. 46**
- Этот способ нельзя использовать для выбора по цвету сгруппированных рисунков строчек.

## Выделение точек стежков на рисунке строчки

- 1 Нажмите на вкладку **[В начало]**.
- 2 Нажмите **[Выделить]** в группе **[Выделить]** и нажмите , чтобы выбрать инструмент **[Выделить точку]**.



- 3 Щелкните рисунок строчки.
- 4 Чтобы выделить одну точку стежка, щелкните на пустом квадратике.



- ① Выделенная точка
- ② Невыбранная точка



- Нажмите клавишу **<Tab>**.  
→ Выделяются все точки стежка следующего цвета.
- Нажмите клавиши **<Shift>** и **<Tab>**.  
→ Выделяются все точки стежка предыдущего цвета.
- Нажмите клавиши **<Ctrl>** и **<Home>**.  
→ Выделяется точка входа для нити первого цвета.
- Нажмите клавиши **<Ctrl>** и **<End>**.  
→ Выделяется точка выхода для нити последнего цвета.
- Выделите хотя бы одну точку данного цвета и нажмите клавишу **<Home>**.  
→ Выделяется точка входа для данного цвета.
- Выделите хотя бы одну точку данного цвета и нажмите клавишу **<End>**.  
→ Выделяется точка выхода для данного цвета.



- При выделении точек стежков нужно нажимать на точку стежка (а не в пустой области страницы "Рисунок"), иначе выделение всех точек будет снято.
- Если щелкнуть на переходном стежке, то выделяются точки на обоих его концах.
- Несколько точек стежков можно выделить так же, как точки на рисунке вышивания.

►► "Выделение точек" на с. 66



Точки стежков не редактируются, если рисунок не является рисунком строчки. Рисунок можно просмотреть в режиме Сплошной вид.

### ■ Перемещение точек стежков

Перетащите выделенные точки стежков на новое место.



Точки стежков перемещаются так же, как точки на рисунке вышивания.

►► "Перемещение точек" на с. 66

### ■ Вставка точек стежков

Щелкните на линии между двумя точками стежков, чтобы добавить новую точку в этом месте.

### ■ Удаление точек стежков

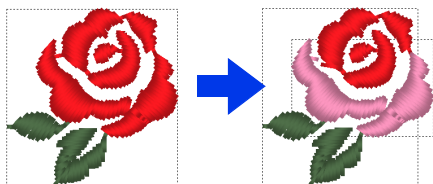
Для удаления выделенной точки стежка нажмите клавишу **<Delete>**.



- Если удалить конечную точку переходного стежка, то сегмент этого стежка удаляется, а стежки до и после переходного стежка соединяются.
- Чтобы вставить точку стежка и сменить предыдущую линию на переходной стежок, щелкните на линии, удерживая нажатыми клавиши **<Ctrl>** и **<Shift>**.

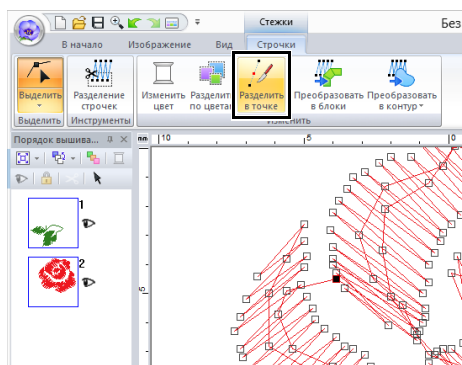
## Соединение точек и разделение строчек (для рисунков строчек)

Рисунок одного цвета можно разделить на два, разделив строчки в выбранной точке; можно также объединить два рисунка разных цветов в один, соединив точки. Когда рисунок строчки разделяется на несколько частей, каждую получившуюся часть можно редактировать отдельно (например, задать другие цвета).

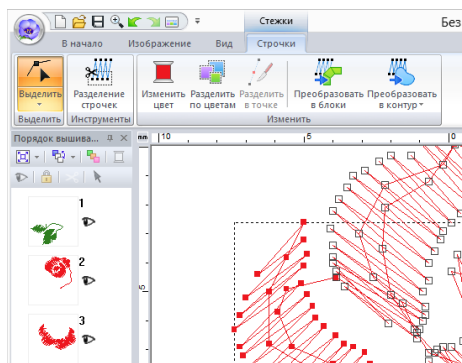


### ■ Разделение одного рисунка строчки на два в выбранной точке

- 1 Выберите точку на рисунке строчки.
- 2 Нажмите на вкладку **[Строчки]**.
- 3 Нажмите **[Разделить в точке]** в группе **[Изменить]**, чтобы разделить рисунок строчки.



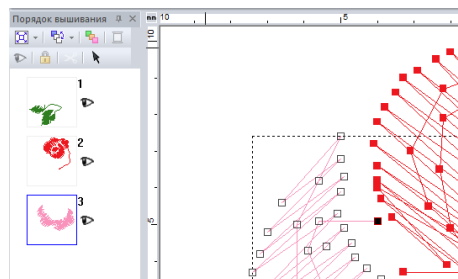
→ Рисунок строчки разделяется в данной точке.



Если выбрана точка входа или выхода, команда **[Разделить в точке]** недоступна.

### ■ Соединение двух рисунков строчек в один рисунок

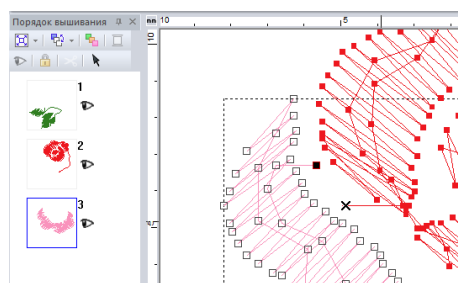
- 1 Выберите конечную точку (точку входа или выхода) на рисунке строчки.



Выберите точку входа рисунка строчки, нажав сочетание клавиш **<Ctrl> + <Home>**. Выберите точку выхода, нажав сочетание клавиш **<Ctrl> + <End>**. Подробнее см. в разделе *"Выделение точек стежков на рисунке строчки"* на с. 72.


- 2 Нажмите клавишу **<Alt>**.

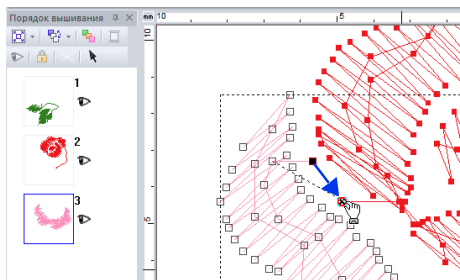
→ Точки, которые можно соединить, показываются как **x**.



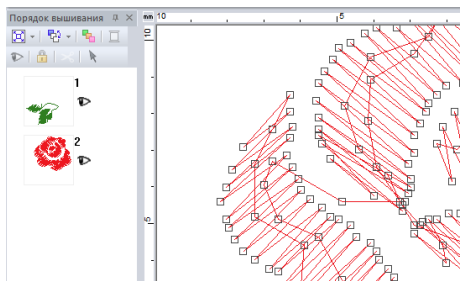
Если выбрана точка входа рисунка строчки, точки выхода других рисунков показываются как **x**. Если выбрана точка выхода рисунка строчки, точки входа других рисунков показываются как **x**.

- 3 Удерживая нажатой клавишу <Alt>, перетащите выделенную точку к другой точке, с которой вы хотите ее соединить.

→ Форма курсора меняется на , и затем, когда точки перекрываются, он отображается как красный квадратик.

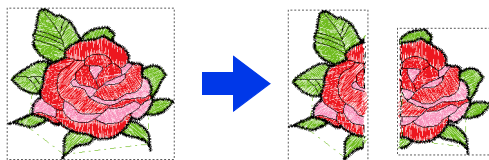


- 4 Отпустите кнопку мыши, чтобы соединить две точки.



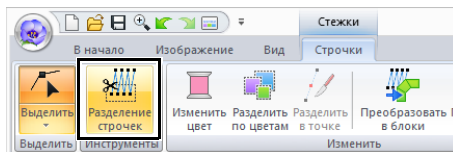
После соединения точек к рисунку будет применен цвет нити того рисунка, который стоял первым в порядке вышивания до объединения точек.

## Разделение частей рисунка строчки

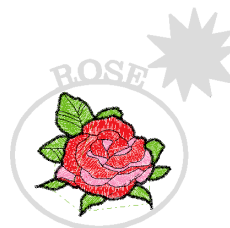


- 1 Выберите рисунок строчки и нажмите на вкладку [Строчки].

- 2 Нажмите [Разделение строчек] в группе [Инструменты], чтобы выбрать инструмент [Разделение строчек].

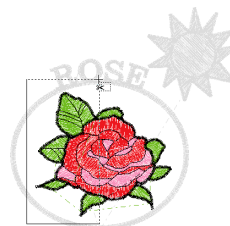


→ Все остальные рисунки будут выделены серым цветом. Выбранный рисунок будет отображаться поверх остальных рисунков.



- 3 Нажмите в области страницы "Рисунок" в точке, в которой нужно начать рисование внешних линий.

- 4 Нажимая мышью в области страницы "Рисунок", определите все углы внешней линии вокруг вырезаемой области.



Чтобы удалить последнюю введенную точку, нажмите правую кнопку мыши.

- 5 Чтобы выбрать фрагмент, который нужно разделить, дважды нажмите в области страницы "Рисунок".

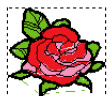


Вырезанная область перемещается в конец порядка вышивания.

►► "Просмотр и редактирование порядка вышивания" на с. 82

## Разделение рисунка строчки по цвету

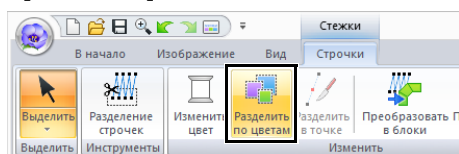
Перед разделением



После разделения



- 1 Выберите рисунок строчки (один или несколько) и нажмите на вкладку **[Строчки]**.
- 2 Нажмите **[Разделить по цветам]** в группе **[Изменить]**.

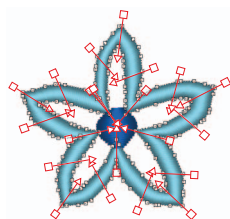
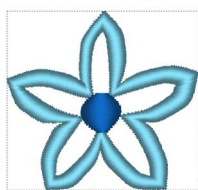


→ Вокруг каждой части рисунка строчки появляются пунктирные линии.

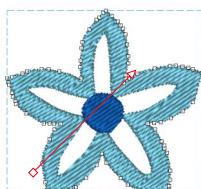
## Преобразование рисунков строчек

Рисунки строчек можно преобразовать в рисунки фигур двух типов.

Строчка



Блоки



Фигуры

\*Блоки — это группа рисунков фигур с несколькими линиями направления вышивания.

После преобразования можно выполнять различные операции редактирования.

### Преобразовать в блоки

Рисунок преобразуется с сохранением нескольких линий направления вышивания.

Используйте эту функцию, когда нужно увеличить или уменьшить рисунок вышивания, в котором используются атласные или застилающие строчки.

### Преобразовать в контур

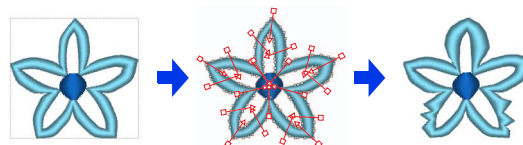
Рисунок преобразуется в соответствии с формой контура.



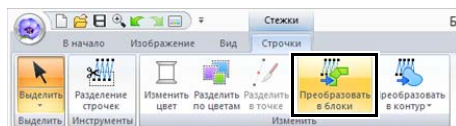
- После преобразования получившиеся контурные рисунки можно редактировать.
  - ▶▶ *“Выбор типа строчки” на с. 49*
  - “Задание направления вышивания” на с. 51*
  - “Определение параметров вышивания” на с. 54*
  - “Изменение формы рисунков вышивания” на с. 66*
- Подробнее о рисунке фигуры и рисунке строчки см. на с. 8.

## Преобразование рисунка строчки в блоки

Рисунки строчек можно преобразовать в блоки (группу рисунков фигур с несколькими линиями направления вышивания). В рисунке блоков (фигур) можно менять типы вышивания и параметры вышивания, и рисунок можно легко редактировать.

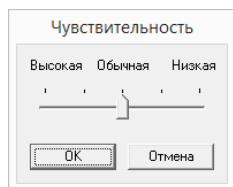


- 1 Выберите рисунок строчки (один или несколько) и нажмите на вкладку **[Строчки]**.
- 2 Нажмите **[Преобразовать в блоки]** в группе **[Изменить]**.





- 3 Перемещая регулятор, выберите нужную чувствительность. Нажмите [ОК].



Настройка [Обычная] в большинстве случаев должна давать удовлетворительные результаты, но для некоторых сложных рисунков может потребоваться изменить чувствительность в сторону [Низкая] или [Высокая].

→ Рисунок строчки преобразуется в сгруппированные рисунки фигур. После преобразования в рисунки фигур контуры рисунка строчки можно редактировать.

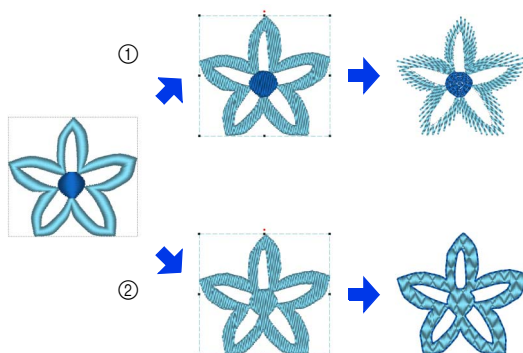
- ▶▶ Подробнее см. в следующих инструкциях.
  - “Выбор типа строчки” на с. 49
  - “Определение параметров вышивания” на с. 54
  - “Изменение формы рисунков вышивания” на с. 66
  - “Задание направления вышивания” на с. 51



Команда [Преобразовать в блоки] недоступна для некоторых рисунков строчек, импортированных с оригинальных карт.

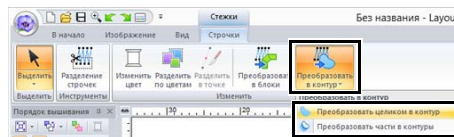
### ■ Преобразование рисунка строчки в контурный рисунок

Контурные рисунки можно создать на основе каждого цвета рисунка строчки или на основе контура всего рисунка.



- ① Преобразовать целиком в контур
- ② Преобразовать части в контуры

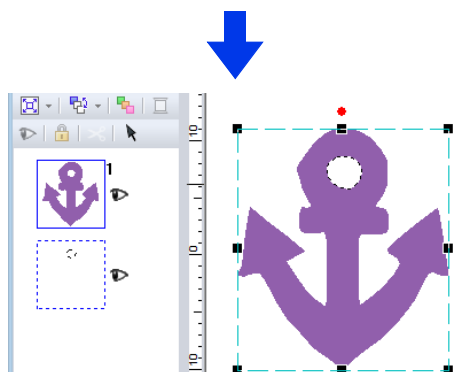
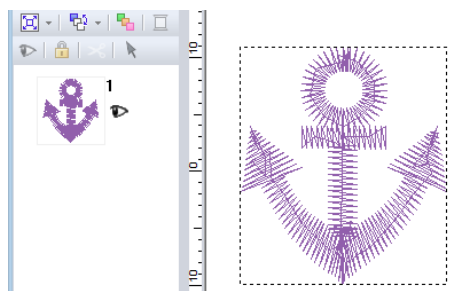
- 1 Выделите рисунок строчки (один или несколько).
- 2 Нажмите на вкладку [Строчки].
- 3 Нажмите [Преобразовать в контур] в группе [Изменить], затем нажмите [Преобразовать целиком в контур] или [Преобразовать части в контуры].



→ При этом создаются контурные рисунки, а исходные рисунки строчек удаляются.





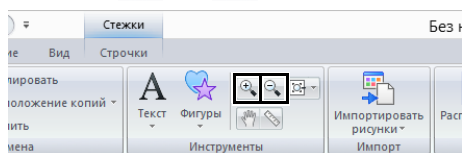
- Для получившихся контурных рисунков для вышивания линий устанавливается значение [Невышитая (линия)], а для вышивания областей — значение [Застылающая строчка].
- Если выбрана команда [Преобразовать целиком в контур], для получившегося рисунка будет задан цвет нити, идущий первым в порядке вышивания исходного рисунка строчки.
- Если из одного рисунка строчки создается несколько контурных рисунков, получаются сгруппированные контурные рисунки.
- Если в исходном рисунке строчки имеется отверстие (область без строчки, окруженная строчкой), может быть применено вышивание с отверстием.







# Проверка рисунков вышивания

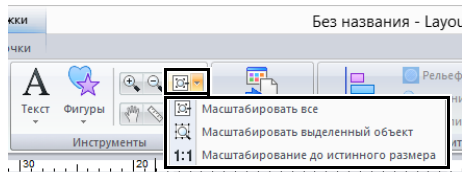
## Масштабирование

- 1 Нажмите на вкладку [В начало].
- 2 Нажмите  или  в группе [Инструменты].




-  : нажмите в области страницы "Рисунок", чтобы увеличить.  
(Нажмите правой кнопкой мыши в области страницы "Рисунок", чтобы уменьшить.)
-  : нажмите в области страницы "Рисунок", чтобы уменьшить.  
(Нажмите правой кнопкой мыши в области страницы "Рисунок", чтобы увеличить.)

Другой способ: нажмите на  рядом с , затем нажмите [Масштабировать все], [Масштабировать выделенный объект] или [Масштабирование до истинного размера].



### Масштабировать все

Вся область страницы "Рисунок" отображается по размеру окна. Эту же операцию можно выполнить, нажав  в группе [Инструменты].

### Масштабировать выделенный объект

Размер области страницы "Рисунок" масштабируется так, чтобы в ней отображать только выбранные объекты.

### Масштабирование до истинного размера

Область страницы "Рисунок" отображается в своем истинном размере.




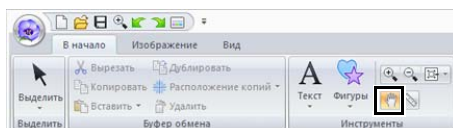
- Увеличить или уменьшить изображение также можно, переместив ползунок регулятора [Масштаб] в строке состояния или нажав на коэффициент Масштаб.
- Чтобы уменьшить или увеличить изображение, когда выбран какой-либо другой инструмент, вращайте колесико мыши вперед или назад, одновременно удерживая нажатой клавишу <Ctrl>.

►► "Окно программы Layout & Editing" на с. 11

## Использование инструмента "Сдвиг"

Отображаемую часть рабочей области можно легко изменить при помощи инструмента Сдвиг.

- 1 Нажмите на вкладку [В начало].
- 2 Нажмите  в группе [Инструменты].




- 3 Перетащите рабочую область, чтобы просмотреть нужную часть.

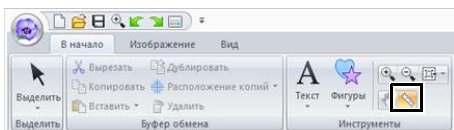


- Чтобы сдвинуть рабочую область, когда выбран какой-либо другой инструмент, перетаскивайте курсор, одновременно удерживая нажатой клавишу <Пробел>.
- Чтобы прокрутить изображение по горизонтали, вращайте колесико мыши, одновременно удерживая нажатой клавишу <Alt>.

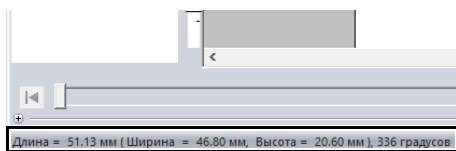
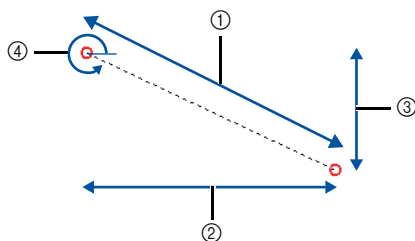


## Использование инструмента “Измерение”

- 1 Нажмите на вкладку [В начало].
- 2 Нажмите  в группе [Инструменты].




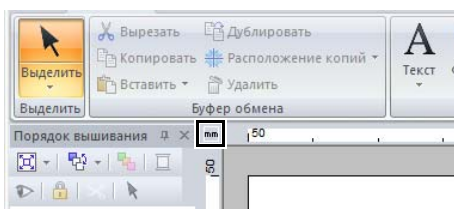
- 3 Нажмите в двух точках, расстояние между которыми вы хотите измерить.  
→ Длина отображается в строке состояния.



- ① Длина
- ② Ширина
- ③ Высота
- ④ Угол

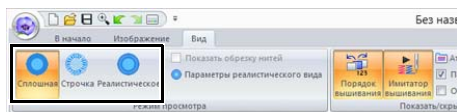


Чтобы при отображении линеек переключить единицы измерения с миллиметров на дюймы и обратно, щелкните .



## Изменение отображения дизайна для вышивания

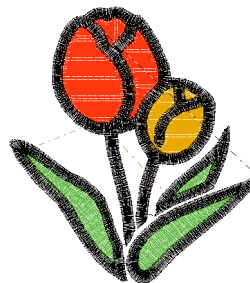
- 1 Нажмите на вкладку [Вид].
- 2 Нажмите [Сплошная], [Строчка] или [Реалистическое] в группе [Режим просмотра].



### ■ Сплошной вид




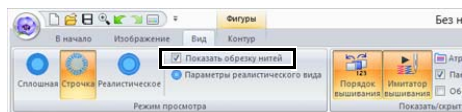
### ■ Вид строчки



Композицию можно отобразить в режиме просмотра строчки, чтобы увидеть, как связаны между собой строчки.



Если в диалоговом окне **[Параметры страницы “Рисунок”]** в области **[Тип машины]** выбран пункт , нажмите на вкладку **[Вид]**, затем установите флажок **[Показать обрезку нитей]**, чтобы просмотреть места обрезки нитей в области страницы “Рисунок”.



ВЫКЛ.



ВКЛ.



## ■ Реалистический вид

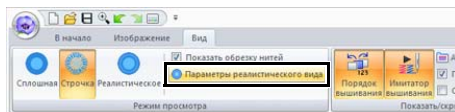


Композицию можно отобразить с использованием реалистического вида, чтобы увидеть, как она будет выглядеть после окончания вышивания.

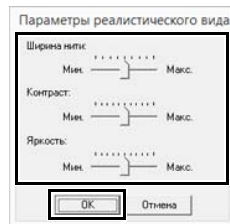


### Изменение параметров реалистического вида

1. Нажмите на вкладку **[Вид]**.
2. Нажмите **[Параметры реалистического вида]** в группе **[Режим просмотра]**.

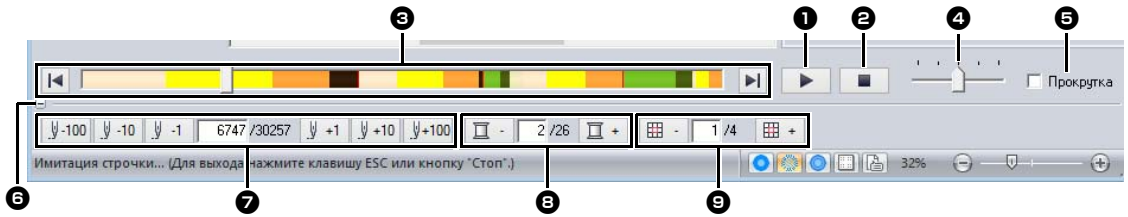



3. При необходимости задайте значения параметров **[Ширина нити]**, **[Контраст]** и **[Яркость]** и нажмите **[Применить] ([ОК])**.



## Проверка строчки при помощи имитатора вышивания


1 Используйте эти кнопки, чтобы просмотреть имитацию процесса вышивания.




1 Запуск имитации вышивания. Во время имитации вышивания вид этой кнопки меняется на , и ее можно нажать, чтобы временно приостановить имитацию.

2 Остановка имитации и возврат к предыдущему экрану.


3 Регулятор показывает текущее положение имитации. Кроме того, ползунок можно передвигать, чтобы изменить этап процесса имитации.

 : Возврат к началу вышивания и остановка имитации.

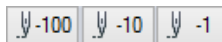
 : Переход к концу вышивания и остановка имитации.

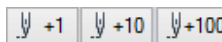
4 Переместите ползунок, чтобы изменить скорость имитации вышивания.

5 Если изображение имитации вышивания полностью не помещается на экране, установите этот флажок, чтобы автоматически прокручивать изображение.


6 Нажмите эту кнопку, чтобы скрыть нижнюю часть панели Имитатор вышивания. Нажмите кнопку , чтобы снова отобразить ее.


7 Отображение текущего/общего числа стежков.

 : Возврат имитации назад на указанное число стежков.


 : Переход имитации вперед на указанное число стежков.


8 Отображение номера вышиваемого цвета/общего числа используемых цветов.

 : Возврат к началу вышивания текущего или предыдущего цвета нити.

 : Переход к началу вышивания следующего цвета.

9 Показ текущей отображаемой части рисунка/общего числа секций пялец для рисунка. (Отображается только для разделенных рисунков вышивания.)

 : Возврат к началу вышивания в текущей или предыдущей секции пялец.

 : Переход к началу дизайна в следующей секции пялец.



Если панель “Имитатор вышивания” не отображается в нижней части окна, нажмите **[Имитатор вышивания]** на вкладке **[Вид]**.



- При просмотре в режиме имитации можно использовать инструменты масштабирования и инструмент сдвига. При выборе любой другой команды имитация останавливается.

- Если в поле **7**, **8** или **9** введено какое-либо значение, имитация переходит назад или вперед к указанной точке.

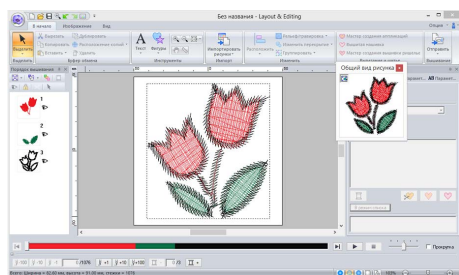
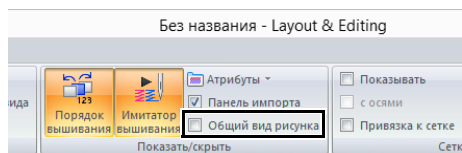


- Если при запуске имитации был выделен рисунок, то во время имитации вышивается только выделенный рисунок.

- Флажок **[Прокрутка]** недоступен в режиме Реалистический вид.

## Просмотр дизайна в окне общего вида

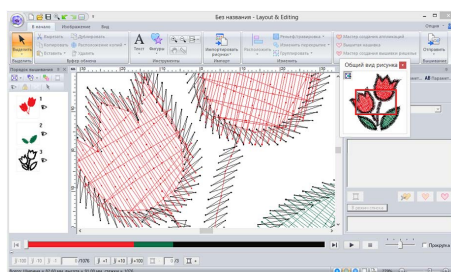
- 1 Нажмите на вкладку [Вид].
- 2 Установите флажок [Общий вид рисунка] в группе [Показать/скрыть].



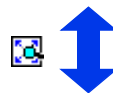
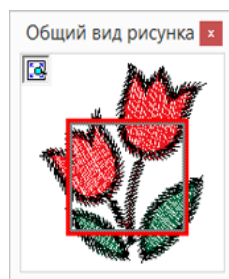
Рамка отображаемой области (красный прямоугольник) указывает часть рисунка, которая отображается в области страницы «Рисунок».

## Масштабирование

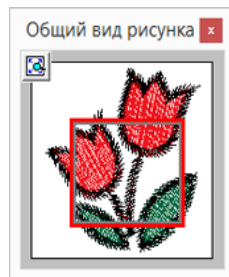
Окно Общий вид рисунка можно переключить в режим отображения всей области страницы «Рисунок» или только рисунка вышивания.



ВКЛ.

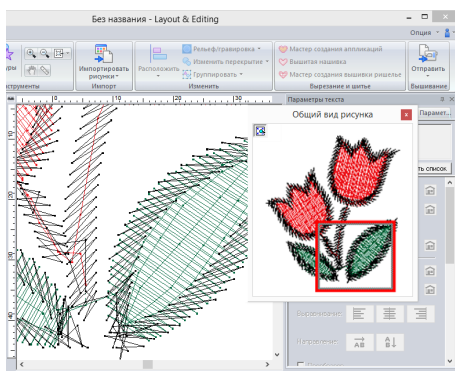
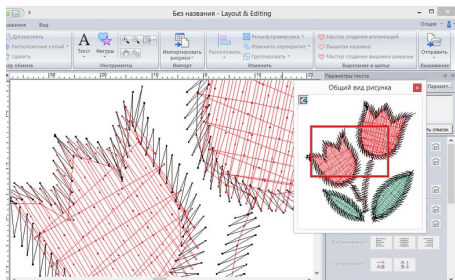


ВЫКЛ.

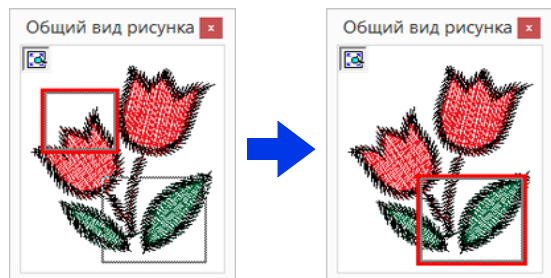


## ■ Перемещение, изменение размера или повторное рисование рамки отображаемой области

В окне Общий вид рисунка можно выбрать часть рисунка, которая будет отображаться в области страницы "Рисунок".

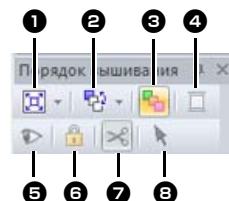


Чтобы показать нужную часть рисунка в области страницы "Рисунок", рамку отображаемой области можно не перемещать, а нарисовать повторно.



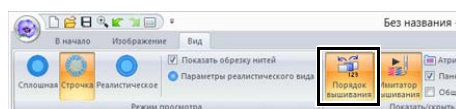
При помощи рамки можно выделить область, которая будет показываться в увеличенном виде в окне "Общий вид рисунка".


## Просмотр и редактирование порядка вышивания

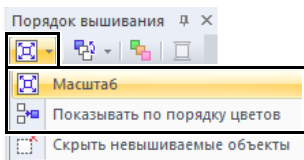


- 1 Выберите, как рисунки будут отображаться в области [Порядок вышивания].
- 2 Выберите нужную команду для изменения порядка вышивания.
- 3 **Оптимизировать порядок вышивания**  
Нажмите эту кнопку, чтобы переопределить порядок вышивания так, чтобы части введенных объектов с тем же цветом вышивались одновременно.
- 4 **Цвет нити**  
Задание цвета для выбранного объекта.
- 5 Отображение/скрытие вышиваемых объектов в рабочей области.
- 6 **Блокировка**  
Нажмите эту кнопку, чтобы заблокировать выделенный объект для редактирования.
- 7 **Обрезка стежков перехода**  
Функцию "Обрезка стежков перехода" можно включить или выключить.
- 8 **Выбор рисунков**  
Выбор рисунков в области страницы "Рисунок".

- 1 Нажмите на вкладку [Вид].
- 2 Нажмите [Порядок вышивания] в группе [Показать/скрыть].  
При нажатии этой кнопки переключается отображение и скрытие панели Порядок вышивания.



- 3 Нажмите  на панели [Порядок вышивания], затем нажмите [Масштаб] и [Показывать по порядку цветов].



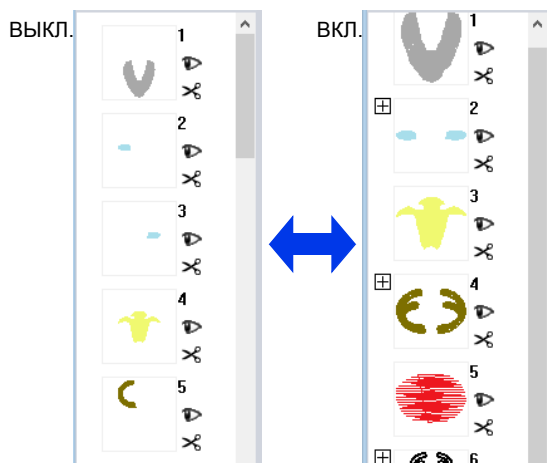
### Масштаб


Нажмите эту кнопку, чтобы увеличить рисунок до размера рамки.





### Показывать по порядку цветов


Нажмите эту кнопку для отображения в одной рамке всех рисунков одного цвета, вышиваемых вместе.



Когда в одной рамке отображается несколько рисунков с одинаковым цветом, слева от этой рамки появляется значок .

Нажмите , чтобы показать комбинированные рисунки с одинаковым цветом в отдельных рамках.


 отображается под первой рамкой, а каждая рамка отображается после первой с подномером, указывающим порядок ее вышивания в ряду рисунков с одинаковым цветом.

Нажмите , чтобы снова собрать все рисунки с одинаковым цветом в одну рамку.

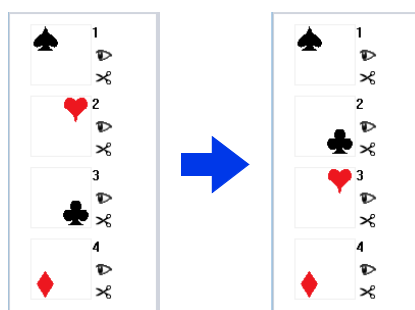
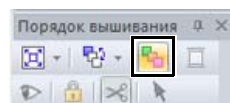
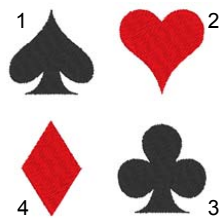


## ■ Оптимизация порядка вышивания

Порядок вышивания и точки входа и выхода можно автоматически настроить, чтобы уменьшить количество смен цветов нитей и стежков перехода.

Нажмите , чтобы оптимизировать порядок вышивания.

Для рисунка справа (номера соответствуют порядку вышивания) порядок вышивания будет изменен, как показано ниже.

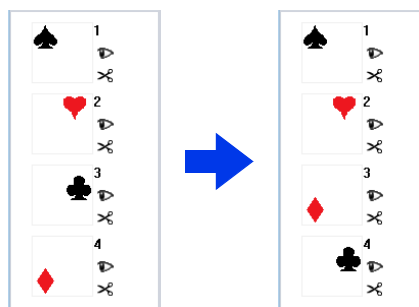


Порядок вышивания корректируется таким образом, чтобы рисунки одинакового цвета были сгруппированы в оптимизированной последовательности.

В дополнение к этому, рисунки одинакового цвета оптимизируются так, чтобы точка выхода предыдущего рисунка и точка входа последующего рисунка находились как можно ближе друг к другу.



Однако перекрывающиеся рисунки будут следовать в наиболее подходящем порядке вышивания.








- Рисунки в заблокированных и скрытых рамках также оптимизируются.
- Порядок вышивания многопозиционных рисунков не оптимизируется.

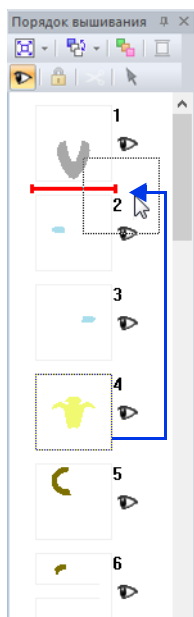
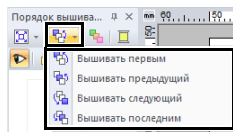
►► “Оптимизация порядка вышивания” на с. 38

## ■ Изменение порядка вышивания

Порядок вышивания можно изменить, выделив рамку рисунка и перетащив ее на новое место. Появляется красная линия, указывающая позицию, в которую перемещается рамка.

Рамку также можно

переместить, нажав  на панели [Порядок вышивания] и выбрав в появившемся меню соответствующую команду.



### Вышивать первым

Нажмите эту кнопку для перемещения выделенного рисунка в начало списка порядка вышивания.

### Вышивать предыдущий

Нажмите эту кнопку для перемещения выделенного рисунка на одну позицию вперед в списке порядка вышивания.

### Вышивать следующий

Нажмите эту кнопку для перемещения выделенного рисунка на одну позицию назад в списке порядка вышивания.

### Вышивать последним

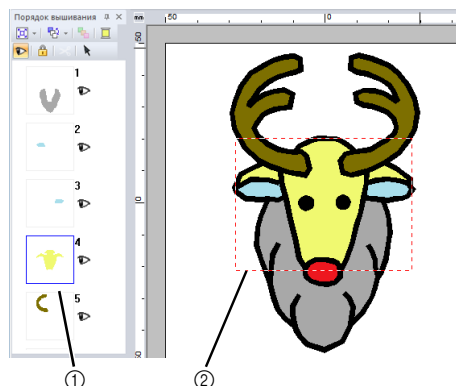
Нажмите эту кнопку для перемещения выделенного рисунка в конец списка порядка вышивания.



После изменения очередности вышивания проверьте, в том ли порядке вышиваются перекрывающиеся рисунки.

## ■ Выбор рисунка


- 1 На панели [Порядок вышивания] нажмите на рамку, в которой находится нужный рисунок.




- ① Синяя линия
- ② Бегущая линия



Чтобы выбрать несколько рисунков, щелкните на рамках нужных рисунков, удерживая нажатой клавишу <Shift> или <Ctrl>. Кроме того, можно выбрать несколько рамок, перетаскивая через них курсор.

- 2 Нажмите  на панели [Порядок вышивания], чтобы выбрать рисунок в области страницы “Рисунок”, соответствующий рамке, выбранной на панели [Порядок вышивания]. Рисунок можно также выделить, дважды нажав на соответствующую рамку на панели [Порядок вышивания].

## ■ Изменение цветов

**1** Выделите одну или несколько рамок на панели **[Порядок вышивания]** и затем нажмите на значок  над областью **[Порядок вышивания]**.

→ Панель Цвет отображается поверх других панелей.

**2** Нажмите нужный цвет на панели **[Цвет]**.



►► “Панель Цвет” на с. 46

## ■ Изменение параметров вышивания

**1** На панели **[Порядок вышивания]** выберите одну или несколько рамок, содержащих рисунок, отличный от рисунка строчки.

→ Появляется селектор типа вышивания для выбранной рамки.

**2** Нажмите на вкладку **[Параметры вышивания]**.


Если панель **[Параметры вышивания]** не отображается, нажмите на вкладку **[Вид]**, затем нажмите **[Параметры]** и **[Параметры вышивания]**.

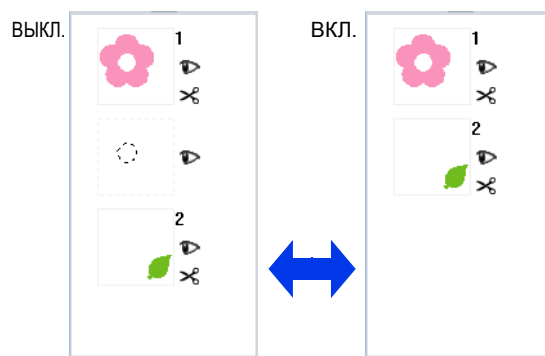
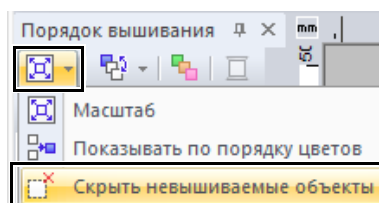
**3** Измените параметры вышивания и тип вышивания.

►► “Типы вышивания линий”, “Типы строчки для вышивания областей” на с. 49 и “Определение параметров вышивания” на с. 54

## ■ Отображение/скрытие рамок, которые не будут вышиваться

Можно отобразить или скрыть рамки, содержащие рисунки, которые не будут вышиваться.

Нажмите  и затем нажмите **[Скрыть невышиваемые объекты]**.




По умолчанию рамки, содержащие рисунки, которые не будут вышиваться, скрыты.

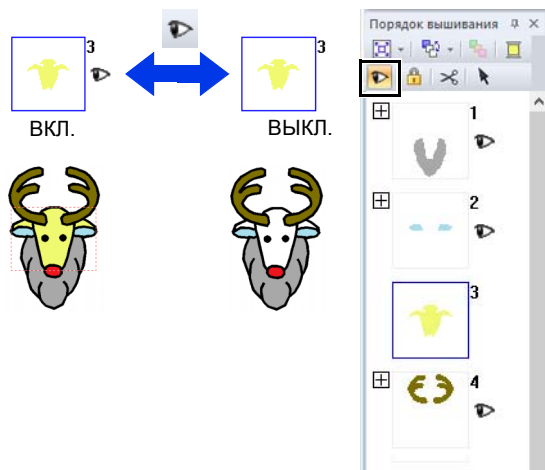
Когда рамки, содержащие рисунки, которые не будут вышиваться, отображаются, эти рамки можно выбирать, а содержащиеся в них рисунки можно редактировать.






## ■ Отображение рисунков вышивания

Любые рисунки вышивания можно отобразить или скрыть в области страницы "Рисунок". Перекрывающиеся рисунки вышивания можно легко редактировать, если нередатируемый рисунок скрыт.


Выберите рамку и нажмите .






- Рамки со значком  содержат несколько рисунков одного цвета. Если выбрано отображение таких рамок, показываются все рисунки в рамке.
- Рамка отмечается значком , если настройка отображения не одинакова для рисунков в рамке, отмеченной значком .
- Если выбрано отображение линии или области для рисунка вышивания, состоящего из контура и внутренней области, показывается весь рисунок вышивания.

## ■ Блокировка рисунков вышивания

Рисунки вышивания можно заблокировать для защиты от перемещения или удаления. Заблокированные рисунки вышивания нельзя выбрать и редактировать в области страницы "Рисунок".

Выберите рамку и нажмите .




- Рамки со значком  содержат несколько рисунков одного цвета. Если такие рамки выделить для блокировки, то блокируются все рисунки в рамке.
- Рамка отмечается значком , если параметр блокировки не одинаков для рисунков в рамке, отмеченной значком .
- Блокировка линии или области рисунка вышивания, состоящего из контура и внутренней области, блокирует весь рисунок вышивания.
- Блокировка любой части комбинированного рисунка (например, рисунков в группе, текста на кривой или рисунков вышивания с заданным отверстием) блокирует весь рисунок вышивания.

## Обрезка стежков перехода


Функцию Обрезка стежков перехода можно включать и отключать.




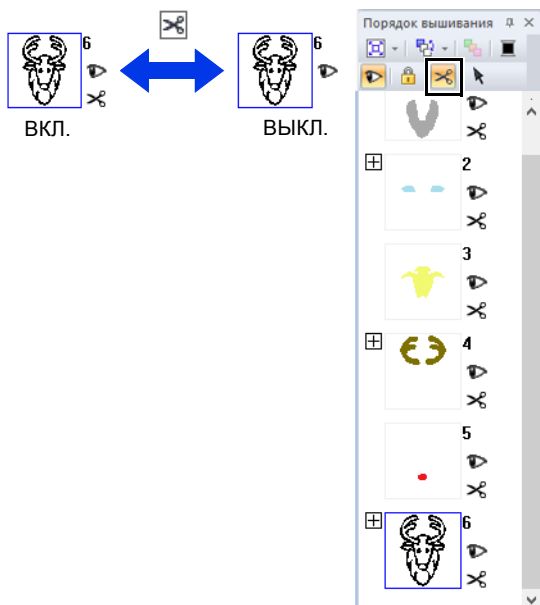
Эти параметры применимы только при вышивании на многоигольных вышивальных машинах Brother. Чтобы можно было настроить



эти параметры, выберите  в области [Тип машины] в диалоговом окне [Параметры страницы "Рисунок"].

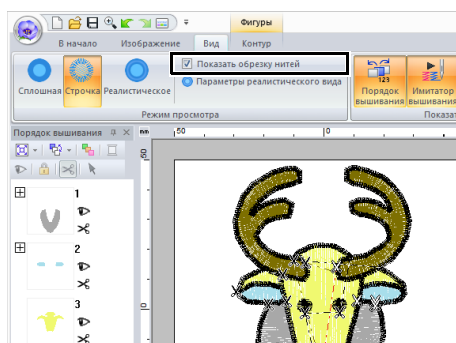
►► "Настройка параметров страницы "Рисунок" на с. 14

Кнопка Обрезка стежков перехода () доступна на панели [Порядок вышивания].


Выберите рамку и нажмите .

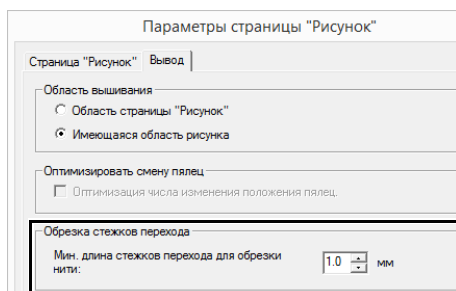


- Рамка отмечается значком , если параметр обрезки нити неодинаков для рисунков в рамке, отмеченной значком .
- Нить обрезается до смены цвета нити, даже если функция [Обрезка стежков перехода] отключена для данной рамки.
- Нажмите на вкладку [Вид] и установите флажок [Показать обрезку нитей] в группе [Режим просмотра], чтобы просмотреть места обрезки нитей в области страницы "Рисунок".



### Минимальная длина стежков перехода для обрезки нити

- Длину стежков перехода можно указать на вкладке [Вывод] в диалоговом окне [Параметры страницы "Рисунок"]. (Чтобы отобразить ее, нажмите  и затем [Параметры страницы "Рисунок"].)

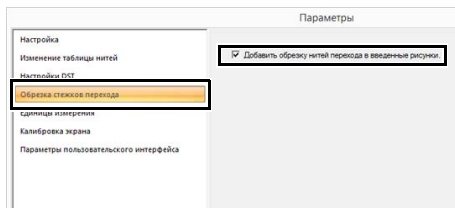


- Если длина стежков перехода меньше длины, указанной для параметра [Мин. длина стежков перехода для обрезки нити], нить не обрезается, даже если включена функция [Обрезка стежков перехода].
- Доступность параметра [Мин. длина стежков перехода для обрезки нити] различается в зависимости от выбранной модели машины. См. подробнее в Руководстве по эксплуатации, прилагаемом к вышивальной машине.



Можно задать параметр по умолчанию, определяющий следует ли применять функцию обрезки нитей к создаваемым объектам.


Нажмите кнопку **[Опция]** над лентой и затем нажмите **[Параметры]**, чтобы открыть диалоговое окно **[Параметры]**. Затем нажмите **[Обрезка стежков перехода]** и установите или снимите флажок **[Добавить обрезку нитей перехода в введенные рисунки.]**.

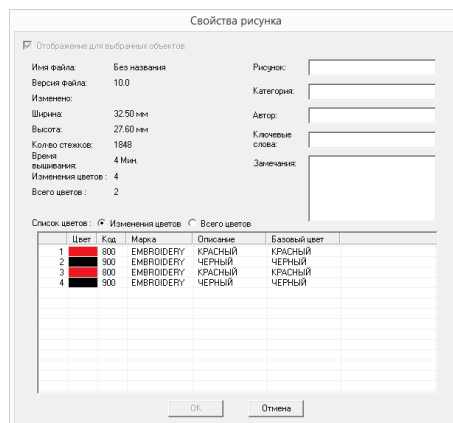
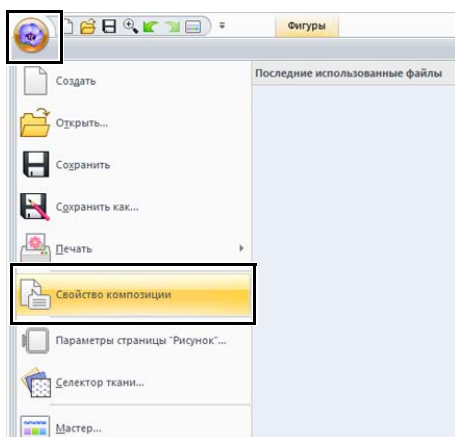


►► “Добавление функции обрезки стежков перехода в новые рисунки” на с. 302

►► “Обрезка стежков перехода” на с. 16, “Обрезка нитей определяется настройками, выбранными в программе Layout & Editing” на с. 297 и “Добавление функции обрезки стежков перехода в новые рисунки” на с. 302

## Проверка сведений о рисунке вышивания

Нажмите  и затем нажмите **[Свойство композиции]**.



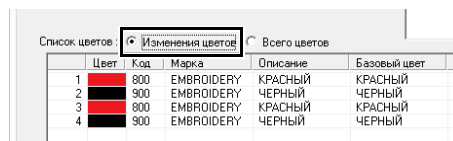
В сохраненный PES-файл можно ввести замечания и информацию о рисунке.



Можно переключать информацию, отображаемую в списке цветов.

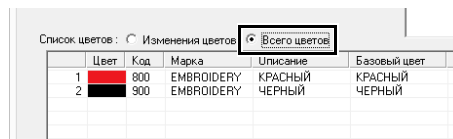
### • Изменения цветов

Отображение информации о цветах нитей для каждой смены цветов. Это позволяет проверить общее количество смен цветов нитей.



### • Всего цветов

Отображение информации о необходимой заправке нитей. Это позволяет проверить общее количество цветов нитей.





- Можно выбрать и просмотреть свойства отдельных рисунков в дизайне для вышивания, выбрав рисунок до открытия этого диалогового окна. Если в этом случае снят флажок **[Отображение для выбранных объектов.]**, диалоговое окно переключается в режим отображения свойств для всех рисунков в области страницы “Рисунок”.
- Если для области страницы “Рисунок” выбрана настройка **[Настраиваемый размер]** или в пункте **[Размер пялец]** выбраны многопозиционные пяльцы (100 × 172 мм или 130 × 300 мм) или пяльцы Jumbo (360 × 360 мм), открывается диалоговое окно **[Свойства рисунка]** с информацией о вышивании для каждого пяльца, используемых для рисунка, показанного в области страницы “Рисунок”.

Свойства рисунка

Позиция пялец 1 / 2

Отображение для выбранных объектов

Имя файла: Без названия      Рисунок:

Версия файла: 10.0      Категория:

Изменено:

Автор:

Ширина: 100.00 мм      Ключевые слова:

Высота: 100.00 мм      Замечания:

Ключевые слова: 100%     

Время вышивания: 2 Мин.     

Изменения цветов: 2     

Всего цветов: 2     


Список цветов:  Измененные цвета     Всего цветов

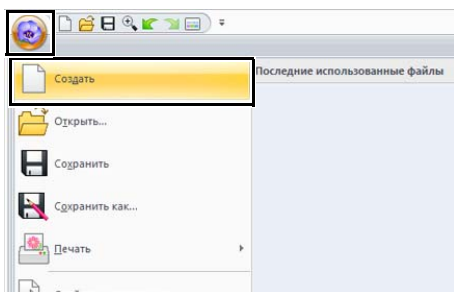
Цвет	Код	Марка	Описание	Базовый цвет
1	515	EMBROIDERY	СЕРО-ЗЕЛЕНЬИЙ	СЕРО-ЗЕЛЕНЬИЙ
2	513	EMBROIDERY	ЛАЙМОВЫЙ 3...	ЛАЙМОВЫЙ 3...

- Файлы можно искать в Design Database согласно введенной информации.

# Открытие/импорт рисунков вышивания

## Создание нового рисунка вышивания

Нажмите  и затем нажмите **[Создать]**.

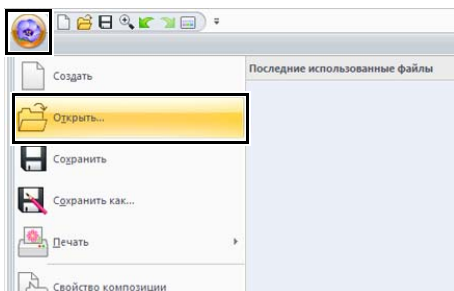


Можно изменить размер области страницы "Рисунок".

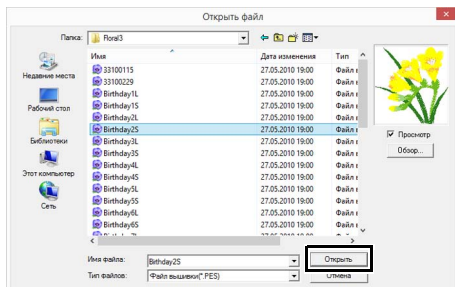
- ▶ "Настройка параметров страницы "Рисунок"" на с. 14

## Открытие файла Layout & Editing

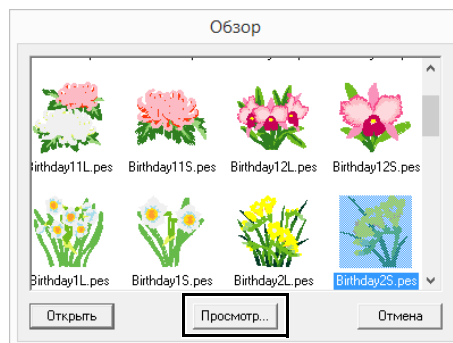
**1** Нажмите  и затем нажмите **[Открыть]**.



**2** Выберите диск, папку и файл, а затем нажмите кнопку **[Открыть]** или дважды нажмите на значок файла.



- Чтобы просмотреть данные из выбранной папки в виде эскизов в диалоговом окне **[Обзор]**, нажмите **[Обзор]**.



Чтобы рассмотреть рисунок более подробно, выберите файл и нажмите кнопку **[Просмотр]**.



- Чтобы открыть файл с отображенным рисунком, нажмите кнопку **[Открыть]**.
- Если файлов в списке нет, значит, в выбранной папке нет PES-файлов. Выберите папку, в которой есть PES-файл.
- Если выбранный файл имеет формат, отличный от .pes, в окне **[Просмотр]** появляется сообщение "Неожиданный формат файла".



Файл можно открыть любым из следующих способов.

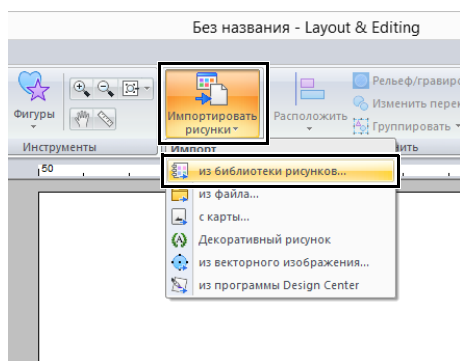
- Перетащите файл дизайна для вышивания из окна проводника Windows (Windows Explorer) в окно программы Layout & Editing.
- Дважды щелкните файл дизайна для вышивания в проводнике Windows.
- Дважды нажмите на файл дизайна для вышивания в программе Design Database.

## Импорт рисунков вышивания

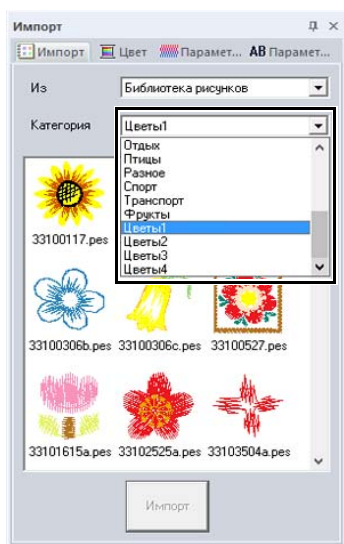
Дизайны для вышивания можно импортировать из панели [Импорт]. Подробные сведения о панели [Импорт] см. в разделе “Пример импорта данных вышивания” на с. 13.

### ■ Из Design Library

- 1 Нажмите на вкладку [В начало].
- 2 Нажмите [Импортировать рисунок] в группе [Импорт], затем нажмите [из библиотеки рисунков].



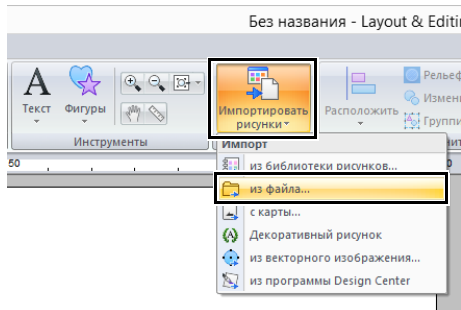
- 3 С помощью селектора [Категория] выберите категорию для отображения соответствующих данных вышивания.



- 4 Нажмите на значок файла рисунка, который нужно импортировать, и нажмите [Импорт].

### ■ Из папки

- 1 Нажмите на вкладку [В начало].
- 2 Нажмите [Импортировать рисунок] в группе [Импорт], затем нажмите [из файла].

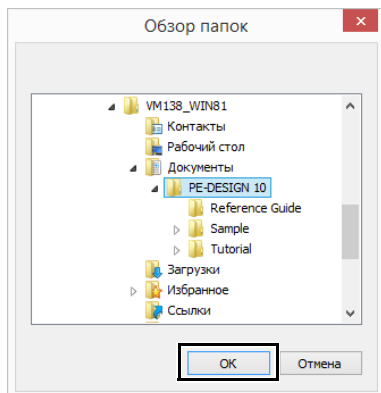


- 3 Нажмите .

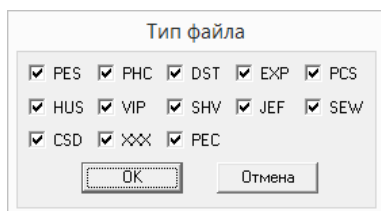


- 1 Показывает путь к выбранной папке.

- 4 Выберите папку и нажмите кнопку [OK].



- 5 Нажмите [Тип файла] на панели [Импорт]. Выберите расширение файла для данных вышивания, которые нужно отобразить, и нажмите [OK].



- 6 Выберите значок файла и нажмите [Импорт].



При импорте рисунков в форматах других производителей убедитесь, что выбранный рисунок соответствует размерам области страницы "Рисунок".



Поскольку файлы DST не содержат информацию о цветах нитей, цвета в импортированном файле DST могут отображаться не так, как ожидается. Цвета нитей можно изменить, используя функции на панели [Порядок вышивания] или выбрав рисунок строчки, одновременно удерживая нажатой клавишу <Alt>.

- ▶▶ "Выбор рисунков строчек по цвету нити" на с. 71

- При импорте файлов DST можно указать число стежков перехода для обрезки нитей.

- ▶▶ "Выбор числа переходов в рисунке вышивания в формате DST" на с. 301

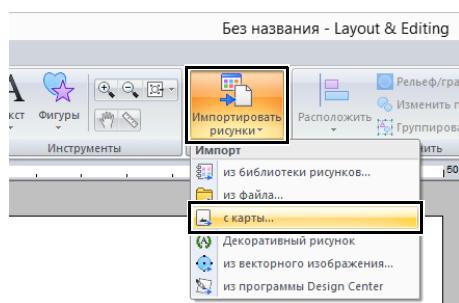
## ■ С оригинальной карты

- 1 Вставьте оригинальную карту в USB-модуль записи на карту.

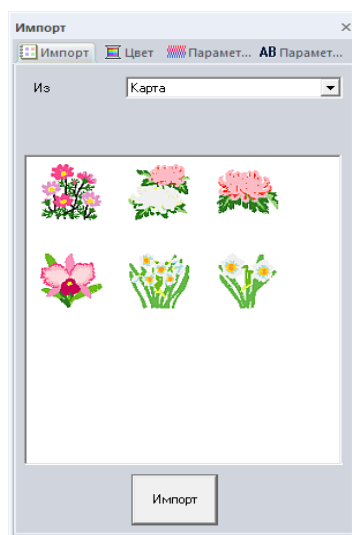
- ▶▶ См. раздел "Перенос данных на вышивальную машину с использованием оригинальной карты" на с. 202

- 2 Нажмите на вкладку [В начало].

- 3 Нажмите [Импортировать рисунки] в группе [Импорт], затем нажмите [с карты].



→ После считывания карты отображаются дизайны для вышивания, имеющиеся на карте.



- 4 Выберите значок файла и нажмите [Импорт].



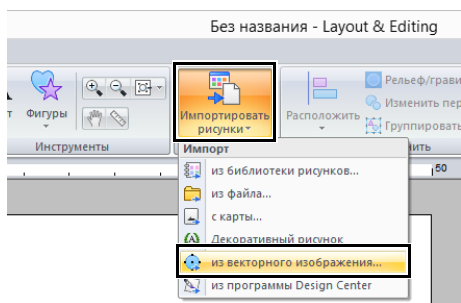
Вследствие проблем с авторскими правами некоторые оригинальные карты нельзя использовать с данной функцией.



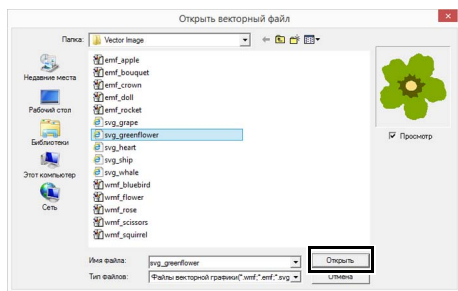
## Импорт векторных изображений (WMF, EMF и SVG)

Векторное изображение в формате “.wmf” (Windows Metafile), “.emf” (Enhanced Metafile) и “.svg” (Scalable Vector Graphics) можно преобразовать в рисунки фигур.

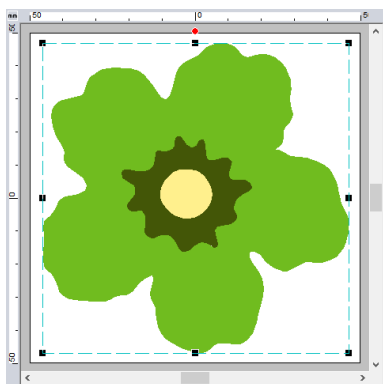
- 1 Нажмите на вкладку **[В начало]**.
- 2 Нажмите **[Импортировать рисунок]** в группе **[Импорт]**, затем нажмите **[из векторного изображения]**.



- 3 Выберите диск, папку и файл, затем нажмите **[Открыть]**.



→ Импортированное изображение появляется в области страницы “Рисунок”.



- Изображение, текст, ширина линии, градиент, непрозрачность и другие стили/атрибуты не будут импортированы. При преобразовании данных в файлах формата “.emf” и “.svg” кривые сохраняются.
- Данные во всех слоях файла SVG (как отображаемые, так и скрытые) преобразуются в рисунок вышивания.

## Создание рисунка вышивания с использованием векторных изображений, созданных в других программах редактирования изображений

Можно импортировать файлы векторных изображений, созданные в других стандартных программах (например, “.ai” (Adobe Illustrator Artwork) и “.cdr” (CorelDraw)), если они преобразованы в формат “.svg”.

Для этого сначала в программе, в которой вы работаете, преобразуйте файлы векторных изображений в формат WMF, EMF или SVG, а затем импортируйте их в программу PE-DESIGN, следуя инструкциям, приведенным в разделе “Импорт векторных изображений (WMF, EMF и SVG)”.

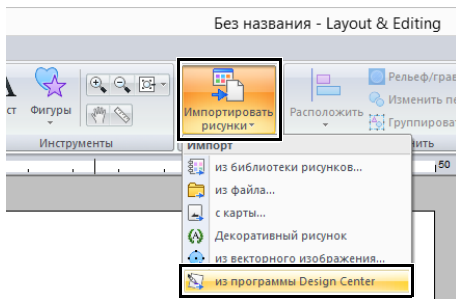


Файлы растровых изображений (например, “.bmp” и “.jpg”) можно использовать в качестве фоновых изображений в программе PE-DESIGN или преобразовать в рисунки вышивания при помощи мастера Изображение в строку.

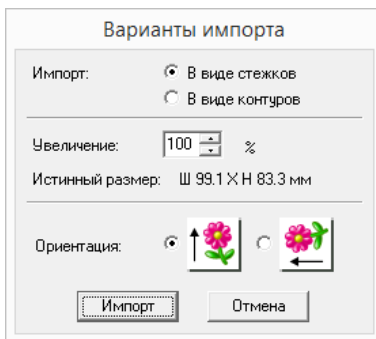
►► Подробнее см. в разделе с. 131.

## Импорт дизайна для вышивания из программы Design Center

- 1 Запустите Design Center и откройте файл.
  - ▶ «Этап “Исходное изображение”» на с. 212 и “Открытие файла” на с. 223
- 2 Нажмите на вкладку [В начало].
- 3 Нажмите [Импортировать рисунки] в группе [Импорт], затем нажмите [из программы Design Center].



- 4 Укажите требуемые значения для параметров [Импорт], [Увеличение] и [Ориентация] и затем нажмите кнопку [Импорт].



### Импорт

#### В виде стежков:

Импорт в виде рисунков строчек данных вышивания, созданных в программе Design Center.

#### В виде контуров:

Импорт в виде контурных рисунков данных вышивания, созданных в программе Design Center. Эти данные можно редактировать так же, как и контурные рисунки, созданные в программе Layout & Editing.




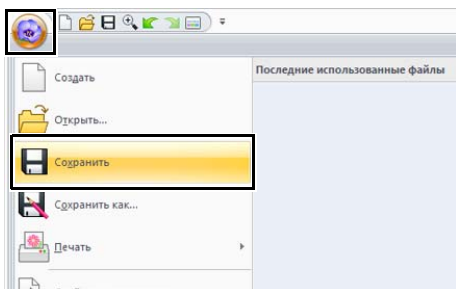
Максимальный коэффициент увеличения, который можно указать, соответствует увеличению рисунка до размера области страницы “Рисунок”.

# Сохранение и печать

## Сохранение


### ■ Перезапись

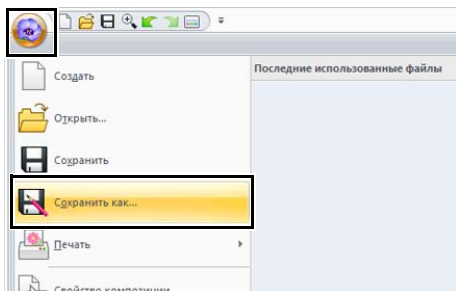
Нажмите  и затем нажмите **[Сохранить]**.



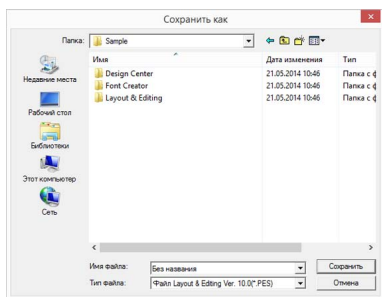
Если имя файла не указано или не удастся найти файл, открывается диалоговое окно **[Сохранить как]**.

### ■ Сохранение под новым именем

1 Нажмите  и затем нажмите **[Сохранить как]**.



2 Выберите диск и папку, а затем введите имя файла.



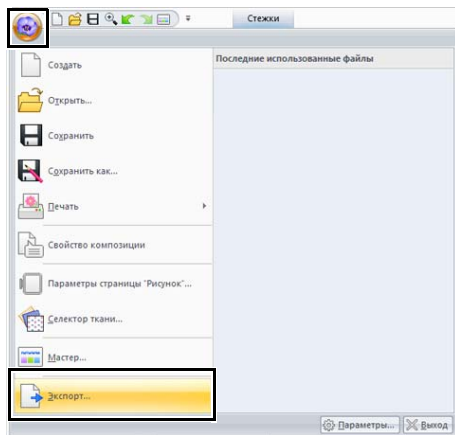
Если выбрать тип файла предыдущей версии программы, то сохраненные PES-файлы можно открыть в этой версии программы, но все сохраненные дизайны будут преобразованы в рисунки строчки.

3 Нажмите **[Сохранить]**, чтобы сохранить данные.  
→ Новое имя файла появится в строке заголовка окна программы Layout & Editing.

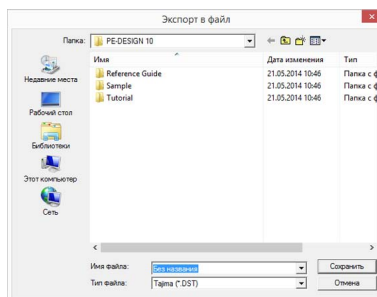
### ■ Вывод рисунков в различных форматах

Данные, отображаемые в области страницы "Рисунок", можно экспортировать в виде файла различных форматов (.dst, .hus, .exp, .pcs, .vip, .sew, .jef, .csd, .xxx и .shv).

1 Нажмите  и затем нажмите **[Экспорт]**.



2 Выберите диск и папку, а затем введите имя файла.



- 3 Выберите формат (.dst, .exp, .pcs, .hus, .vip, .shv, .jef, .sew, .csd или .xxx), в который файл будет экспортирован.



Можно настроить параметр **[Код обрезки нити]** для вывода файлов в формате .dst. Перед началом экспорта нажмите кнопку **[Опция]**, затем нажмите **[Параметры]** и **[Настройки DST]**, чтобы настроить параметры.

►► “Выбор числа переходов в рисунке вышивания в формате DST” на с. 301




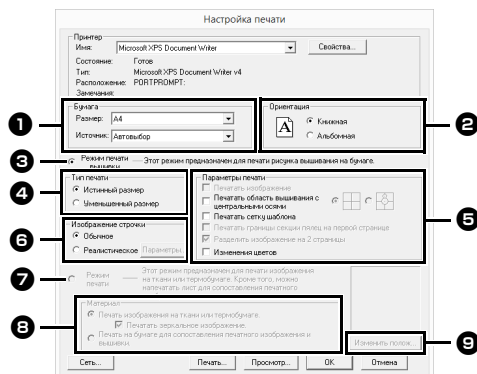
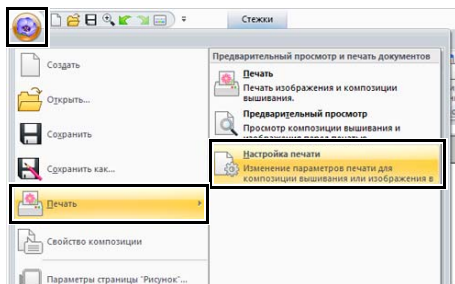
- Некоторые рисунки, импортированные с оригинальных карт, нельзя экспортировать.
- Разделенные рисунки вышивания и рисунки вышивания для пялец Jumbo или многопозиционных пялец экспортируются в виде одного файла и не разделяются на секции.

## Печать

### ■ Выбор параметров печати

Перед печатью может потребоваться изменение параметров печати для файлов с рисунками вышивания.

- 1 Нажмите , затем нажмите **[Печать]** и **[Настройка печати]**.



- 1 Укажите формат бумаги.
- 2 Укажите ориентацию бумаги.
- 3 Чтобы напечатать рисунок вышивания, выберите **[Режим печати вышивки]**.
- 4 **Тип печати**

Истинный размер:

Выберите этот параметр, чтобы напечатать на рисунок с его истинными размерами и данные вышивания (размеры рисунка вышивания, порядок вышивания цветов, число стежков и позиция пялец) на отдельных страницах.

Уменьшенный размер:

Выберите этот параметр, чтобы напечатать уменьшенное изображение вместе со всей вышеупомянутой информацией на одной странице.

- 5 **Параметры печати**

Печатать изображение:

Установите этот флажок, чтобы в дополнение к рисунку вышивания напечатать изображение, импортированное в область страницы “Рисунок”. Однако, любая часть изображения, выходящая за пределы области печати вышивки, печататься не будет.

Печатать область вышивания с центральными осями:

(Этот параметр **доступен**, только если выбран пункт **[Истинный размер]**.)



: Выберите этот параметр, чтобы печатать черные линии для обозначения области вышивания (см. раздел “Выбор области вышивания” на с. 16) и центральные оси для данных.



: Выберите этот параметр, чтобы печатать маркер позиции вышивки в центре осей.

(Этот параметр **недоступен**, если для размера области страницы “Рисунок” выбрано значение **[Пяльцы Jumbo]**.)





Печатать сетку шаблона:

Установите этот флажок, чтобы напечатать зеленые линии, указывающие сетку, распечатанную на листе вышивки, включенном в пяльцы. (Этот параметр **недоступен**, если для размера области страницы “Рисунок” выбрано значение “Пользовательские пяльцы”, **[Бейсбольное устройство]**, **[цилиндрическая рама]**, **[Пяльцы Jumbo]**, **[Пяльцы с зажимом]** или **[круглая рама]**.)

Печатать границы секции пялец на первой странице:

Установите этот флажок, если нужно напечатать секции рисунка, для которого для области страницы “Рисунок” был выбран настраиваемый размер или значение **[Пяльцы Jumbo]**. Секции рисунка печатаются красным цветом.

Разделить изображение на 2 страницы:

Установите этот флажок, чтобы напечатать в истинном размере и на бумаге формата A4 или Letter композицию, размер которой превышает формат бумаги, разделив изображение на две части и напечатав каждую половину на разных страницах. (Этот параметр доступен, только когда в диалоговом окне **[Настройка печати]** выбран параметр **[Истинный размер]** и когда для области страницы “Рисунок” выбраны большие размеры пялец. Этот параметр недоступен, если выбран размер **[Пользовательские пяльцы]**.) С помощью этой функции раздельной печати в нижнем правом углу листа печатается  /  или  / , указывая, какая из половин распечатывается.

Изменения цветов:

Установите этот флажок, чтобы напечатать информацию о смене цветов нитей для данного рисунка. Когда этот флажок снят, печатается информация о необходимой заправке нитей. Это позволяет проверить общее количество цветов нитей.

## 6 Изображение строчки

Обычная:

Выберите этот параметр, чтобы напечатать рисунок в виде линий и точек.

Реалистическое:

Выберите этот параметр, чтобы напечатать реалистическое изображение дизайна. Чтобы изменить настройки реалистичного изображения, нажмите **[Параметры]**.

►► “Изменение параметров реалистического вида” на с. 79



Если флажок **[Разделить изображение на 2 страницы]** снят и выполняется печать на бумаге большего размера, рисунок не будет напечатан на двух половинках. Аналогично, если напечатать рисунок на бумаге меньшего размера, рисунок может оказаться обрезанным.

7 Когда выполняется печать импортированного изображения на термобумаге или ткани или печать листа для позиционирования вышивки на напечатанном изображении, выберите пункт **[Режим печати]** и выберите нужный вариант в области **[Материал]**.

## 8 Материал

Печать изображения на ткани или термобумаге.:

Выберите этот параметр, чтобы напечатать фоновое изображение на термобумаге или на ткани, на которой возможна печать. Печатается только изображение.

Печатать зеркальное изображение.:

Установите этот флажок, чтобы напечатать изображение, зеркально отображенное по вертикали. При печати на термобумаге изображение обычно печатается зеркально перевернутым (зеркальное изображение). (См. подробнее в инструкциях по использованию термобумаги.) Выберите этот параметр, если на принтере нет функции печати зеркального изображения. (См. подробнее в инструкциях по работе на принтере.)

Печать на бумаге для сопоставления печатного изображения и вышивки.:

Выберите этот параметр, чтобы напечатать лист для сопоставления позиций изображения и вышивки. На изображении печатаются метки позиционирования и линии, указывающие область вышивания.

## 9 Изменить полож.

Изменение положение печати изображения на бумаге. (Любая часть изображения, выходящая за пределы области печати на бумаге, не печатается.) Нажмите **[Изменить полож.]**, чтобы открыть диалоговое окно **[Настройка положения печати изображения]**, и перетащите изображение в нужное положение печати на бумаге.

2 Нажмите **[ОК]**.

►► “Изменение отображения дизайна для вышивания” на с. 78.




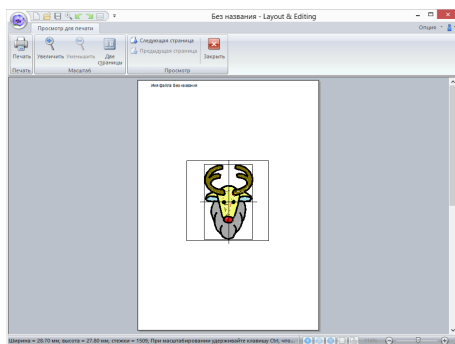
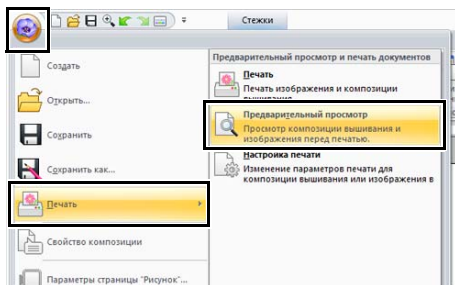
## Для рисунков вышивания для рамы Jumbo:

Рисунок на стороне 2 рисунка вышивания для рамы Jumbo печатается с ориентацией фактической вышивки (с поворотом на 180°).

## ■ Проверка изображения для печати

Перед печатью можно просмотреть содержимое области страницы “Рисунок”.


Нажмите , затем нажмите **[Печать]** и **[Предварительный просмотр]**.

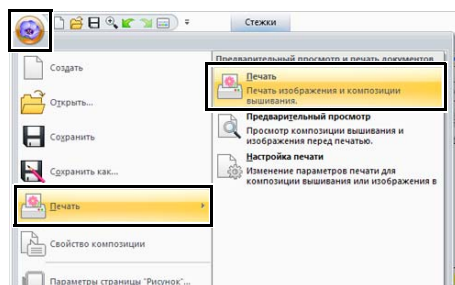


Изображение, которое будет напечатано, можно также отобразить, нажав кнопку **[Предварительный просмотр]** в диалоговом окне **[Настройка печати]**.

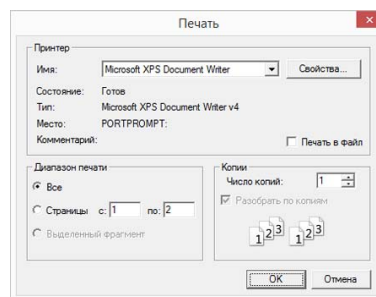
## ■ Печать страницы “Рисунок” с информацией о вышивании

Можно распечатать область страницы “Рисунок” вместе с информацией о вышивании.

1 Нажмите , затем нажмите **[Печать]** и **[Печать]**.



2 Выполните нужные настройки.



3 Нажмите **[ОК]**, чтобы запустить печать.

4 Инструкции по завершению печати см. в документации к принтеру.





# Создание рисунков вышивания с текстом

---

В этом разделе приводятся инструкции по вводу текста и описываются способы его расположения в вышивках. Кроме того, здесь подробно описан процесс создания рисунков вышивания, в которых текст можно легко заменять.

В программе Layout & Editing можно создать различные рисунки для вышивания текста.

Можно создать тест одного из следующих типов.

**Встроенные шрифты:** В этой программе предусмотрено 130 встроенных шрифтов. (10 встроенных шрифтов предназначены специально для вышивания мелкого текста)

**Шрифты TrueType:** Для создания рисунков вышивания можно использовать шрифты TrueType, установленные на компьютере.

**Мелкий текст:** Эти шрифты для мелкого текста имеют высоту от 3 до 6 мм. Благодаря своему размеру такие шрифты идеально подходят для создания красивых вышивок с мелким текстом.

**Монограммы:** Создавайте оригинальные монограммы, комбинируя текст и декоративные рисунки.

**Пользовательские шрифты:** С помощью программы Font Creator можно создавать пользовательские шрифты.

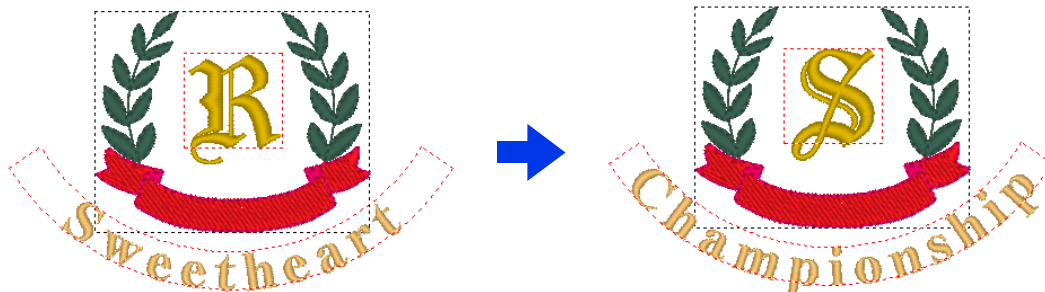
Кроме того, имеются следующие возможности расположения текста.

**Расположение текста:** Текст можно расположить вдоль контура или по дуге.

**Преобразование:** Текст можно преобразовать в любой из 26 стилей преобразования.

# Урок 2. Использование шаблонов

С помощью мастера [Мастер создания шаблонов] можно быстро создавать пользовательские рисунки вышивания, быстро изменяя текст в уже имеющихся рисунках. Чтобы создать пользовательский рисунок вышивания, следуйте пошаговым инструкциям.



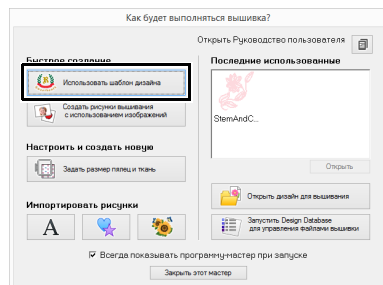
Файл образца для этого обучающего урока находится в папке “Документы (Мои документы)\PE-DESIGN 10\Tutorial\Tutorial\_2”.

Шаг 1	Запуск мастера создания шаблонов
Шаг 2	Выбор типа шаблона
Шаг 3	Редактирование текста
Шаг 4	Вывод измененного шаблона

## Шаг 1 Запуск мастера создания шаблонов

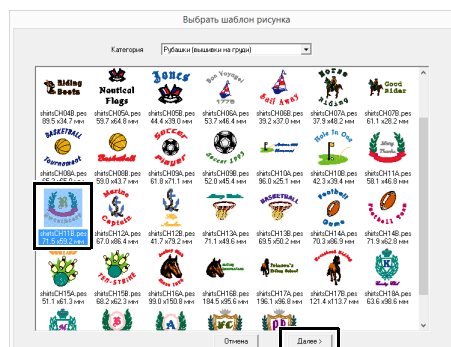
При запуске программы Layout & Editing открывается диалоговое окно первой страницы мастера.

- 1 Подключите USB-носитель к компьютеру.
- 2 Нажмите [Использовать шаблон дизайна].



## Шаг 2 Выбор типа шаблона

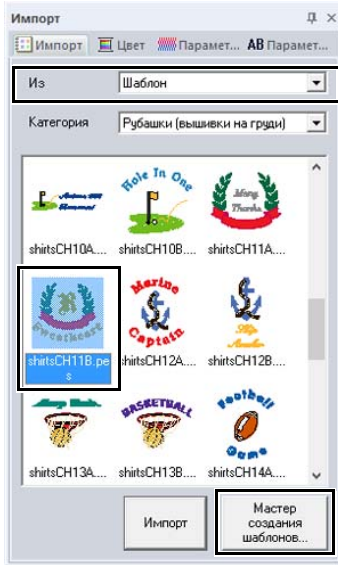
- 1 Выберите [shirtsCH11B.pes] в категории [Рубашки (вышивки на груди)] и нажмите кнопку [Далее].



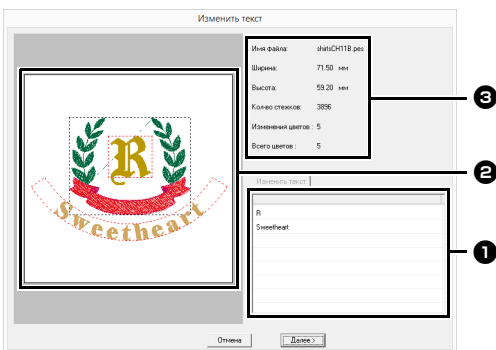


Когда выбран пункт **[Шаблон]** в селекторе **[Из]** на панели **[Импорт]**, доступны различные шаблоны.

Выберите **[shirtsCH11B.pes]** в категории **[Рубашки (вышивки на груди)]** и нажмите **[Мастер создания шаблонов]**, чтобы открыть Мастер создания шаблонов.



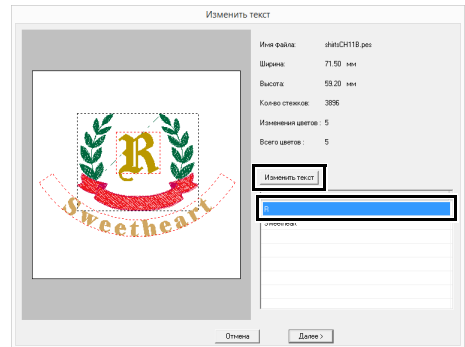
### Шаг 3 Редактирование текста



- 1 Список текстовых элементов: редактируйте текст здесь.
- 2 Окно предварительного просмотра: отображение вида текста с учетом измененных параметров.
- 3 Информация о вышивании для данного шаблона.

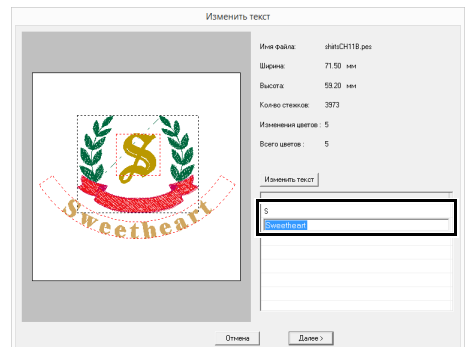
- 1 В поле редактирования текста нажмите на **"R"**, чтобы изменить текст, и нажмите кнопку **[Изменить текст]**.

→ Текст выделяется.



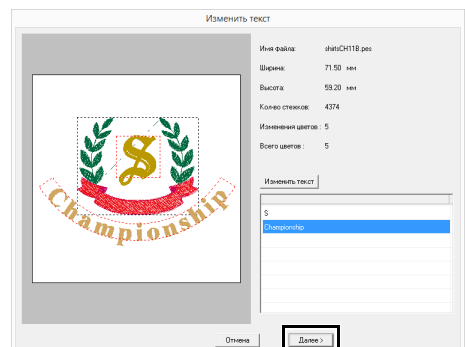
- 2 Введите букву **"S"** и нажмите клавишу **<Enter>**.

→ Результат изменения отобразится в окне предварительного просмотра. Выделяется текст **"Sweetheart"** на второй строке.

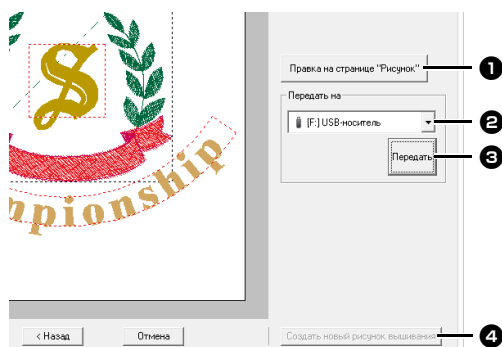


- 3 Введите текст **"Championship"** и нажмите клавишу **<Enter>**.

- 4 Нажмите **[Далее]**.

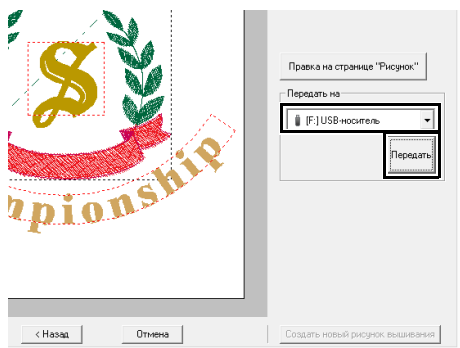


## Шаг 4 Вывод измененного шаблона



- 1 Правка на странице “Рисунок”**  
Нажмите эту кнопку, чтобы открыть шаблон в области страницы “Рисунок”, где его можно отредактировать и сохранить.
- 2 Список “Передать на”**  
Выбор устройства назначения для выводимого файла.
- 3 Передать**  
Нажмите эту кнопку, чтобы вывести шаблон.
- 4 Создать новый рисунок вышивания**  
Нажмите эту кнопку, чтобы вернуться к диалоговому окну выбора шаблона. Там можно отредактировать другой шаблон.

- 1** В селекторе **[Передать на]** выберите USB-носитель и нажмите кнопку **[Передать]**.

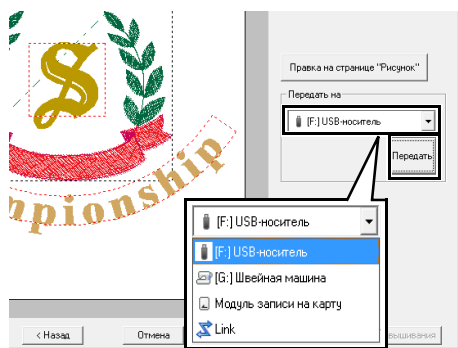


- 2** Чтобы создать другой рисунок вышивания на основе другого шаблона, нажмите **[Создать новый рисунок вышивания]**. Снова открывается диалоговое окно, показанное в шаге 2.  
Чтобы закрыть Мастер создания шаблонов нажмите кнопку **[Отмена]**.

## Вывод измененного шаблона

В качестве целевых устройств можно выбрать USB-носитель, швейную машину, оригинальную карту или функцию Link (Связь).

- 1** В зависимости от выбранного целевого устройства подготовьте оригинальную карту или USB-носитель. Либо подключите вышивальную машину к компьютеру.
- 2** Выберите целевое устройство в селекторе **[Передать на]** и нажмите кнопку **[Передать]**.




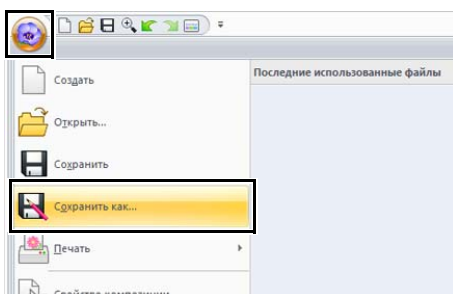
- Устройство вывода следует выбирать с учетом используемого способа переноса данных на вышивальную машину.
  - Если целевое устройство не обнаружено, кнопка **[Передать]** затенена серым цветом и недоступна.
- “Перенос дизайнов для вышивания на вышивальные машины” на с. 201 и “Использование функции Link (Связь) для вышивания с компьютера” на с. 204

# Функция создания шаблонов

## Сохранение дизайна в виде нового шаблона

В качестве шаблона можно использовать созданный дизайн.

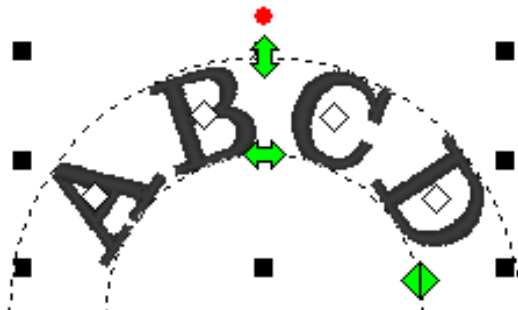
- 1 Создайте рисунок вышивания, содержащий текст.
- 2 Примените к тексту параметр [Имена из списка].
  - ▶▶ “Урок 5. Создание рисунка с использованием функции “Имена из списка”” на с. 124 и “Функция “Имена из списка” (замена текста)” на с. 127
- 3 Нажмите  и затем нажмите [Сохранить как].



- 4 Сохраните созданный рисунок вышивания в какой-либо подпапке в папке [Template Library]. Выберите папку (буква диска, на котором установлена программа PE-DESIGN)\Program Files (x86)\Brother\PE-DESIGN 10\Template Library\Sample, введите имя файла и нажмите [Сохранить].

# Урок 3. Ввод текста

В этом уроке мы научимся импортировать преобразованный текстовый рисунок и редактировать текст.



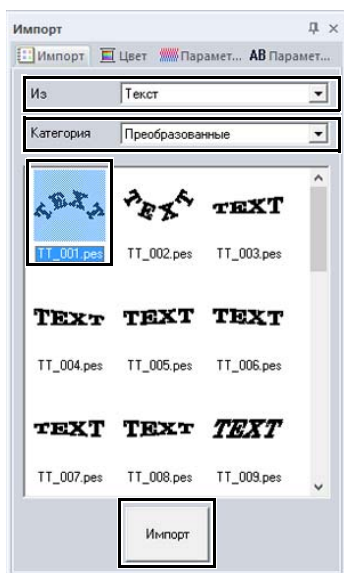
Файл образца для этого обучающего урока находится в папке “Документы (Мои документы)\PE-DESIGN 10\Tutorial\Tutorial\_3”.

Шаг 1	Импорт преобразованного текстового рисунка
Шаг 2	Изменение введенного текста

## Шаг 1 Импорт преобразованного текстового рисунка

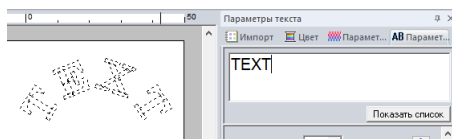
Импортируйте текстовый рисунок на панели [Импорт].

- 1 Отобразите панель [Импорт].
- 2 Выберите [Текст] в селекторе [Из] и [Преобразованные] в селекторе [Категория]. Выберите [ТТ\_001.pes] и нажмите [Импорт].

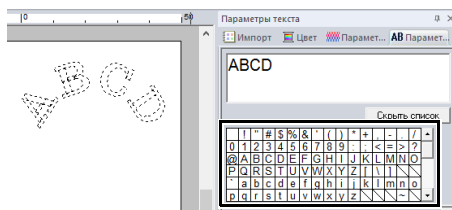


## Шаг 2 Изменение введенного текста

- 1 Выберите импортированный текстовый рисунок и нажмите на вкладку [Параметры текста].
- 2 Нажмите на поле текста.  
→ Текстовый рисунок отображается пунктирными линиями, а курсор устанавливается в конце текста.



- 3 Нажмите клавишу <BackSpace>, чтобы удалить текст, и введите текст, нажимая на буквы в таблице символов. Нажмите клавишу <Enter>, чтобы применить их.



Подробнее о других способах ввода текста см. в разделе, указанном ниже.

►► “Редактирование введенного текста” на с. 107

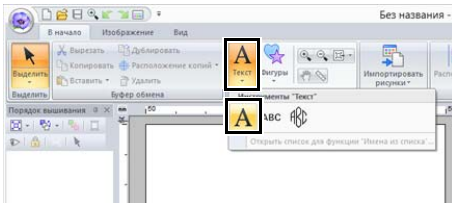


Образцы встроенных шрифтов отображаются на панели [Импорт], когда выбрано значение [Текст] в селекторе [Из].

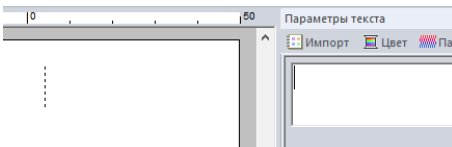
# Дополнительные операции для ввода текста

## Ввод текста

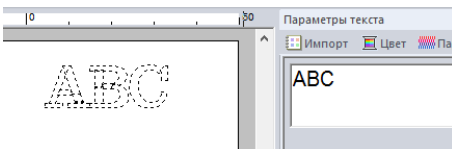
- 1 Нажмите на вкладку [В начало].
- 2 Нажмите [Текст] в группе [Инструменты], затем нажмите **A**.



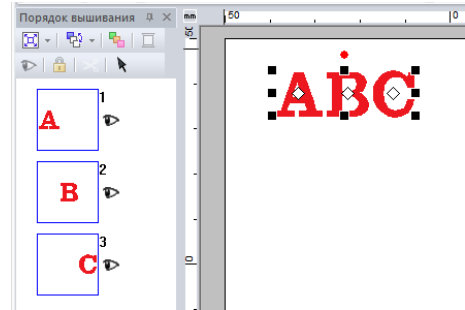
- 3 При необходимости измените шрифт, размер текста, цвет и тип строчки.
  - ▶▶ “Настройка параметров текста” на с. 107 и “Параметры вышивания для текста” на с. 117
- 4 Нажмите в области страницы “Рисунок”.



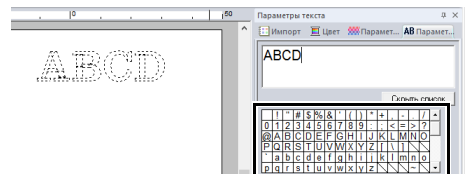
- 5 Введите текст.



- 6 Нажмите клавишу <Enter> или нажмите в области страницы “Рисунок”.



- Удерживая нажатой клавишу <Ctrl>, нажмите клавишу <Enter>, чтобы добавить еще одну строку текста.
- Буквы и символы можно также вводить, щелкая их в таблице символов. Такой способ особенно полезен при вводе символов, которые отсутствуют на клавиатуре.



- Нажмите кнопку [Скрыть список], чтобы скрыть таблицу символов. Когда она скрыта, нажмите кнопку [Показать список], чтобы отобразить таблицу символов.



Если введенная буква или символ отсутствуют в выбранном шрифте или же символ нельзя преобразовать в рисунок вышивания, вместо этого символа в области страницы “Рисунок” отображается значок . В этом случае введите другой символ.

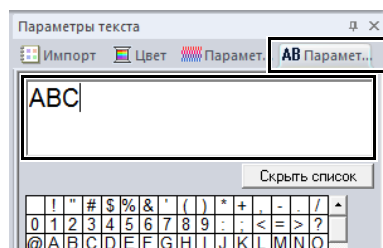


## Редактирование введенного текста

Переключитесь в один из следующих режимов редактирования текста и введите нужный текст (используйте курсор, который отображается в конце текста).

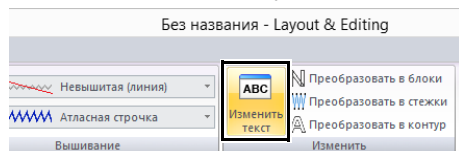
### ■ При помощи вкладки Параметры текста

- 1 Выберите один текстовый рисунок.
- 2 Нажмите на вкладку [Параметры текста] и нажмите в поле текста.



### ■ При помощи инструмента Редактирование текста

- 1 Выберите один текстовый рисунок.
- 2 Нажмите на вкладку [Текст] и нажмите [Изменить текст] в группе [Изменить].

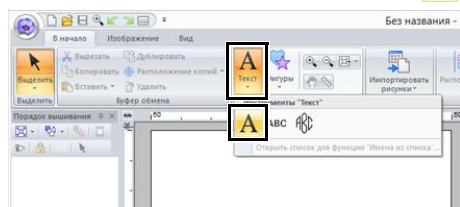


### ■ При помощи клавиатуры

- 1 Выберите один текстовый рисунок.
- 2 Нажмите на клавиатуре клавишу с нужной буквой.

### ■ При помощи инструмента Текст

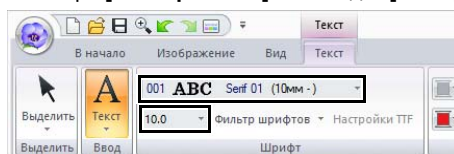
- 1 Нажмите [Текст] в группе [Инструменты] на вкладке [В начало] и выберите **A**.



- 2 Нажмите на текстовый рисунок, который вы хотите отредактировать.

## Настройка параметров текста

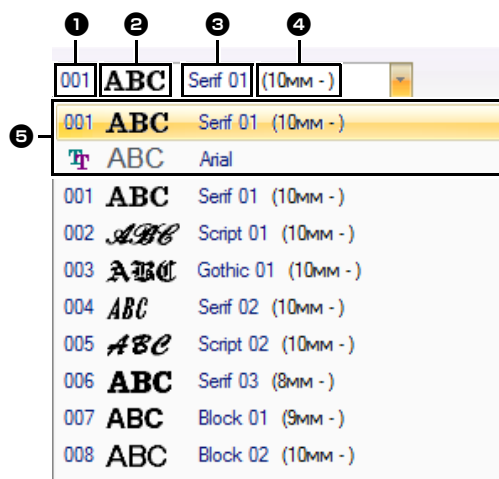
Параметры текста можно задать в селекторе [Шрифт] и в селекторе [Размер текста] на вкладке [Текст].



Вкладка [Текст] отображается, когда выбран текстовый рисунок или инструмент Текст.

### ■ Шрифт

Нажмите на селектор [Шрифт] и выберите нужный шрифт.



- 1 **Тип шрифта**
  - Номерами обозначаются встроенные шрифты.
  - Знаком **U** обозначаются пользовательские шрифты.
  - Знаком **T** обозначаются шрифты TrueType.
- 2 **Образец шрифта**  
Если выделена строка текста, для отображения образцов шрифтов в списке используются выбранные символы.
- 3 **Название шрифта**
- 4 **Рекомендованный минимальный размер**
- 5 **Недавно использованные шрифты**



- Пользовательские шрифты



Файлы PEF, созданные в программе Font Creator и сохраненные в папке [MyFont], в которую была установлена программа PE-DESIGN, показываются как пользовательские шрифты после шрифтов, перечисленных в таблице выше. Пользовательские шрифты отмечаются значком "UD" ("user-defined", то есть "определенный пользователем").

►► "Font Creator" на с. 274

- Шрифты TrueType  
Установленные шрифты TrueType отображаются после пользовательских шрифтов.



Параметры шрифта TrueType можно изменить в диалоговом окне [Параметры шрифта TrueType].


►► "Настройка параметров шрифта TrueTypes" на с. 110

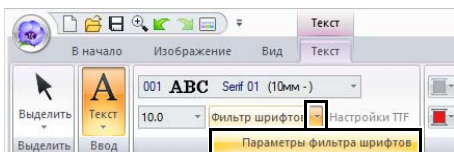


- Текст, созданный на основе некоторых шрифтов TrueType, может некорректно преобразовываться в рисунок вышивания из-за формы символов. Правильное вышивание этих символов будет невозможно. Прежде чем приступить к работе, выполните пробную вышивку.
- Кроме того, текст, созданный на основе некоторых шрифтов TrueType, вообще невозможно преобразовать.

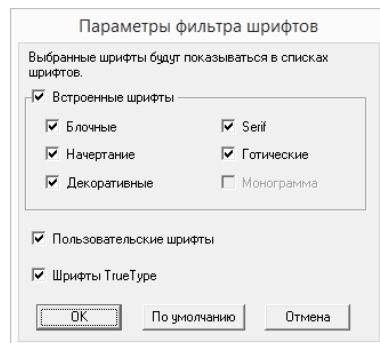
## ■ Фильтр шрифтов

Можно выбрать шрифт, отображаемый в списке в селекторе [Шрифт].

- 1 Нажмите на текст или монограмму или выберите инструмент [Текст] или инструмент [Монограмма].
- 2 Нажмите на вкладку [Текст].
- 3 Нажмите  рядом с [Фильтр шрифтов] в группе [Шрифт] и выберите пункт [Параметры фильтра шрифтов].



- 4 Установите флажки для шрифтов, которые должны отображаться, и снимите флажки для шрифтов, которые должны быть скрыты.




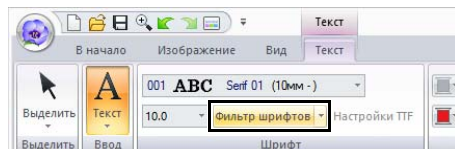
Пункт [Монограмма] доступен, если выбран рисунок со шрифтом монограммы или инструмент [Монограмма].

- 5 Нажмите кнопку [ОК], чтобы применить настройки фильтра.



Чтобы восстановить настройки по умолчанию (отображаются все шрифты), нажмите [По умолчанию].

- 6 Чтобы отфильтровать шрифты, нажмите кнопку [Фильтр шрифтов] (ее вид изменится на ). При нажатии этой кнопки циклически включается и выключается фильтрация шрифтов.



Фильтр шрифтов не применяется к шрифтам для мелкого текста.

►► "Мелкий текст" на с. 118

## ■ Размер текста

Нажмите на селектор **[Размер текста]**. Выберите нужную высоту или введите нужное значение и нажмите клавишу **<Enter>**.

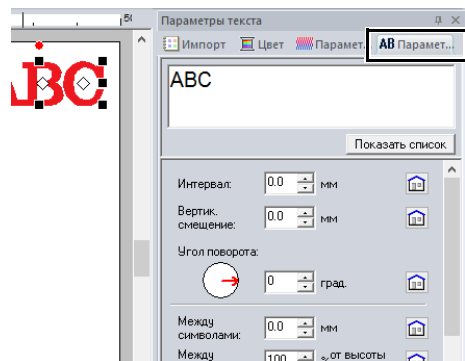
Встроенные шрифты отображаются в виде списка в селекторе **[Шрифт]** с рекомендованным минимальным размером. Рекомендуется использовать эти шрифты с размером не меньше указанного рекомендованного размера.



① Рекомендованный минимальный размер

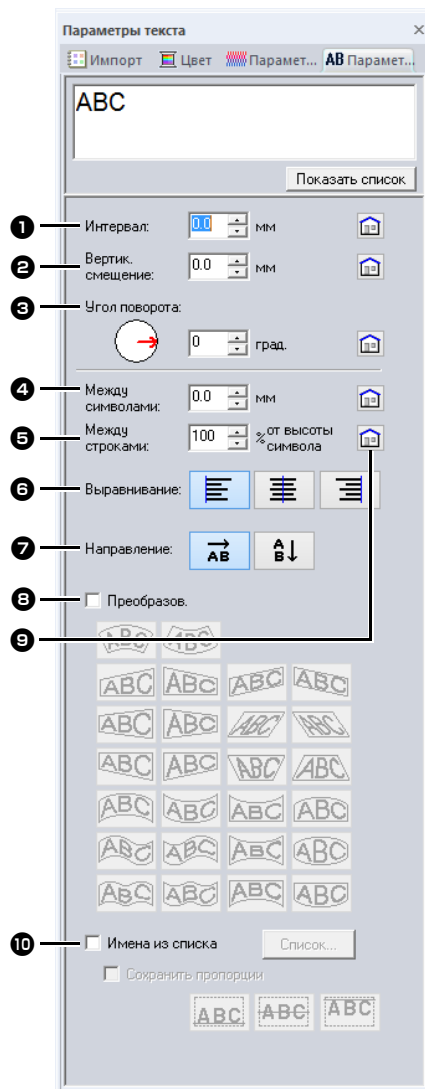
## ■ Настройка различных параметров текста

- 1 Выделите текст.
- 2 Нажмите на вкладку **[Параметры текста]**.

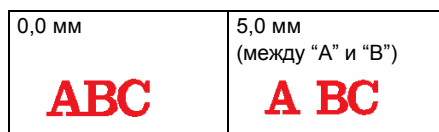


Если панель **[Параметры текста]** не отображается, нажмите на вкладку **[Вид]**, затем нажмите **[Параметры]** и **[Параметры текста]**.

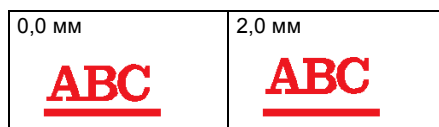
## 3 Измените параметры текста.



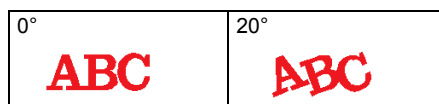
### 1 Интервал



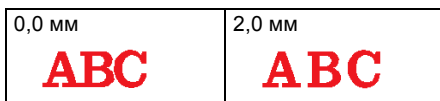
### 2 Вертик. смещение



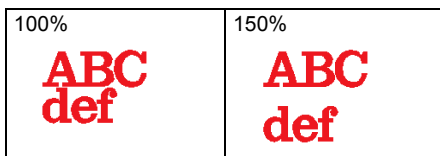
### 3 Угол поворота



**4** Между символами



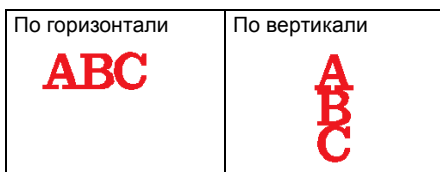
**5** Между строками



**6** Выравнивание



**7** Направление



**8** Преобразов.

▶▶ “Преобразование текста” на с. 111



Нажмите эту кнопку, чтобы вернуться к настройке по умолчанию.

**10** Имена из списка

▶▶ “Функция “Имена из списка” (замена текста)” на с. 127

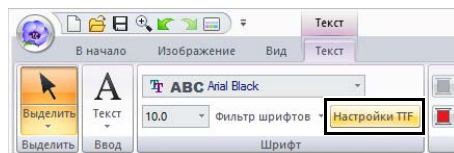


- Интервал между символами определяется параметрами **[Интервал]** и **[Между символами]**. Параметр **[Между символами]** всегда применяется ко всему текстовому рисунку, в то время как **[Интервал]** может применяться к отдельным символам.
- ▶▶ Подробнее о выделении отдельных символов в рисунке текста см. в разделе “Редактирование отдельных символов” на с. 113.
- Настройки параметров **[Интервал]**, **[Вертик. смещение]** и **[Угол поворота]** на панели **[Параметры текста]** применяются ко всем выделенным символам.

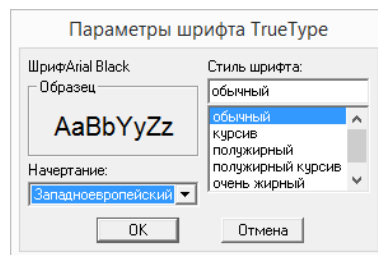
**■** Настройка параметров шрифта TrueTypes

**1** Выделите текст со шрифтом TrueType.

**2** Нажмите **[Настройки TTF]** в группе **[Шрифт]**.



**3** Выберите стиль шрифта в селекторе **[Стиль шрифта]**, выберите набор символов в селекторе **[Начертание]** и нажмите кнопку **[OK]**.

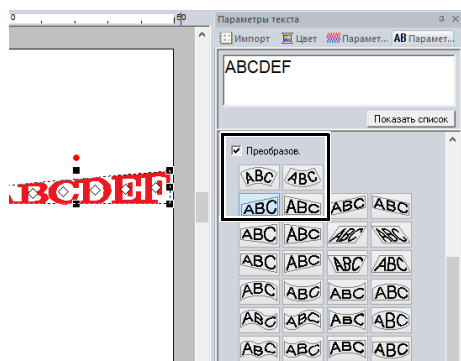


- Настройки параметров **[Стиль шрифта]** и **[Начертание]** различаются в зависимости от выбранного шрифта TrueType.
- Если при создании выделенного текста использовались несколько шрифтов TrueType, эта команда недоступна. Кроме того, если выбранный текст набран одним шрифтом, но с использованием разных стилей или начертаний, то в этом диалоговом окне содержатся параметры только для первой буквы в тексте. В обоих случаях при выделении только одного символа текста появляется диалоговое окно, в котором отображаются параметры только этого символа.

## ■ Преобразование текста

ABCDE → ABCDE

- 1 Выделите текст.
- 2 Установите флажок [Преобразов.] и нажмите кнопку нужной формы преобразования.



В зависимости от выбранной фигуры вокруг текста появляется пунктирная линия и или .

ABCDE → ABCDE



Текстовый рисунок содержит данные как для вышивания линий, так и для вышивания областей. Следовательно, при выборе этой команды, в зависимости от формы шрифта, между линией и областью в тексте может образоваться зазор.

- 3 Для преобразования текста перетащите .

ABCDE → ABCDE



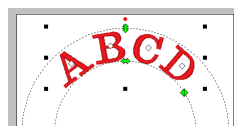
- можно перетаскивать только по вертикали.
- можно перетаскивать только по горизонтали.
- Чтобы вернуть преобразованный текст к его исходной форме, снимите флажок [Преобразов.].

ABCDE → ABCDE

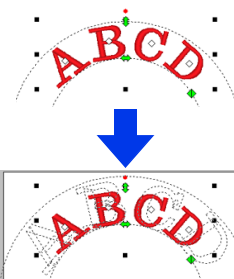
Если в пункте 2 был выбран пункт , можно выполнить следующие операции.

Для преобразования текста перетащите

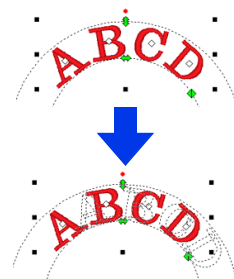
, и .



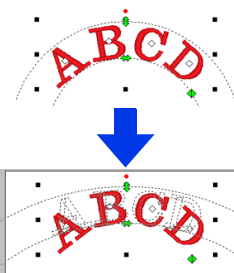
: Настройка размера текста.



: Перемещение текста по кругу.

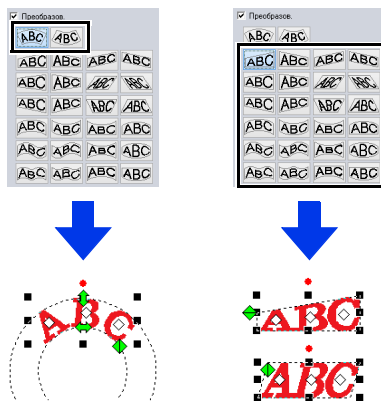


: Настройка радиуса круга.

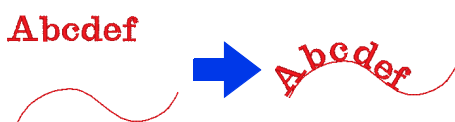




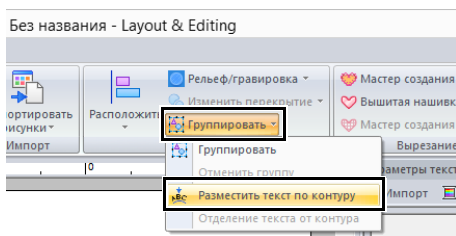
В зависимости от фигуры, выбранной в поле [Преобразов.], отображаются различные метки-манипуляторы для редактирования текста.



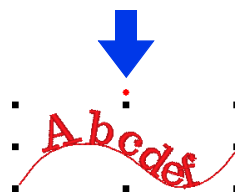
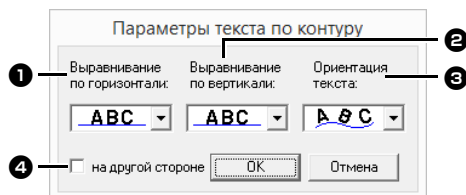
## Размещение текста по контуру



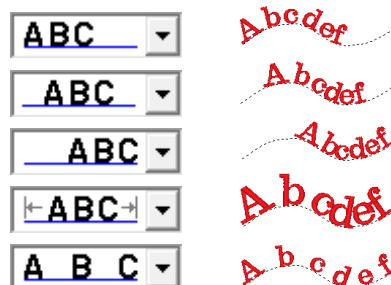
- 1 Выделите текст (или мелкий текст) и контур.
- 2 Нажмите на вкладку [В начало].
- 3 Нажмите [Группировать] в группе [Изменить], затем нажмите [Разместить текст по контуру].



- 4 Настройте нужные параметры в диалоговом окне [Параметры текста по контуру] и нажмите [ОК].



- 1 Выравнивание по горизонтали



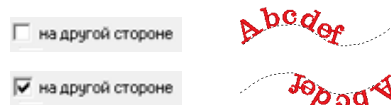
- 2 Выравнивание по вертикали



- 3 Ориентация текста



- 4 на другой стороне





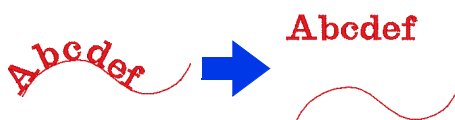
- Если задан параметр “Разместить текст по контуру”, преобразование текста отменяется.
- На одном контуре можно расположить только одну строку текста.



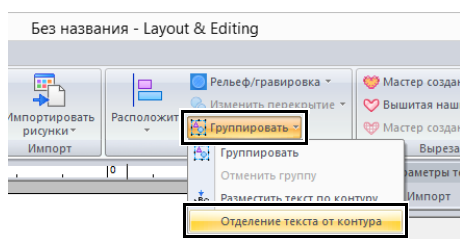
- Чтобы изменить положение текста на контуре, выделите текст и перетащите его.
- Настройки некоторых параметров текста ([**Размер**], [**Между символами**], [**Вертик. смещение**] и [**Угол поворота**]) можно изменить для отдельных символов, даже когда текст размещен по контуру.

►► “Редактирование отдельных символов” на с. 113

## ■ Отделение текста от контура

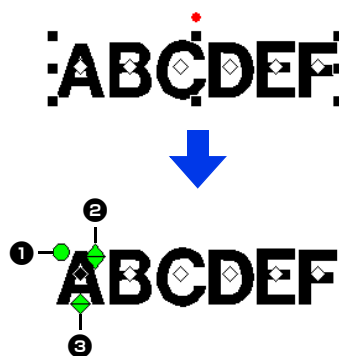


- 1 Выделите текст (или мелкий текст), расположенный по контуру.
- 2 Нажмите на вкладку [**В начало**].
- 3 Нажмите [**Группировать**] в группе [**Изменить**], затем нажмите [**Отделение текста от контура**].



## Редактирование отдельных символов

- 1 Выделите текст.
- 2 Выделите символы в тексте.  
Чтобы выделить один символ, щелкните значок этого символа.



- 1 Метка-манипулятор поворота
- 2 Метка-манипулятор размера
- 3 Метка-манипулятор вертикального смещения

Можно поворачивать отдельные символы и изменять их размер и положение. Кроме того, когда выделен текст, можно нажать на вкладку [**Текст**], чтобы изменить цвет нити и параметры вышивания.



Выбор нескольких значков , а также изменение выбранных значков производится точно так же, как и выбор точек на рисунке вышивания.

- Перетащите курсор.
  - Выделяются все точки в пределах поля.
- Удерживая нажатой клавишу **<Ctrl>**, щелкните на точках.
  - Чтобы отменить выделение точки, щелкните на ней.
- Чтобы выбрать несколько точек, нажимайте клавишу со стрелкой, удерживая нажатой клавишу **<Shift>**.
- Чтобы изменить выбранную точку, нажмите клавишу со стрелкой, одновременно удерживая нажатой клавишу **<Ctrl>**.


►► “Выделение точек” на с. 66

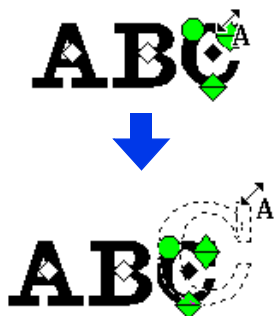


## Изменение размера и параметров символа

Для изменения размера и параметров текста удобно использовать перетаскивание курсором.

### ■ Изменение размера




- 1 Наведите курсор на метку  сверху справа.
- 2 Перетащите метку.

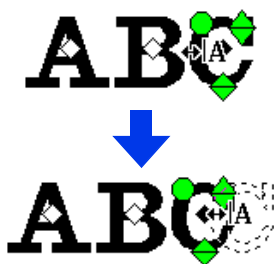


- 3 Если отпустить кнопку мыши, размер символа изменится.



### ■ Изменение межбуквенного интервала


- 1 Наведите курсор непосредственно на символ (не на значок   ) и перетащите символ вправо или влево.



- 2 Если отпустить кнопку мыши, интервал между символами изменится.



### ■ Изменение вертикального смещения


- 1 Наведите курсор на метку  снизу.
- 2 Перетащите метку по вертикали.

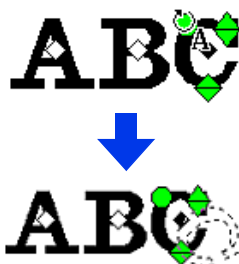


- 3 Если отпустить кнопку мыши, смещение символа изменится.



### ■ Поворот символов

- 1 Наведите курсор на метку .
- 2 Перетащите метку.

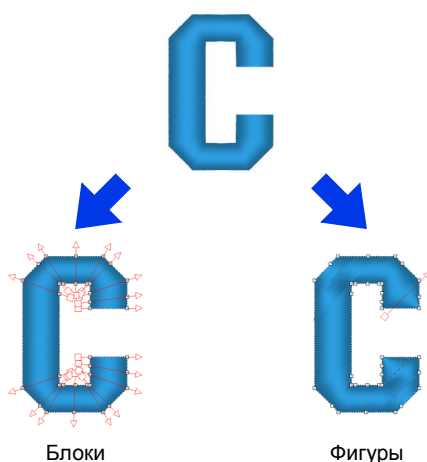


- 3 Если отпустить кнопку мыши, угол наклона символа изменится.



## Преобразование текстовых рисунков

Текстовый рисунок



\*Блоки — это группа рисунков фигур с несколькими линиями направления вышивания.

После преобразования параметры текста недоступны, но доступны следующие операции редактирования.

### Преобразовать в блоки

Рисунок преобразуется с сохранением нескольких линий направления вышивания.

Можно частично менять расположение элементов символов.

### Преобразовать в контур

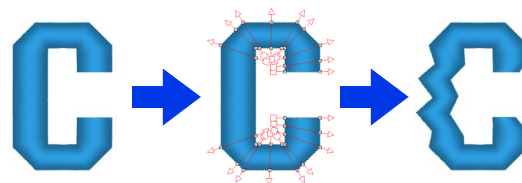
Текст преобразуется в редактируемые фигуры.

Можно применить различные типы вышивания и эффекты тиснения/гравировки.



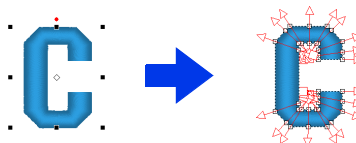
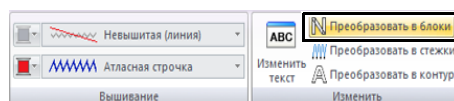
Подробнее о рисунке фигуры и текстовом рисунке см. на с. 8.

## ■ Преобразование текста в блоки



Текст можно преобразовать в блоки, что позволяет менять форму элементов символов. Изменяя линию направления вышивания в каждой из этих небольших областей, можно создать текстовые рисунки, которые будут выглядеть как ручная вышивка.

- 1 Выделите текст или монограмму.
- 2 Нажмите на вкладку [Текст].
- 3 Нажмите [Преобразовать в блоки] в группе [Изменить].

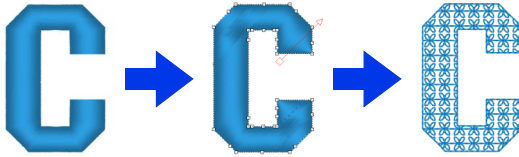


Мелкий текст нельзя преобразовать в блоки (рисунки фигур с несколькими линиями направления вышивания).

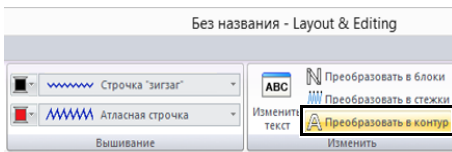


- Текстовый рисунок преобразуется с сохранением исходного качества вышивания.
- Для созданных блоков можно точно настраивать параметры фигур.
- ▶▶ Подробные инструкции по редактированию блоков и контуров см. в разделе "Изменение формы рисунков вышивания" на с. 66.
- Поскольку данные текста больше недоступны, текст редактировать нельзя.

## ■ Преобразование текста в контурный рисунок



- 1 Выделите текст.
- 2 Нажмите на вкладку [Текст].
- 3 Нажмите [Преобразовать в контур] в группе [Изменить].



Преобразованные фигуры группируются. Кроме того, для отверстий (например, для треугольника в букве "А") автоматически задается вышивание с отверстием.



Текстовые рисунки, созданные с использованием встроенных шрифтов 025 и 029, пользовательских шрифтов и шрифтов для мелкого текста, невозможно преобразовать в контуры.



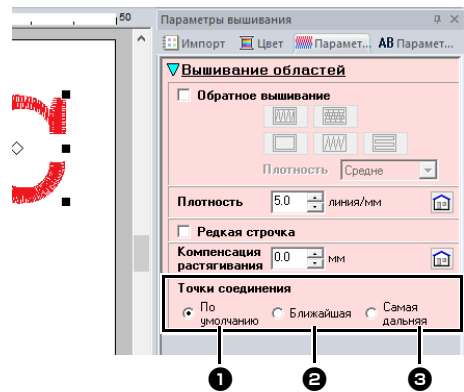
- Когда рисунок преобразуется в контуры, качество вышивания немного снижается.
  - Направление вышивания становится единым, но его можно редактировать.
- "Задание направления вышивания" на с. 51
- Поскольку данные текста больше недоступны, текст редактировать нельзя.

## Выбор позиций точек соединения в текстовом рисунке

Можно задать позиции точек соединения между символами в пределах одного текста (конечную точку одного символа и начальную точку следующего).

Доступны настройки [По умолчанию], [Ближайшая] и [Самая дальняя].

- 1 Выделите текст или монограмму.  
Если панель [Параметры вышивания] не отображается, нажмите на вкладку [Вид] на ленте и выберите пункт [Параметры вышивания].
- 2 Выберите нужный параметр в области [Точки соединения].



- 1 По умолчанию



Стежки создаются в порядке вышивания, заданном по умолчанию. Такой порядок вышивания обеспечивает хорошее качество вышивания для всех символов.

## 2 Ближайшая

При создании стежков соблюдается минимальное расстояние между конечной точкой одного символа и конечной точкой следующего. Это уменьшает длину стежков перехода и сокращает число операций обрезки нити.

## 3 Самая дальняя

При создании стежков соблюдается максимальное расстояние между конечной точкой одного символа и конечной точкой следующего. Это увеличивает длину стежков перехода, и их можно легко обрезать вручную.

Параметр “Точки соединения” можно настроить не только для вышивания областей, но и для вышивания линий.

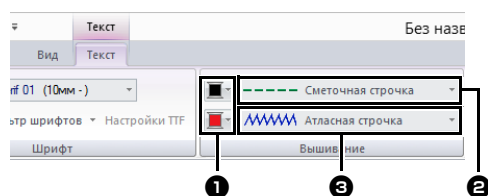


- Эти параметры недоступны для текста, созданного с использованием встроенных шрифтов 025 или 029, шрифта TrueType, пользовательского шрифта или шрифта для мелкого текста.
- Эти параметры недоступны для текста, содержащего символы различных цветов.
- Эти параметры недоступны, если символы текста вышиваются не подряд.

## Параметры вышивания для текста

В группе Вышивание на вкладке Параметры можно задать параметры вышивания (цвет нити и тип вышивания, включение и выключение вышивания контуров и внутренних областей).

При выделении текста можно задать следующие параметры.



### 1 Цвет линии/Цвет области

Выбор цвета нити для контуров и внутренних областей.

►► “Цвет” на с. 46

### 2 Тип вышивания линии

Выбор типа вышивания для контуров. Все типы вышивания доступны для редактирования линий текста, за исключением текстов, созданных с использованием встроенных шрифтов 025 или 029 и пользовательских шрифтов.

►► “Типы вышивания линий” на с. 49

### 3 Тип вышивания области

Выбор типа вышивания для внутренней области. Для линий текста доступны настройки [Атласная строчка], [Застылающая строчка] и [Программируемая застылающая строчка].

►► “Типы строчки для вышивания областей” на с. 49



- В текстовых рисунках, созданных с использованием встроенных шрифтов 025 и 029 или пользовательских шрифтов, имеется только внутренняя область. Можно выбрать цвет нити и тип вышивания только для внутренней области.
- Параметры вышивания можно задать для обратного вышивания Текст. Подробнее см. в разделе “Параметры вышивания областей” на с. 331.



- Чтобы отключить вышивание линий, выберите **[Невышитая (линия)]** в селекторе **[Тип вышивания линии]**.
- Чтобы отключить вышивание областей, выберите **[Невышитая (область)]** в селекторе **[Тип вышивания области]**.
- Доступные эффекты вышивания различаются в зависимости от выбранной комбинации настроек для вышивания линий и областей.

	Включено вышивание линий (Тип вышивки контура текста)	Включено вышивание областей (Тип вышивки основного текста)
	Любые, кроме <b>[Невышитая (линия)]</b>	Любые, кроме <b>[Невышитая (область)]</b>
	<b>[Невышитая (линия)]</b>	Любые, кроме <b>[Невышитая (область)]</b>
	Любые, кроме <b>[Невышитая (линия)]</b>	<b>[Невышитая (область)]</b>

## Мелкий текст



При вышивании рисунков с мелким текстом соблюдайте меры предосторожности.

- ▶▶ “Шрифты, пригодные для вышивки” на с. 303

### ■ Ввод мелкого текста

- 1 Нажмите на вкладку **[В начало]**.
- 2 Нажмите **[Текст]** в группе **[Инструменты]**, затем нажмите **ABC**.



- 3 Введите мелкий текст точно так же, как вводится обычный текст, начиная с шага 3.
  - ▶▶ “Ввод текста” на с. 106



Образцы шрифтов для рисунков с мелким текстом отображаются на панели **[Импорт]**, когда пункт **[Текст]** выбран в селекторе **[Из]**, а пункт **[Мелкий текст]** выбран в селекторе **[Категория]**.

- ▶▶ “Пример импорта данных вышивания” на с. 13

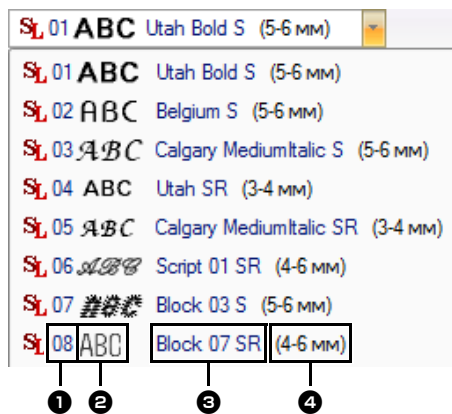
### ■ Редактирование мелкого текста

Параметры мелкого текста можно выбрать на вкладке **[Текст]**, на панели **[Параметры текста]** и на панели **[Цвет]**. Если выбран инструмент “Мелкий текст”, вкладка **[Текст]** выглядит, как показано ниже.



Вкладка **[Текст]** отображается, когда выбран рисунок с мелким текстом или инструмент “Мелкий текст”.

### Шрифты для мелкого текста



- 1 Номер шрифта
- 2 Образец шрифта
- 3 Название шрифта
- 4 Рекомендованный размер

- ▶▶ “Список шрифтов” на с. 340



Можно использовать только встроенные шрифты, специально предназначенные для мелкого текста.

- ▶ См. список встроенных шрифтов, специально предназначенных для мелкого текста, в разделе *“Мелкий текст”* на с. 342.

Настройки всех параметров мелкого текста (кроме шрифта) выбираются так же, как и для обычных текстовых рисунков.

Однако при использовании мелкого текста нельзя выбрать значения следующих параметров:

- Тип Вышивание
- Параметры вышивания
- Преобразов.
- Имена из списка



Чтобы редактировать введенный мелкий текст, выделите мелкий текст при помощи инструмента **[Выделить]** и введите новый текст в поле текста на панели **[Параметры текста]**. Имеются три других способа редактирования текста.

- ▶ *“Редактирование введенного текста”* на с. 107

### ■ При вышивании шрифтов для мелкого текста

Для получения наилучших результатов при использовании вышивальной машины для создания рисунков, содержащих мелкий текст, следуйте приведенным ниже рекомендациям.

- 1** Уменьшите натяжение нити (оно должно быть меньше, чем натяжение при вышивке обычных рисунков).
- 2** Вышивайте с меньшей скоростью, чем при вышивании обычных рисунков. (Подробную информацию о регулировке натяжения нити и скорости вышивания см. в Руководстве пользователя, прилагаемом к вышивальной машине.)
- 3** Не обрезайте стежки перехода между символами. (Подробную информацию о настройке обрезки нитей см. в Руководстве

пользователя, прилагаемом к вышивальной машине.)

# Урок 4. Монограммы

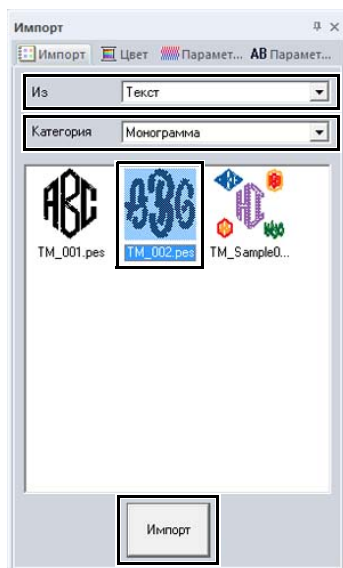


Файл образца для этого обучающего урока находится в папке “Документы (Мои документы)\PE-DESIGN 10\Tutorial\Tutorial\_4”.

Шаг 1	Ввод монограмм
Шаг 2	Добавление декоративного рисунка
Шаг 3	Изменение размера символов монограммы
Шаг 4	Изменение цвета нити и типа вышивания монограммы

## Шаг 1 Ввод монограмм

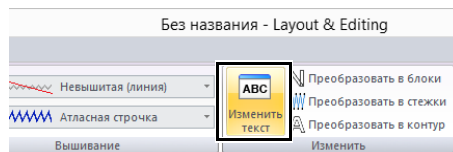
- 1 Отобразите панель [Импорт].
- 2 Выберите [Текст] в селекторе [Из] и [Монограмма] в селекторе [Категория]. Нажмите [TM\_002.pes], затем нажмите [Импорт].



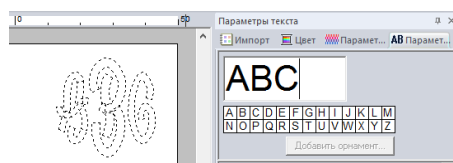
Образцы рисунков монограмм отображаются на панели [Импорт], когда пункт [Текст] выбран в селекторе [Из], а пункт [Монограмма] выбран в селекторе [Категория].

- 3 Выберите импортированный рисунок монограммы и нажмите на вкладку [Текст].

- 4 Нажмите [Изменить текст] в группе [Изменить].



→ Текстовый рисунок отображается пунктирными линиями, а курсор устанавливается в конце текста.



- 5 Нажмите на клавишу <BackSpace>, чтобы удалить текст, и при помощи клавиатуры введите текст “XYZ”.
- 6 Нажмите клавишу <Enter>.
 

→ Текст отображается в области страницы “Рисунок”.



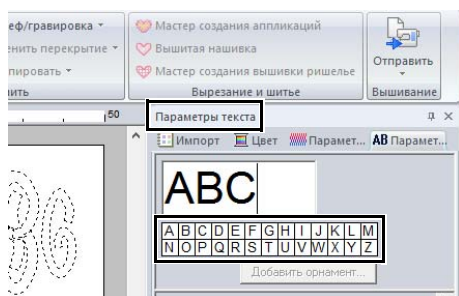




- В нашем примере рисунок монограммы импортирован из панели **[Импорт]**, но рисунок можно также создать, выбрав инструмент Монограмма и введя текст.

▶▶ “Ввод текста” на с. 106

- Символы можно также ввести из таблицы символов на вкладке **[Параметры текста]**.



- Нельзя вводить символы переноса строки.
- Можно ввести не более трех символов.
- Можно вводить только заглавные буквы (символы, отображаемые в таблице символов).

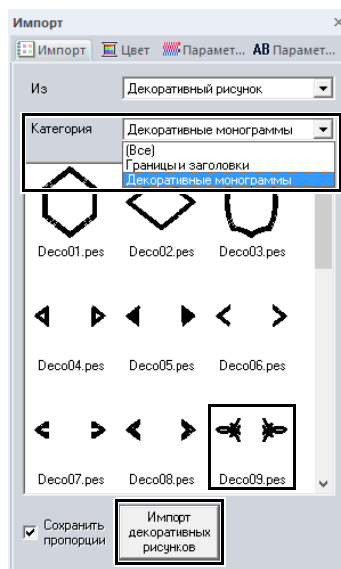
## Шаг 2 Добавление декоративного рисунка

Можно добавить декоративный рисунок.

- 1 Откройте панель **[Импорт]** и выберите **[Декоративный рисунок]** в селекторе **[Из]**.
- 2 Выберите монограмму.

3

Выберите **[Декоративные монограммы]** в селекторе **[Категория]**. Нажмите **[Deco09.pes]**, затем нажмите **[Импорт декоративных рисунков]**.



→ Теперь декоративный рисунок добавлен.

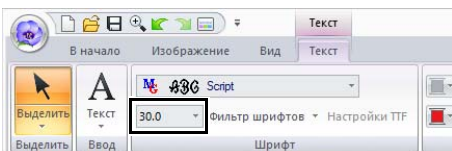


- Если выбрана монограмма, доступны кнопка **[Импорт декоративных рисунков]** и флажок **[Сохранить пропорции]**. Чтобы импортировать декоративный рисунок, адаптированный к размеру монограммы, с сохранением исходного соотношения сторон, установите флажок **[Сохранить пропорции]**. Снимите этот флажок, если нужно импортировать декоративный рисунок так, чтобы его соотношение сторон было адаптировано к монограмме.
- Если монограмма не выбрана, кнопка отображается как кнопка **[Импорт]**. При нажатии этой кнопки декоративный рисунок импортируется со стандартным размером.

### Шаг 3 Изменение размера символов монограммы

#### ■ Изменение размера символов монограммы

Нажмите на селектор [Размер текста] и введите "22".

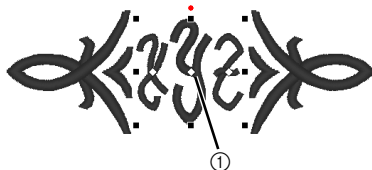


Шрифты Diamond и Начертание предназначены только для монограмм. Можно также использовать встроенные шрифты или шрифты True Type.

►► "Редактирование монограмм" на с. 123

### Шаг 4 Изменение цвета нити и типа вышивания монограммы

Щелкните точку на букве монограммы, параметры которой требуется изменить.

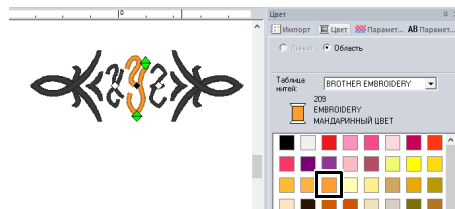


① Щелкните здесь.

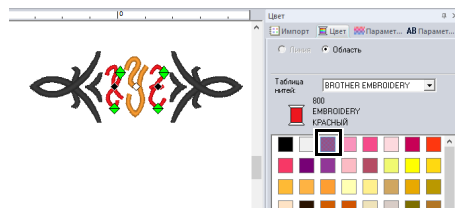


#### ■ Изменение цвета нити

- 1 Нажмите на вкладку [Цвет], чтобы отобразить палитру цветов.
- 2 Нажмите [МАНДАРИННЫЙ ЦВЕТ].

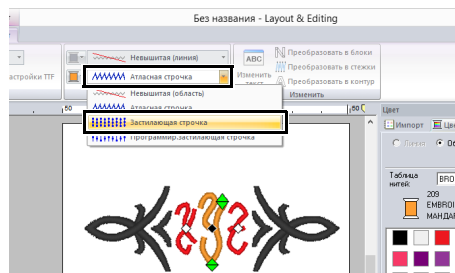


- 3 Выберите символы "XZ" и выберите [КРАСНЫЙ].



#### ■ Изменение типа вышивания

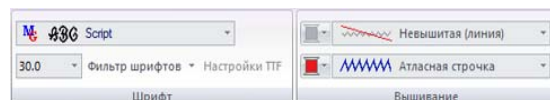
- 1 Нажмите на вкладку [Текст].
- 2 Нажмите на селектор [Тип вышивки основного текста] в группе [Вышивание] и выберите [Застылающая строчка].



# Дополнительные операции для ввода монограмм

## Редактирование монограмм

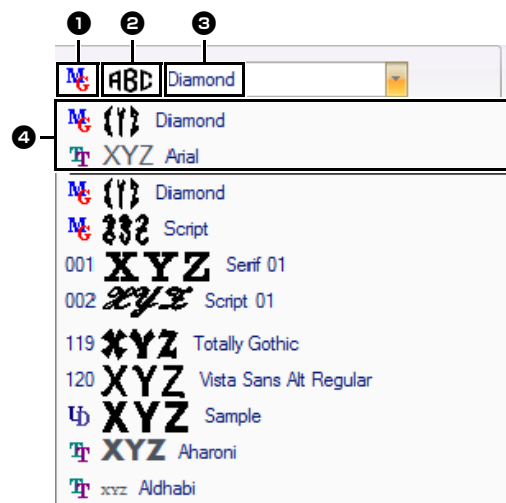
Параметры монограмм можно выбрать на вкладке **[Текст]**, на панели **[Параметры текста]**, на панели **[Параметры вышивания]** и на панели **[Цвет]**. Если выбран инструмент Монограмма, вкладка **[Текст]** выглядит, как показано ниже.



Вкладка **[Текст]** отображается, когда выбрана монограмма или инструмент Монограмма.

## Шрифт монограммы

Нажмите на селектор **[Шрифт]** и выберите нужный шрифт.



### 1 Тип шрифта

- Номерами обозначаются встроенные шрифты.
- Значком **M** обозначаются шрифты для монограмм.

### 2 Образец шрифта

Если выделена строка текста, для отображения образцов шрифтов в

списке используются выбранные символы.

### 3 Название шрифта

### 4 Недавно использованные шрифты



Шрифты Diamond и Начертание предназначены только для монограмм. Можно также использовать встроенные шрифты, пользовательские шрифты и шрифты TrueType.

► См. список встроенных шрифтов и шрифтов монограмм в разделе *“Список шрифтов”* на с. 340.

Значения для всех параметров монограмм (кроме параметра “Шрифт”) выбираются точно так же, как и для параметров обычных текстовых рисунков.

Однако при вышивании монограмм невозможно задать следующие параметры:

- Угол поворота, Между символами, Между строками, Выравнивание, Направление
- Преобразов.
- Имена из списка
- Разместить текст по контуру



• Чтобы редактировать введенную монограмму, выберите текстовый рисунок при помощи инструмента **[Выделить]** и введите новый текст в поле для текста на панели **[Параметры текста]**.

• Имеются три других способа редактирования текста.

► *“Редактирование введенного текста”* на с. 107

# Урок 5. Создание рисунка с использованием функции “Имена из списка”

Используя созданный рисунок и функцию “Имена из списка”, можно легко создать несколько похожих рисунков вышивания, различающихся только именами в рисунках вышивания (например, при вышивании на спортивной форме).

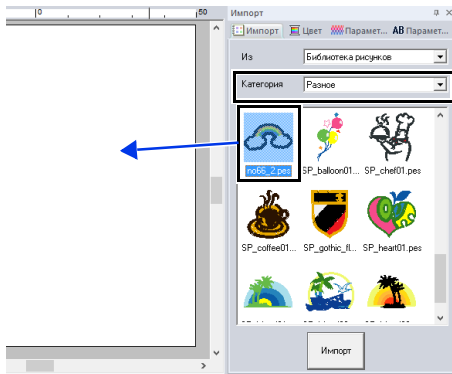


Файл образца для этого обучающего урока находится в папке “Документы (Мои документы)\PE-DESIGN 10\Tutorial\Tutorial\_5”.

Шаг 1	Создание рисунка вышивания
Шаг 2	Создание списка
Шаг 3	Вывод рисунков с использованием текста из списка

## Шаг 1 Создание рисунка вышивания

- 1 Откройте панель [Импорт] и выберите [Библиотека рисунков] в селекторе [Из].
- 2 Выберите пункт [Разное] в селекторе [Категория] и перетащите рисунок радуги в область страницы “Рисунок”.



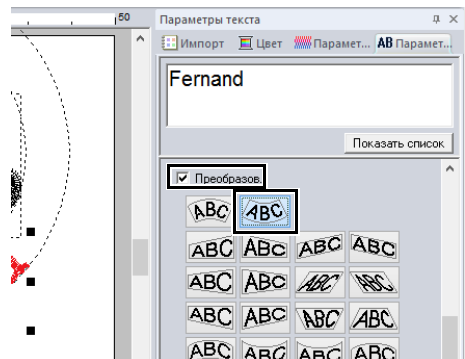
- 3 Нажмите на вкладку [В начало].
- 4 Нажмите [Текст] в группе [Инструменты], нажмите **A** и нажмите в области страницы “Рисунок”.



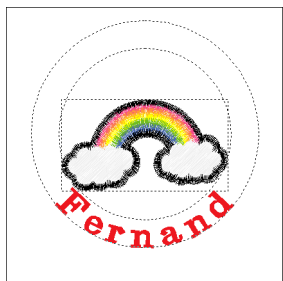
- 5 Введите имя “Fernand” и нажмите клавишу <Enter>.



- 6 Выделите текстовый рисунок, установите флажок [Преобразов.] и нажмите **ABC**.

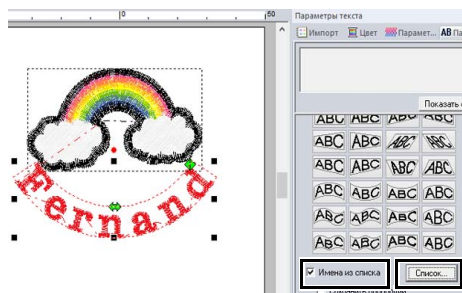


- 7 Перетащите рисунок, чтобы скорректировать его положение.



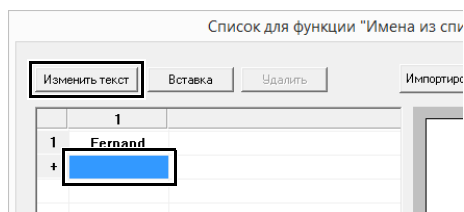
## Шаг 2 Создание списка

- 1 Выделите текст "Fernand", установите флажок **[Имена из списка]** и нажмите кнопку **[Список]**.

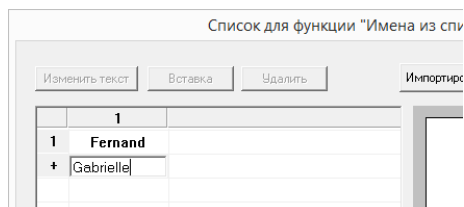


- 2 Введите текст в список. В нашем примере мы добавим текст в конец списка.

- (1) Нажмите на ячейке в строке **+** и нажмите **[Изменить текст]** или нажмите на ячейку, чтобы переключиться в режим ввода.



- (2) Введите текст с клавиатуры.

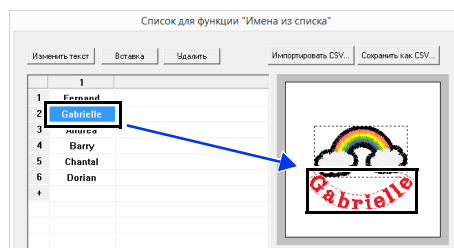


- (3) Чтобы перейти к вводу текста в следующей ячейке, нажмите клавишу **<Enter>**.

Повторите шаги с (1) по (3), чтобы создать список текстовых строк.



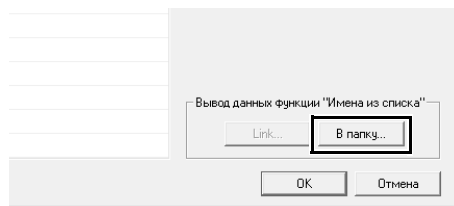
Если выбрана ячейка с введенным текстом, можно просмотреть предварительный вид этого текста.




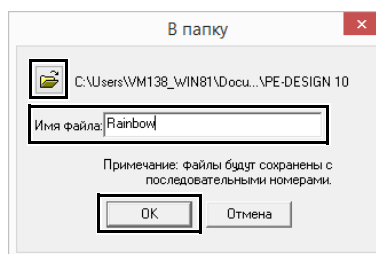
## Шаг 3 Вывод рисунков с использованием текста из списка

Теперь научимся выводить рисунки в файлы. Можно вывести данные вышивания, текст в которых заменен текстом из каждой строки списка.

- 1 Нажмите **[В папку]**.



- 2 Нажмите  и в открывшемся диалоговом окне введите имя файла в поле **[Имя файла]** и нажмите кнопку **[OK]**.

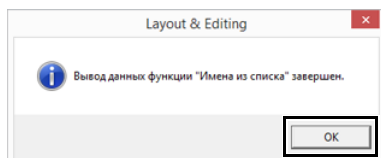


→ Программа начинает проверку на наличие ошибок в данных вышивания. Если ошибки не обнаружены, программа начинает вывод данных.

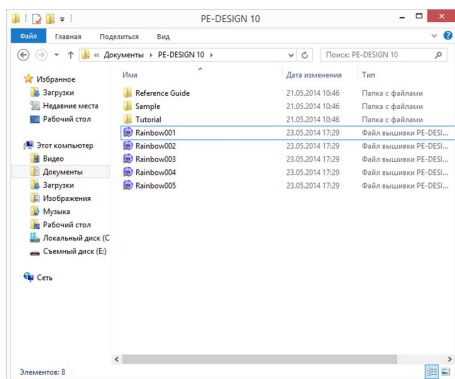


Файлам присваиваются имена вида “<имя\_файла>xxx.res” (где “xxx” — это последовательные номера, начинающиеся с 001).

- 3 После завершения вывода файлов с данными отображается следующее сообщение. Нажмите [ОК].

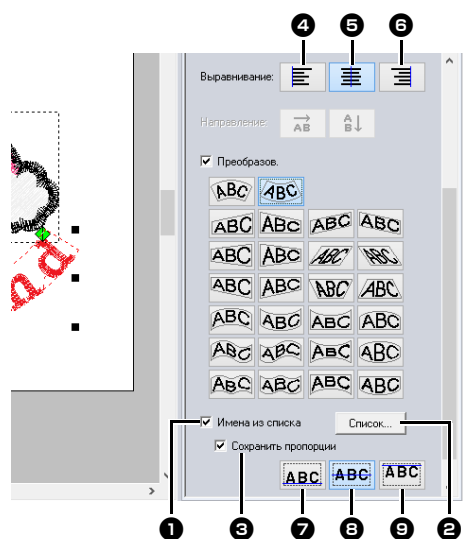


Для каждой строки текста в списке в выбранной папке сохраняется отдельный файл вышивки.



# Функция “Имена из списка” (замена текста)

## Параметры текста при использовании функции “Имена из списка”



- Имена из списка**  
Если этот флажок установлен, применяется параметр [Имена из списка].



- Когда применен параметр [Имена из списка], настройки параметров [Интервал], [Вертик. смещение], [Угол поворота], [Между символами], [Между строками], а также размер и цвет символов сбрасываются.

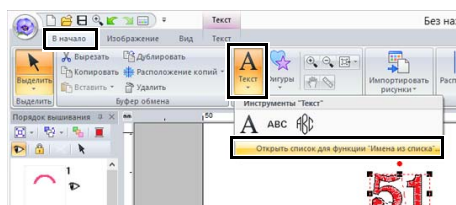


- Параметр [Имена из списка] недоступен для текста, для которого включена функция [Разместить текст по контуру], а также для мелкого текста и текста монограмм.

- Список**  
Нажмите эту кнопку, чтобы открыть диалоговое окно [Список].

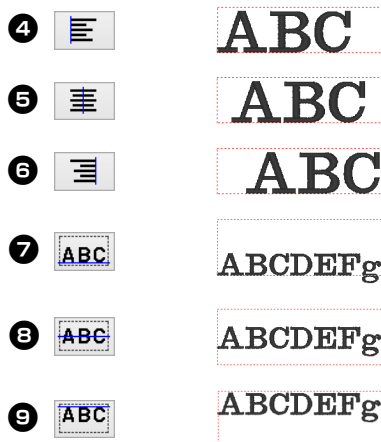


Чтобы открыть диалоговое окно [Список] для текстового рисунка, выберите текстовый рисунок с примененным параметром [Имена из списка], нажмите [Текст] на вкладке [В начало], нажмите [Текст] и выберите пункт [Открыть список для функции “Имена из списка”].



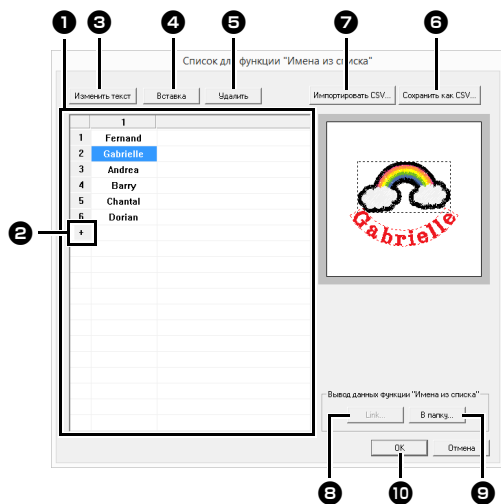
- Сохранить пропорции**  
Если этот флажок установлен, пропорции текста (соотношение высоты к ширине) сохраняются.

## ■ Выравнивание





## Функции в диалоговом окне “Список для функции “Имена из списка””



### 1 Список

Создание списка надписей, которые используются для вставки текста в этот рисунок. Дважды нажмите на ячейку для переключения в режим ввода. Выделите строку, чтобы отобразить предварительный вид рисунка со вставленной надписью из этой строки. Чтобы выделить текстовую строку, нажмите клавишу или .

2 Нажмите , чтобы добавить строку в конец списка.  
(Можно добавить до 500 строк.)

### 3 Изменить текст

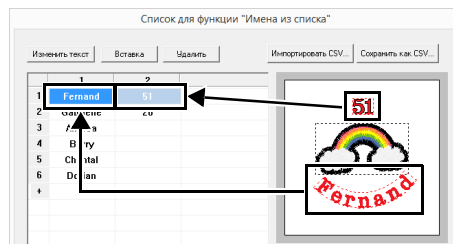
Переключение в режим ввода для текста в данной ячейке. (Чтобы перейти в режим ввода текста, можно также дважды щелкнуть соответствующую ячейку.)

4 Выделите строку и нажмите кнопку **[Вставка]**. Новая строка добавляется над выделенной строкой.

5 Выделите строку и нажмите кнопку **[Удалить]**. Выделенная строка удаляется.



Если рисунок включает два текстовых рисунка с примененным параметром **[Имена из списка]**, список надписей выглядит следующим образом.



## ■ Сохранение и импорт списка надписей (в формате CSV)

- 6 Сохранение созданного списка Список. Нажмите эту кнопку, выберите диск и папку, введите имя файла в поле **[Имя файла]** и нажмите кнопку **[Сохранить]**, чтобы сохранить список в виде файла .csv.
- 7 Импорт списка Список в виде файла .csv. Нажмите эту кнопку, выберите диск и папку, затем либо нажмите на имя файла и нажмите кнопку **[Открыть]**, либо дважды нажмите на значок файла.

## ■ Вывод рисунков с использованием текста из списка

- 8 Нажмите эту кнопку, чтобы передать рисунок на машины с использованием функции Link (Связь). Эта кнопка доступна, если к компьютеру подключена вышивальная машина с поддержкой функции Link (Связь). Подключите совместимую вышивальную машину, работающую в режиме Link (Связь).
  - ▶ “Использование функции Link (Связь) для вышивания с компьютера” на с. 204
- 9 В папку
  - ▶ “Вывод рисунков с использованием текста из списка” на с. 125

## ■ Редактирование рисунка с подставленным текстом

- 10 Выделите текст в диалоговом окне **[Список]** и нажмите кнопку **[OK]**, чтобы вернуться в область страницы “Рисунок” и отредактировать рисунок с подставленным текстом.



## **Создание рисунков вышивания с использованием изображений**

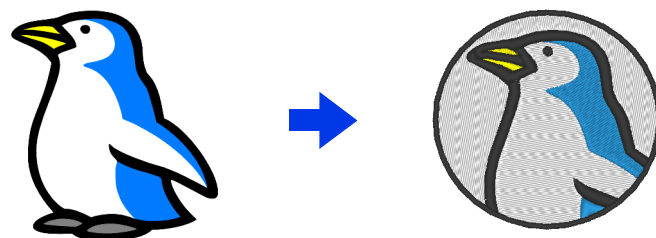
---

Рисунки вышивания можно легко создавать на основе изображений. Кроме того, в этом разделе приведены подробные сведения о создании рисунка вышивания в сочетании с изображением.

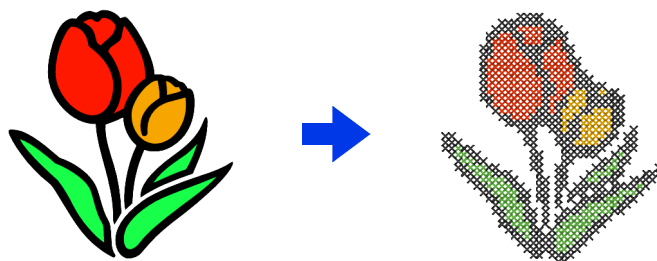
## Мастер создания строчки: автоматическое преобразование изображения в дизайн для вышивания

Рисунок вышивания можно создать на основе цифровой фотографии, сканированной иллюстрации или изображения клипарт.

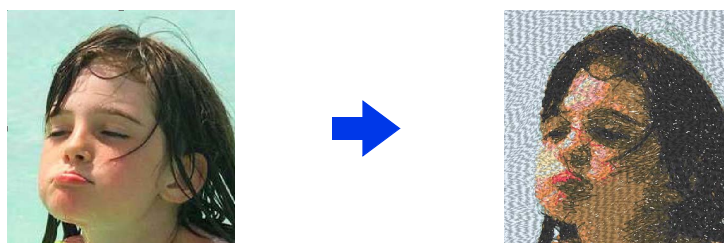
### ■ Автовывивка (▶▶ с. 132)



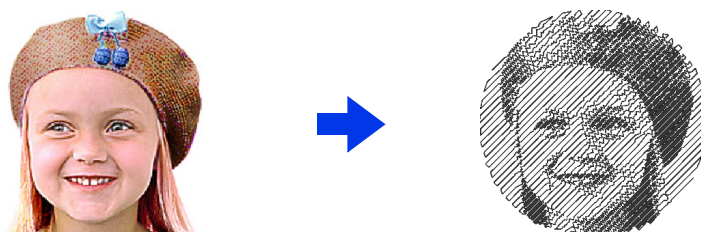
### ■ Крестовидная строчка (▶▶ с. 135)



### ■ Фотовывивка 1 (▶▶ с. 139)



### ■ Фотовывивка 2 (▶▶ с. 144)



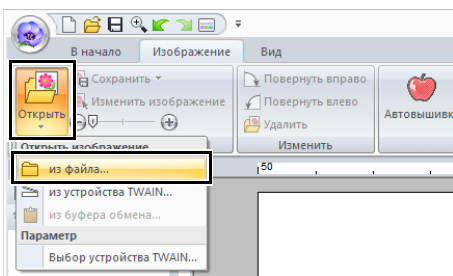
# Урок 6-1. Автовышивка

В этом уроке мы научимся использовать функцию Автовышивка для автоматического создания рисунка вышивания из изображения. При этом создается рисунок вышивания из фигур и цветов, имеющихся в изображении.

<b>Шаг 1</b>	Импорт данных изображения в программу Layout & Editing
<b>Шаг 2</b>	Запуск мастера автовышивки
<b>Шаг 3</b>	Применение маски изображения и настройка ее размера и положения
<b>Шаг 4</b>	Создание границы с использованием контура маски и преобразование в рисунок вышивания

## Шаг 1 Импорт данных изображения в программу Layout & Editing

- 1 Нажмите на вкладку **[Изображение]**.
- 2 Нажмите **[Открыть]** в группе **[Изображение]**, затем нажмите **[из файла]**.

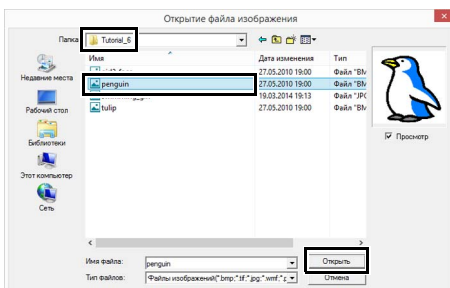


- 3 Дважды нажмите на папке **[Документы (Мои документы)\PE-DESIGN 10\Tutorial\ Tutorial\_6]**, чтобы открыть ее.

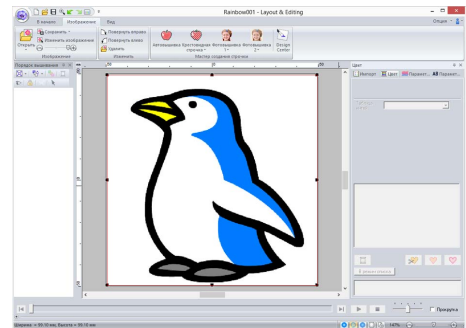


При установке данной программы папка **[PE-DESIGN 10]** создается в папке "Документы".

- 4 Выберите файл **[penguin.bmp]** и нажмите **[Открыть]** или дважды нажмите на значке файла.



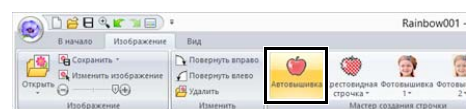
→ Изображение появляется в рабочей области.




- Для функции **[Автовышивка]** лучше всего подходят изображения с небольшим количеством четких цветов.
- Повторите шаги с **1** по **4**, чтобы выбрать другое изображение. В противном случае в шаге **4** изображение может быть заменено на диалоговое окно.
  - ▶▶ "Диалоговое окно "Выбор маски"" на с. 147
- Можно импортировать изображения со сканера или из буфера обмена.
  - ▶▶ "Импорт данных изображения" на с. 150

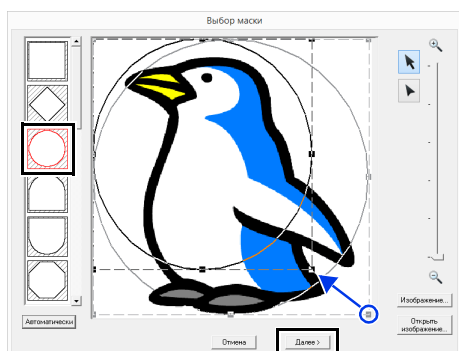
## Шаг 2 Запуск мастера автовышивки

- 1 Нажмите на вкладку **[Изображение]**.
- 2 Нажмите **[Автовышивка]** в группе **[Мастер создания строчки]**.



### Шаг 3 Применение маски изображения и настройка ее размера и положения

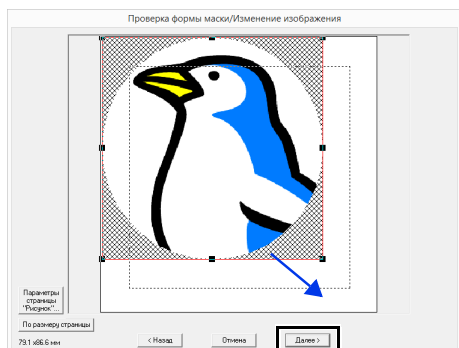
- 1 Нажмите , чтобы выбрать круговую маску. Перетащите метку-манипулятор, чтобы настроить размер маски, и перетащите маску в нужное местоположение на экране. Нажмите **[Далее]**.



Контур маски, выбранной на этом этапе, можно использовать как линейные данные (границу) на шаге 4.

- “Диалоговое окно “Выбор маски”” на с. 147.

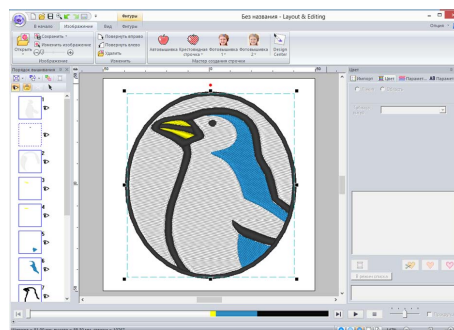
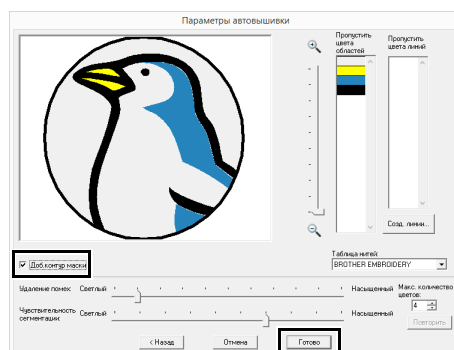
- 2 Перетащите изображение, чтобы настроить положение и размер окончательного рисунка. Белый фон соответствует области вышивания в области строны “Рисунок”. Нажмите **[Далее]**.



- “Диалоговое окно “Проверка формы маски/Изменение изображения”” на с. 148

### Шаг 4 Создание границы с использованием контура маски и преобразование в рисунок вышивания

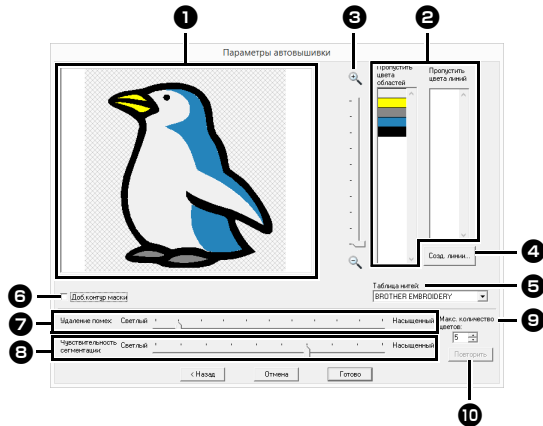
Установите флажок **[Доб.контур маски]**, просмотрите предварительный вид изображения и нажмите кнопку **[Готово]**.



→ Изображение автоматически удаляется, и при этом автоматически отображаются стежки.

# Функции автовышивки

## Диалоговое окно “Параметры автовышивки”



### 1 Окончательный вид

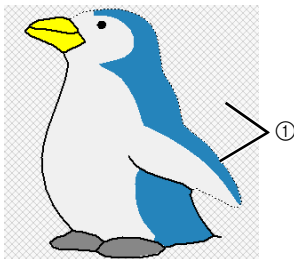
Результирующее анализированное изображение отображается в поле Окончательный вид.

### 2 Пропустить цвета областей/Пропустить цвета линий

В списке [Пропустить цвета областей] и списке [Пропустить цвета линий] нажмите цвета, чтобы определить, будут ли они вышиваться. Чтобы определить, будут ли вышиваться области, выберите их цвета. Перечеркнутые цвета вышиваться не будут.



- Чтобы определить, будет ли вышиваться часть изображения, нажмите в поле Окончательный вид или нажмите в списке [Пропустить цвета областей] и списке [Пропустить цвета линий].
- Области, затененные диагональной сетчатой штриховкой в поле Окончательный вид, не будут вышиваться. Кроме того, не будут вышиваться линии, показанные пунктиром.

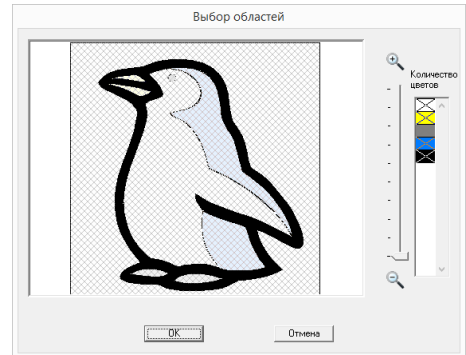


① Эти области вышиваться не будут.

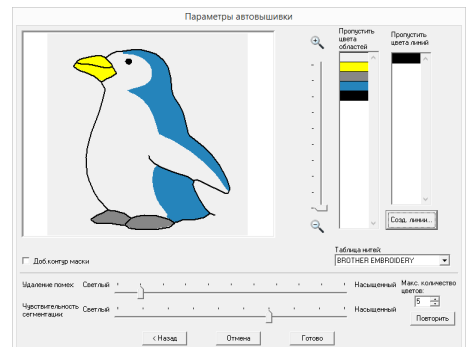
### 3 Масштаб

### 4 Созд. линии

Нажмите эту кнопку, чтобы открыть диалоговое окно [Выбор областей], в котором можно выбрать области для преобразования в линии.



Нажмите на областях, которые нужно преобразовать в линии, и нажмите кнопку [ОК].



### 5 Таблица нитей

Выберите таблицу нитей, которая будет использоваться.

### 6 Доб. контур маски

Если этот флажок установлен, данные линии создаются на основе контура маски.

### 7 Удаление помех

Определение уровня помех (искажений), которые будут удаляться из импортируемого изображения.

### 8 Чувствительность сегментации

Определение чувствительности анализа изображения.

### 9 Макс. количество цветов

Определение количества используемых цветов.

### 10 Повторить

Нажмите эту кнопку, чтобы просмотреть результаты изменений.



## Урок 6-2. Крестовидная строчка

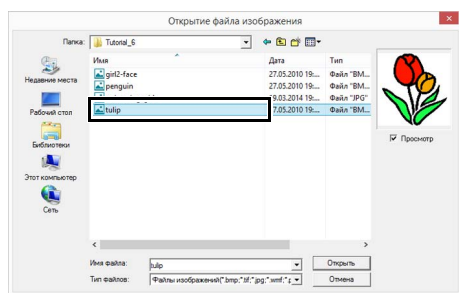
Функция Крестовидная строчка позволяет создавать рисунки вышивания крестовидной строчкой из изображений. В этом уроке мы создадим рисунок вышивания крестовидной строчкой из изображения.

<b>Шаг 1</b>	Импорт данных изображения в программу Layout & Editing
<b>Шаг 2</b>	Запуск мастера вышивания крестовидной строчкой

### Шаг 1 Импорт данных изображения в программу Layout & Editing

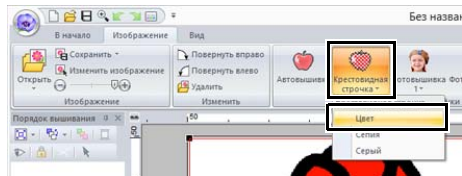
Выберите папку [Tutorial\_6] и выберите в качестве изображения файл [tulip.bmp].

- ▶▶ “Импорт данных изображения в программу Layout & Editing” на с. 132

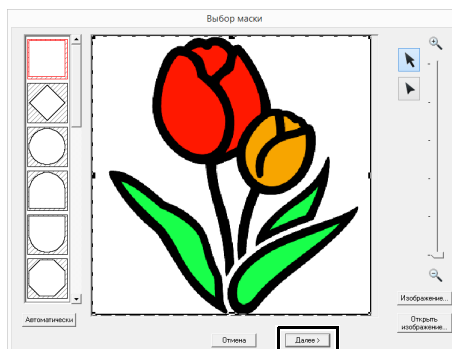


### Шаг 2 Запуск мастера вышивания крестовидной строчкой

- 1 Нажмите на вкладку [Изображение].
- 2 Нажмите [Крестовидная строчка] в группе [Мастер создания строчки], затем нажмите [Цвет].



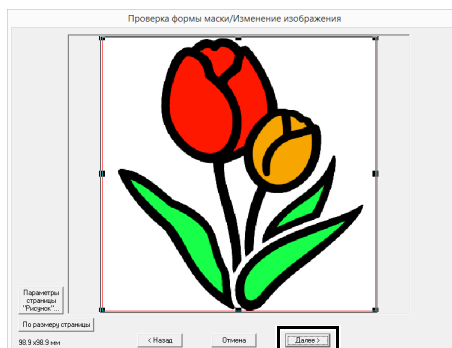
- 3 Нажмите [Далее].



В этом диалоговом окне можно применить маску изображения и настроить ее размер и форму. В этом примере мы просто перейдем к следующему шагу.

- ▶▶ “Диалоговое окно “Выбор маски”” на с. 147

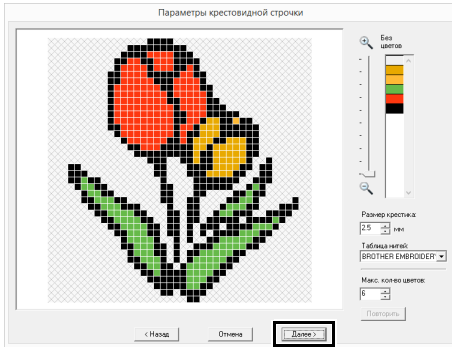
- 4 Нажмите [Далее].



В этом диалоговом окне можно настроить размер и положение изображения. В этом примере мы просто перейдем к следующему шагу.

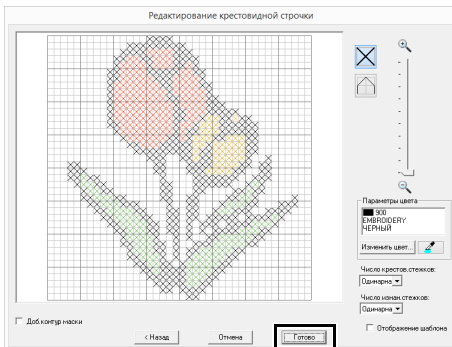
- ▶▶ “Диалоговое окно “Проверка формы маски/Изменение изображения”” на с. 148

**5** Нажмите [Далее].

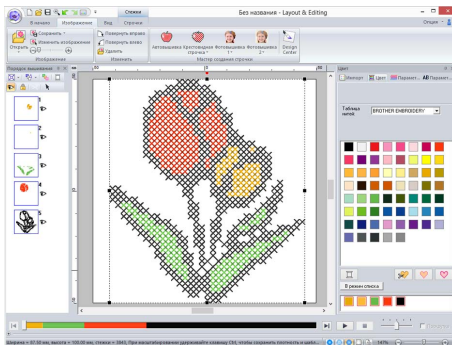


В этом диалоговом окне можно указать размер крестика и количество цветов. В этом примере используются настройки по умолчанию.

**6** Нажмите [Готово].



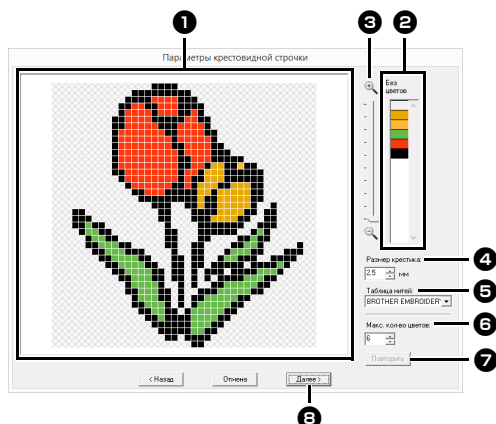
В данном диалоговом окне можно добавлять, удалять и редактировать строчки, а также можно указывать цвета и количество стежков каждой строчки. В этом примере используются настройки по умолчанию.



→ Изображение автоматически удаляется, и при этом автоматически отображаются стежки.

# Функции крестовидной строчки

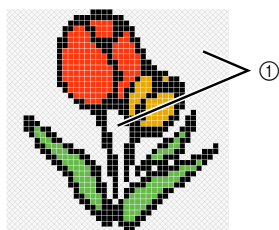
## Диалоговое окно “Параметры крестовидной строчки”



- 1 Окончательный вид**  
Области, которые не будут преобразованы в рисунок вышивания крестовидной строчкой, затенены диагональной сетчатой штриховкой.
- 2 Без цветов**  
В списке Без цветов нажмите на цвета, чтобы определить, будут ли они вышиваться.



- Чтобы определить, будет ли вышиваться часть изображения, нажмите в поле **Окончательный вид** или нажмите в списке **[Без цветов]**.
- Области, затененные диагональной сетчатой штриховкой в поле **Окончательный вид**, не будут вышиваться.



1 Эти области вышиваться не будут.

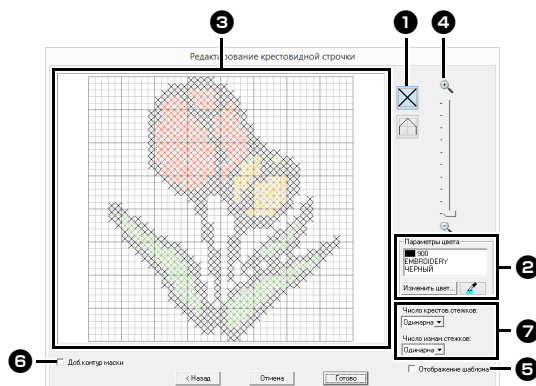
- 3 Масштаб**
- 4 Размер крестика**  
Определение размера рисунка.
- 5 Таблица нитей**  
Можно выбрать марку нити, которая будет


использоваться в созданном рисунке вышивания крестовидной строчкой.

- 6 Макс. кол-во цветов**  
Определение количества цветов, используемых в создаваемом рисунке.
- 7 Повторить**  
Нажмите эту кнопку, чтобы просмотреть результаты изменений.
- 8 Далее**  
Переход к следующему этапу (диалоговое окно **[Редактирование крестовидной строчки]**).

## Диалоговое окно “Редактирование крестовидной строчки”

Нажмите кнопку в области (1), чтобы выбрать тип стежка, выберите цвет нити в области (2), а затем щелкните или перетащите в область (3), чтобы отредактировать стежки.



- 1 Выбор строчек**  
Выбор строчек для добавления или удаления квадратика крестовидной строчкой.  
 (крестовидные строчки): вышивание квадратика крестовидной строчкой.  
 (изнаночные стежки): изнаночный стежок внутри ( или ) или по краю ( или ) квадратика.
- 2 Параметры цвета**  
Чтобы изменить цвет, нажмите кнопку **[Изменить цвет]** для вызова диалогового окна **[Цвет нити]** и нажмите на нужном цвете. Чтобы выбрать цвет, который будет использоваться для строчки, нажмите  и выберите строчку, которая будет вышиваться этим цветом.

**3 Область редактирования**

- ◆ Для крестовидных стежков  
Нажатие на квадратике: добавление одного стежка.
- ◆ Для изнаночных стежков  
Нажатие на краю квадрата: добавление одного стежка по краю.  
Нажатие на диагональной линии квадрата: добавление одного стежка по диагонали.
- ◆ Для крестовидных и изнаночных стежков  
Перетаскивание курсора: добавление последовательных стежков.  
Нажатие правой кнопкой мыши/ перетаскивание с нажатой правой кнопкой мыши: удаление одного стежка/удаление последовательных стежков.

**4 Масштаб**

**5 Отображение шаблона**

Чтобы отобразить импортированное изображение, нажмите **[Отображение шаблона]**.

**6 Доб.контур маски**

Если этот флажок установлен, данные линий создаются на основе контура маски.

**7 Число крестов.стежков/Число изнан.стежков**

Чтобы определить, сколько раз будет прошиваться каждый стежок, выберите **[Одинарная]**, **[Двойная]** или **[Тройная]**.



Если нажать кнопку **[Назад]** для возвращения к диалоговому окну **[Параметры крестовидной строчки]** после редактирования стежков, для отредактированных стежков восстанавливается их предыдущее расположение.

# Урок 6-3. Фотовышивка 1

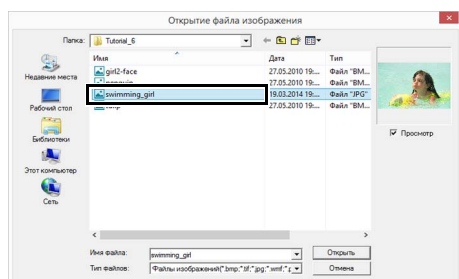
С помощью функции Фотовышивка 1 можно создавать рисунки вышивания из фотографий. Такие рисунки вышивания, созданные из фотографий, имеют подробную и перекрывающуюся вышивку.

<b>Шаг 1</b>	Импорт данных фотографии в программу Layout & Editing
<b>Шаг 2</b>	Запуск Мастера фотовышивки 1
<b>Шаг 3</b>	Применение маски изображения и настройка ее размера и положения
<b>Шаг 4</b>	Выбор подходящих цветов нитей и создание рисунка вышивания

## Шаг 1 Импорт данных фотографии в программу Layout & Editing

Выберите папку [Tutorial\_6] и выберите в качестве изображения файл [swimming\_girl.jpg].

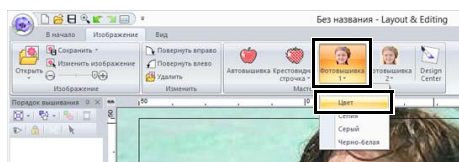
►► “Импорт данных изображения в программу Layout & Editing” на с. 132



## Шаг 2 Запуск Мастера фотовышивки 1

1 Нажмите на вкладку [Изображение].

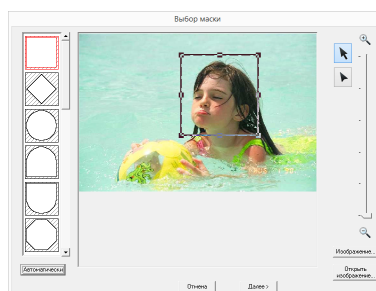
2 Нажмите [Фотовышивка 1] в группе [Мастер создания строчки], затем нажмите [Цвет].



При помощи функции [Фотовышивка 1] можно создать рисунок вышивания в цвете (Цвет), с эффектом “сепия” (Сепия), в серой гамме (Серый) или в одном цвете (Черно-белая). Для нашего примера выберите пункт [Цвет].

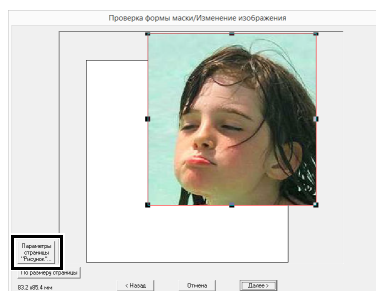
## Шаг 3 Применение маски изображения и настройка ее размера и положения

1 Перетащите метки-манипуляторы, чтобы настроить форму маски. Перетащите маску, чтобы настроить ее положение.

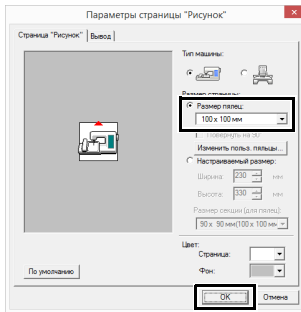


2 Затем нажмите кнопку Далее.

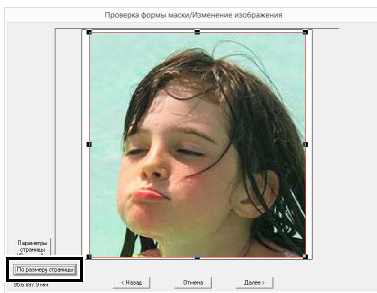
3 Нажмите [Параметры страницы “Рисунок”].



- 4 Выберите **[Размер пялец]** и выберите в селекторе для области страницы “Рисунок” размер 100 × 100 мм. Затем нажмите кнопку **[ОК]**.



- 5 Нажмите **[По размеру страницы]**, чтобы изменить окончательный размер.

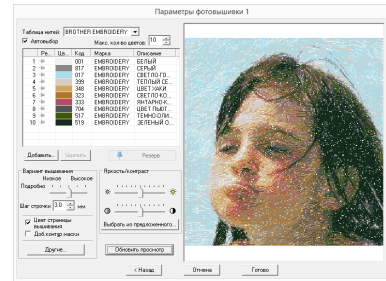


- Размер рисунка вышивания отображается в нижнем левом углу диалогового окна. Пользователь может свободно изменить размер с помощью этого дисплея.
- Ниже приведены минимальные размеры рисунков вышивания, которые можно вышить.
  - ♦ Только лицо: 100 × 100 мм
  - ♦ Голова и лицо: 130 × 180 мм

►► “Диалоговое окно “Проверка формы маски/Изменение изображения”” на с. 148 и “Диалоговое окно “Оттенки серого/Изменение изображения”” на с. 149

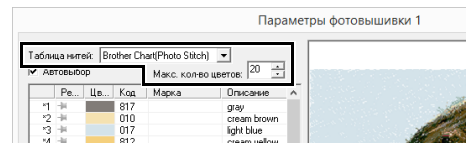
- 6 Проверьте преобразуемую область в окне предварительного просмотра и нажмите кнопку **[Далее]**.

## Шаг 4 Выбор подходящих цветов нитей и создание рисунка вышивания



В нашем примере создание рисунка вышивания можно завершить, нажав кнопку **[Готово]**. Однако для информации приводим здесь инструкции по улучшению фотовышивки и настройке различных параметров.

- 1 В селекторе **[Таблица нитей]** выберите **[Brother Chart (Photo Stitch)]**. В селекторе **[Макс. кол-во цветов]** выберите значение “20”. Нажмите **[Обновить просмотр]**.



- 2 Переместите ползунок регулятора **[Яркость]** на одно положение влево и ползунок регулятора **[Контраст]** на два положения вправо. Нажмите **[Обновить просмотр]**.



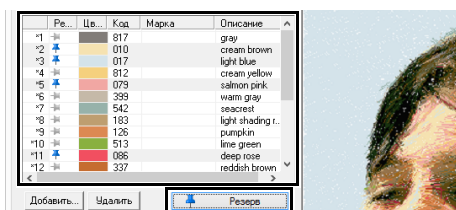
По необходимости скорректируйте настройки в соответствии с изображением. Если трудно скорректировать тон, нажмите **[Выбрать из предложенного]**.

►► “Выбрать из предложенного” на с. 143.

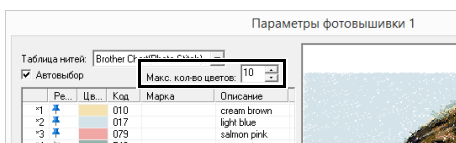


**3** Ориентируясь на предварительный вид вышивки в окне справа, выберите в списке цвета для часто встречающихся цветов на изображении (например, light blue для фона) и для наиболее заметных цветов (например, deep rose для губ), затем нажмите **[Резерв]**.

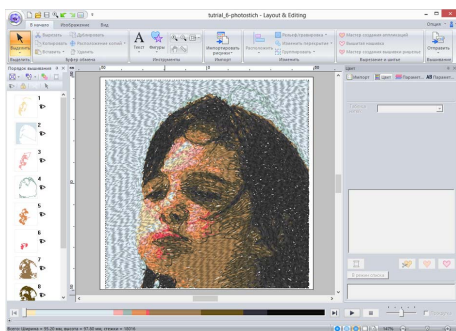
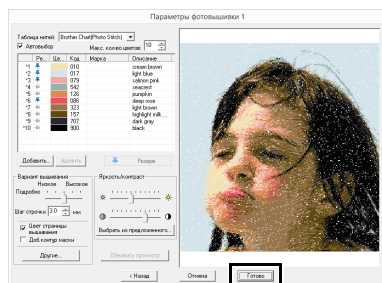
→ В нашем примере зарезервированы четыре цвета (cream brown, light blue, salmon pink и deep rose).



**4** В селекторе **[Макс. кол-во цветов]** выберите значение "10" и нажмите **[Обновить просмотр]**.



**5** Нажмите **[Готово]**.



→ Изображение автоматически скрывается.



Если созданный рисунок вышивания содержит цвета, которые вы не хотите акцентировать (например, оттенки серого на лице), измените порядок вышивания на панели **[Порядок вышивания]** так, чтобы нежелательный цвет вышивался до всех остальных цветов.

►► "Изменение цветов" на с. 85.

## Советы по улучшению вышивки

Если фактические цвета нитей отличаются от цветов нитей на экране, это существенно повлияет на результаты вышивания.

Таблица нитей **[Brother Chart (Photo Stitch)]** создана на основе цветов нитей для вышивания Brother и оттенков для кожи и настроена с учетом различий между цветами нитей, отображаемыми на экране, и фактическими цветами. Однако вид цветов может отличаться в зависимости от рабочей среды компьютера.

Если цвета, отображаемые на экране, отличаются от фактических цветов нитей, используйте пользовательские списки цветов нитей и настройте цвета нитей для получения оптимального результата.

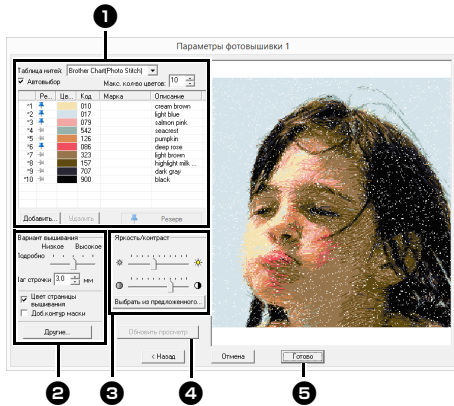
►► "Изменение пользовательских таблиц цветов нитей" на с. 192



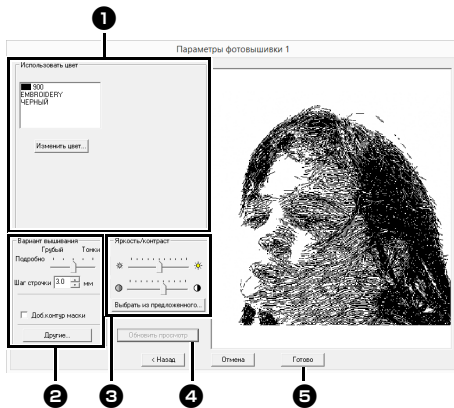
# Функции фотовышивки 1

## Диалоговое окно “Параметры фотовышивки 1”

Для вариантов “Цвет”, “Сепия” или “Серый”

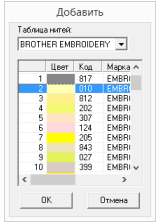




Для варианта “Черно-белая”



Выберите цвета нитей в области параметров цветов ①, выберите нужные параметры в области [Вариант вышивания] ② и [Параметры цвета] ③, затем нажмите кнопку [Обновить просмотр] ④, чтобы просмотреть предварительный вид с учетом выбранных настроек. Нажмите кнопку [Готово] ⑤, чтобы преобразовать изображение в рисунок вышивания.

## 1 Параметры цвета

Цвет/Сепия/Серый	
Таблица нитей	Можно выбрать марку нити, которая будет использоваться в созданном рисунке.
Автовывбор	Выберите, будут ли цвета нитей выбираться автоматически (настройка “Вкл”) или вручную (настройка “Выкл”). Установите этот флажок, чтобы включить эту функцию.
Количество цветов	Определение количества цветов, выбираемых с помощью функции Автовывбор.
Список используемых цветов	Отображение используемых цветов нитей. При помощи этого списка можно проверить или изменить используемые цвета нитей.
Добавить	Нажмите эту кнопку, чтобы добавить цвет нити в список используемых цветов. При нажатии этой кнопки открывается диалоговое окно [Добавить]. 
Удалить	Выберите цвет нити в списке используемых цветов и нажмите эту кнопку, чтобы удалить выбранный цвет из списка. Это делается для того, чтобы удалить ненужные цвета нитей и уменьшить количество цветов.
Резерв	Определение цветов нитей, использование которых обязательно. Выберите цвет нити в списке используемых цветов и нажмите эту кнопку, после чего в столбце “Зарезервировано” появляется значок  . Чтобы отменить эту настройку, нажмите на этот значок, чтобы он изменил вид на  .
Черно-белая	
Список используемых цветов	Отображение используемых цветов нитей.
Изменить цвет	Нажмите эту кнопку, чтобы открыть диалоговое окно [Цвет нити], в котором можно изменить цвета нитей.

## 2 Вариант вышивания

<b>Подробно</b>	Если выбрана настройка ближе к значению <b>[Высокое]</b> , создается более подробный рисунок и увеличивается количество стежков. (Стежки будут перекрываться.)
<b>Шаг строчки</b>	При уменьшении этого значения шаг строчки (длина стежков) укорачивается, и в результате получается более мелкая строчка.
<b>Цвет страницы вышивания (Доступно только для варианта “Цвет”, “Сепия” и “Серый”)</b>	Если этот флажок снят, то части рисунка, имеющие тот же цвет, что и область страницы “Рисунок”, вышиваться не будут. Если он установлен, эти части вышиваются.
<b>Доб.контур маски</b>	Если этот флажок установлен, данные линий создаются на основе контура маски.
<b>Другие</b>	Нажмите эту кнопку, чтобы открыть диалоговое окно <b>[Другие]</b> , в котором можно настроить следующие параметры. <b>[Приоритет преобразования]:</b> Если важно создать изображение, как можно точнее соответствующее исходной фотографии, выберите пункт <b>[Качество строчки]</b> . Если важно уменьшить число стежков перехода, выберите пункт <b>[Уменьшение переключений]</b> . <b>[Тип изображения]:</b> Если выбрано значение <b>[Фото]</b> , цвета нитей будут смешаны, в результате чего получится более естественное изображение. Если выбрано значение <b>[Графика]</b> , цвета нитей не будут смешиваться, в результате чего получится изображение с более простым распределением цветов. Выбирайте значение <b>[Фото]</b> при создании рисунка из фотографии и т. п. Выбирайте значение <b>[Графика]</b> для рисунков, создаваемых из иллюстраций и т. п.

## 3 Яркость / Контраст

	Верхний регулятор предназначен для настройки яркости. Нижний ползунок предназначен для настройки контрастности.
<b>Выбрать из предложенного</b>	Изображение можно автоматически скорректировать. Нажмите эту кнопку, чтобы отобразить девять вариантов рисунка на основе оригинального изображения с различными уровнями яркости и контраста. Выберите один из предложенных вариантов и нажмите кнопку <b>[OK]</b> . 

## 4 Обновить просмотр

Обновление изображения в окне предварительного просмотра после изменения настроек.



- Если установлен флажок **[Автовыбор]**, цвета нитей будут выбраны автоматически из таблицы, указанной в селекторе **[Таблица нитей]**. Если есть зарезервированные цвета нитей, они будут включены в цвета, выбранные в соответствии с количеством, указанным в поле **[Количество цветов]**.  
Если флажок **[Автовыбор]** снят, настройки в селекторе **[Таблица нитей]** и в поле **[Количество цветов]** не применяются; в этом случае для назначения цветов будут использоваться только цвета нитей в текущем списке используемых цветов.
- При добавлении или удалении цветов нитей флажок **[Автовыбор]** снимается. Чтобы использовать добавленные цвета нитей и автоматически выбрать другие цвета нитей, установите флажок **[Автовыбор]** и обновите вид.
- Цвета нитей в списке используемых цветов перечислены по порядку, начиная с самого яркого. Этот порядок соответствует порядку вышивания и не может быть изменен.



Создание красивой фотовышивки

- **Настройка [Brother Chart (Photo Stitch)]** в селекторе **[Таблица нитей]** — это таблица нитей, которая позволяет создавать рисунки с использованием нитей для вышивания Brother, для которых цвета нитей в окне предварительного вида максимально соответствуют фактическим цветам нитей. Эта таблица позволяет получить схему цветов, лучше всего соответствующую ожидаемому результату.  
Однако вид цветов может отличаться в зависимости от рабочей среды компьютера. Редактируя цвета и создав пользовательскую таблицу цветов для имеющихся у вас нитей, вы можете при создании рисунков просматривать рисунки с цветами, максимально соответствующими нитям, используемым при вышивании.
- ▶▶ **“Изменение пользовательских таблиц цветов нитей” на с. 192**
- Для создания рисунков вышивания не подходят следующие виды фотографий.
  - ◆ Фото с маленькими элементами, например, фото сборок
  - ◆ Фото с темным элементом, например, фото, снятые в комнате или с подсветкой сзади
- Подойдет изображение с шириной и высотой от 300 до 500 точек.

# Урок 6-4. Фотовышивка 2

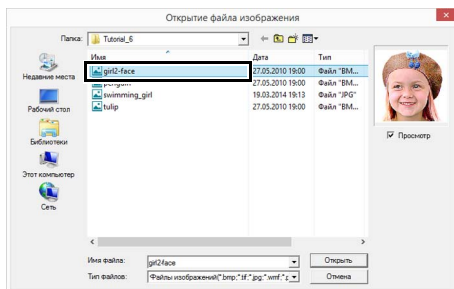
В этом уроке мы создадим рисунок вышивания со строчкой [Фотовышивка 2] другим способом, чем в примере со строчкой [Фотовышивка 1]. Хотя этот рисунок вышивания также будет создан на основе фотографии, он содержит повторяющиеся строчки "зигзаг". При таком способе получается более схематичный рисунок, чем с использованием строчки [Фотовышивка 1], но настройка строчки получается более равномерная.

<b>Шаг 1</b>	Импорт данных фотографии в программу Layout & Editing
<b>Шаг 2</b>	Запуск Мастера фотовышивки 2
<b>Шаг 3</b>	Применение маски изображения и настройка ее размера и положения
<b>Шаг 4</b>	Изменение угла вышивания

## Шаг 1 Импорт данных фотографии в программу Layout & Editing

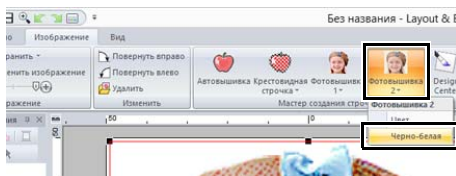
Выберите папку [Tutorial\_6] и выберите в качестве изображения файл [girl2-face.bmp].

- ▶ "Импорт данных изображения в программу Layout & Editing" на с. 132




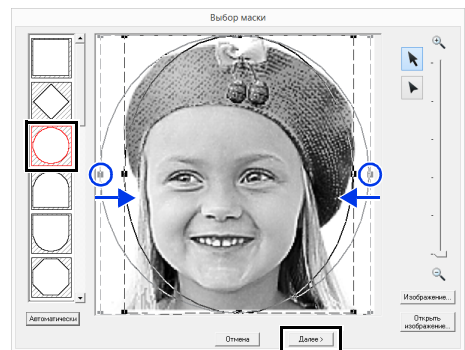
## Шаг 2 Запуск Мастера фотовышивки 2

- 1 Нажмите на вкладку [Изображение].
- 2 Нажмите [Фотовышивка 2] в группе [Мастер создания строчки], затем нажмите [Черно-белая].



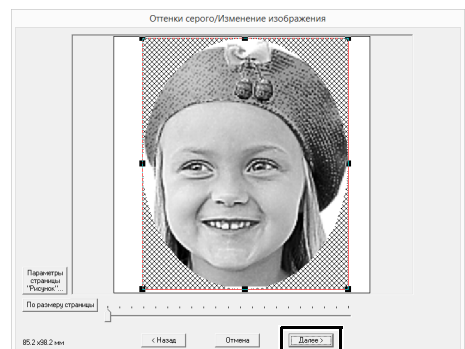
## Шаг 3 Применение маски изображения и настройка ее размера и положения

- 1 Нажмите , чтобы выбрать круговую маску. Перетащите метку-манипулятор, чтобы настроить размер маски, и перетащите маску в нужное местоположение на экране. Нажмите [Далее].



- ▶ "Диалоговое окно "Выбор маски"" на с. 147

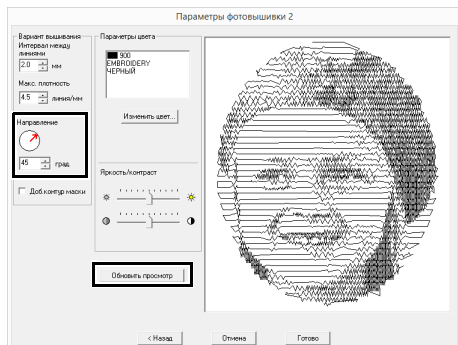
- 2 В этом диалоговом окне можно настроить размер и положение изображения. В этом примере мы просто перейдем к следующему шагу. Нажмите [Далее].



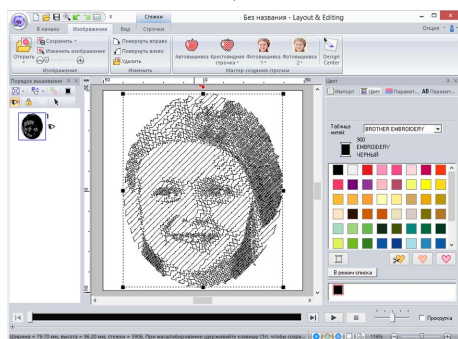
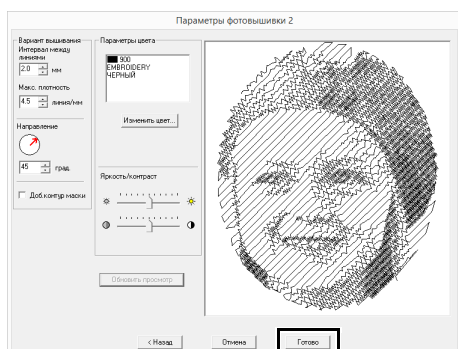
- ▶ "Диалоговое окно "Проверка формы маски/Изменение изображения"" на с. 148 и "Диалоговое окно "Оттенки серого/Изменение изображения"" на с. 149

## Шаг 4 Изменение угла вышивания

- 1 В поле [Направление] введите "45".
- 2 Нажмите [Обновить просмотр].



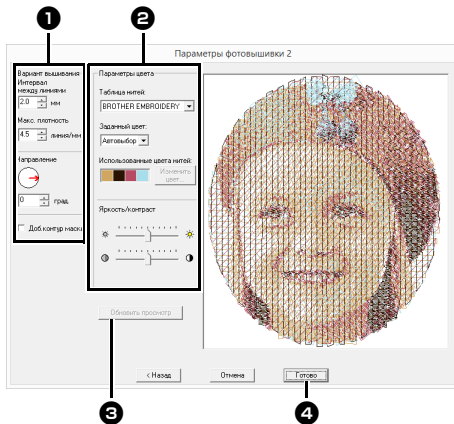
- 3 Нажмите [Готово].



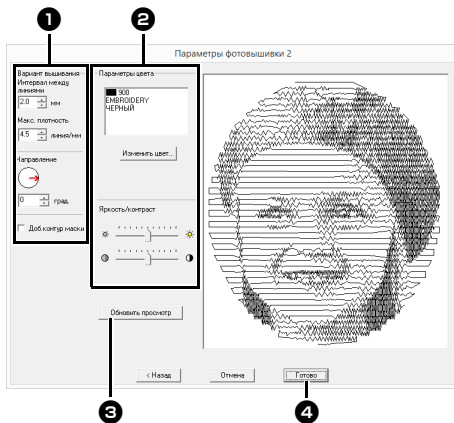
# Функции фотовышивки 2

## Диалоговое окно “Параметры фотовышивки 2”

Для варианта “Цвет”



Для варианта “Черно-белая”



Выберите нужные настройки в области [Вариант вышивки] 1 и [Параметры цвета] 2, затем нажмите кнопку [Обновить просмотр] 3, чтобы просмотреть изображение с примененными выбранными настройками. Нажмите [Готово] 4, чтобы преобразовать изображение в рисунок вышивки.

### 1 Вариант вышивки

<b>Интервал между линиями</b>	Интервал между линиями
<b>Макс. плотность</b>	Более низкое значение  Более высокое значение
<b>Направление</b>	0°  45°  90°
<b>Доб. контур маски</b>	Если этот флажок установлен, данные линий создаются на основе контура маски.

### 2 Параметры цвета


<b>Цвет</b>	
<b>Таблица нитей</b>	Можно выбрать марку нити, доступную в селекторе [Заданный цвет].
<b>Заданный цвет</b>	Если выбрано значение [Автовыбор], автоматически выбираются четыре наиболее подходящих цвета. Если выбрано другое значение, выбираются те четыре цвета, которые использовались при создании рисунка вышивки. Можно выбрать следующие цвета: голубой (С), пурпурный (М), желтый (Y), черный (К), красный (R), зеленый (G) и синий (В). Нужно выбрать комбинацию, которая содержит цвета, наиболее используемые в изображении. Имеются следующие комбинации цветов: CMYK, RGBK, CRYK, BMYK
<b>Использованные цвета нитей</b>	Отображение четырех выбранных цветов нитей.
<b>Изменить цвет</b>	В области [Использованные цвета нитей] выберите цвет. Затем нажмите [Изменить цвет], чтобы открыть диалоговое окно [Цвет нити]. Выберите новый цвет и нажмите кнопку [ОК]. Выбранный цвет нити будет применен к изображению, показанному в окне предварительного просмотра.
<b>Черно-белая</b>	
<b>Изменить цвет</b>	Если нужно изменить цвет в фотовышивке, нажмите кнопку [Изменить цвет], чтобы открыть диалоговое окно [Цвет нити]. Чтобы изменить цвет, выберите нужный цвет и нажмите кнопку [ОК].
<b>Цвет/Черно-белая</b>	
<b>Яркость / Контраст</b>	Верхний регулятор предназначен для настройки яркости. Нижний ползунок предназначен для настройки контрастности.
<b>Обновить просмотр</b>	Обновление изображения в окне предварительного просмотра после изменения параметров.

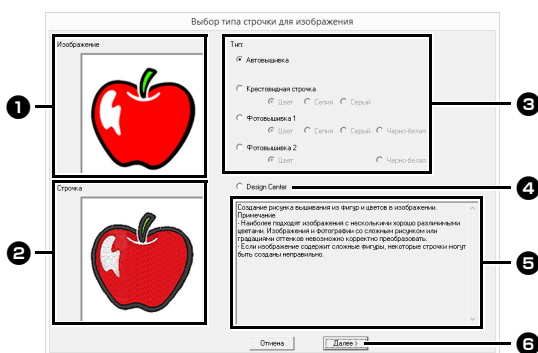
Создание рисунков вышивки с использованием изображений



# Дополнительные операции при работе с мастером преобразования в строчку

## Мастер преобразования изображения в строчку

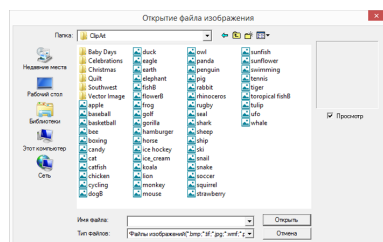
Нажмите  в верхней части окна (на панели [Панель быстрого доступа]), чтобы открыть мастер запуска, и нажмите [Создать рисунки вышивания с использованием изображений]. Если изображение было импортировано, открывается следующее диалоговое окно.



- 1 Изображение примера перед преобразованием
- 2 Рисунок вышивки после преобразования
- 3 Выбор способа преобразования.
- 4 Выберите этот пункт, чтобы запустить программу Design Center и импортировать изображение в область страницы "Рисунок".
- 5 Описание способа преобразования
- 6 Нажмите эту кнопку, чтобы перейти к следующему этапу.



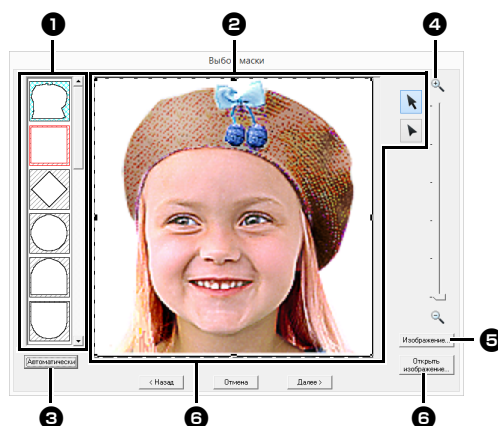
Если изображение было импортировано в область страницы "Рисунок", открывается диалоговое окно [Открытие файла изображения].



## Настройка маски и изображения

### ■ Диалоговое окно "Выбор маски"

Диалоговое окно [Выбор маски] открывается независимо от выбранного способа преобразования.



- 1 Маски фигур  
Изображению будет придана определенная форма при помощи выбранной маски.
- 2 Форму и положение маски можно изменить. Выберите инструмент, подходящий для выполняемой операции.



: Перетащите метки-манипуляторы, чтобы увеличить или уменьшить маску. Перетащите маску, чтобы настроить ее положение.



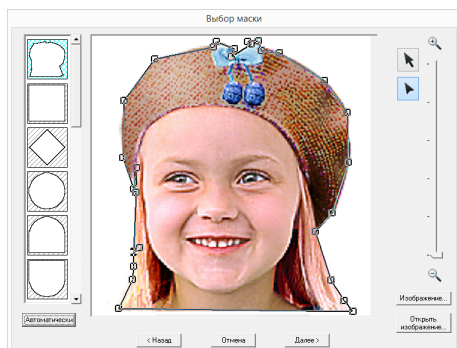
: Можно создавать, перемещать и удалять точки, чтобы получить маску нужной формы. Чтобы добавить точки, щелкните на контуре маски. Чтобы переместить точку, выберите эту точку и перетащите ее. Чтобы удалить точку, выделите ее и нажмите клавишу <Delete>.



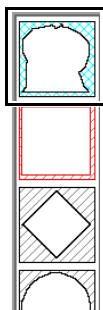
Если исходное изображение небольшое, уменьшение размера маски может оказаться невозможным.

- 3 Если была нажата кнопка **[Автоматически]**, контур маски автоматически определяется по изображению.

Кнопка **[Автоматически]** доступна только для изображений со светлым фоном (как на этой фотографии).



Маска фигуры, отредактированная при помощи  или созданная при нажатии кнопки **[Автоматически]**, добавляется в начало списка. Позднее эту маску фигуры можно выбрать, когда рисунок будет создаваться при помощи мастера "Мастер создания строчки". Можно добавить не более пяти масок фигур; порядок их расположения определяется временем последнего использования. Эти маски фигур отображаются независимо от того, какая функция Изображение в строчку выбрана.



- 4 Масштаб

- 5 При нажатии кнопки **[Изображение]** открывается диалоговое окно **[Изображение]**.



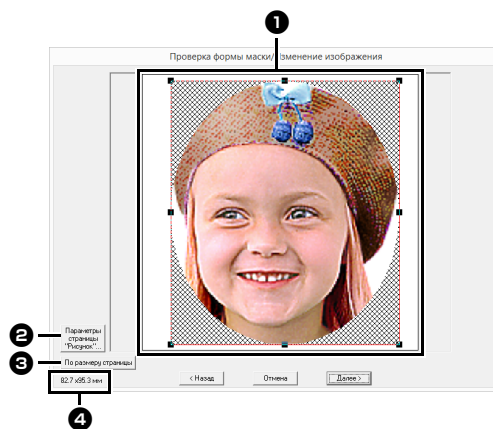
- Переместите ползунок регулятора **[Исходное] – [Разное]**, чтобы настроить резкость контуров изображения. Если передвинуть регулятор ближе к отметке **[Разное]**, граница между яркими и темными областями будет более заметной.
  - Переместите ползунок регулятора **[Мин.] – [Макс.]**, чтобы настроить яркость изображения.
  - Переместите ползунок регулятора **[Слабый] – [Резкий контраст]**, чтобы настроить контрастность изображения.
- 6 Чтобы заменить одно изображение на другое, нажмите **[Открыть изображение]**. Открывается диалоговое окно **[Открытие файла изображения]**. Выберите файл.

Следующий этап различается в зависимости от диапазона цветов, выбранных для рисунка вышивания.

### ■ Диалоговое окно "Проверка формы маски/Изменение изображения"

Если выбрано значение "Цвет", "Сепия" или "Серый" для параметра **[Фотовышивка 1]**, **[Фотовышивка 2]** или Крестовидная строчка или если выбран пункт **[Автовывшивка]**:

Открывается следующее диалоговое окно.



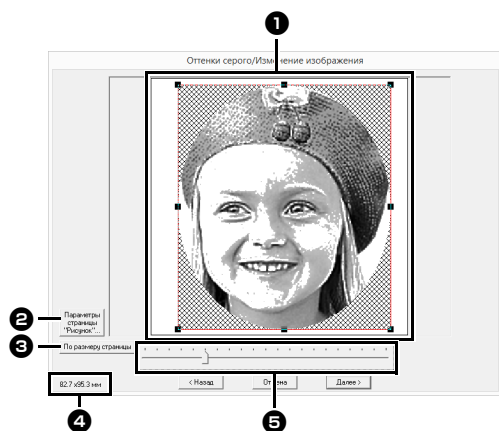
- 1 Настройте положение и размер изображения. Перетащите мышью изображение в нужное положение на экране. Чтобы настроить нужный размер изображения, перетащите мышью метку-манипулятор.
- 2 Нажмите **[Параметры страницы "Рисунок"]**, чтобы изменить размер области страницы "Рисунок". Настройте параметры в диалоговом окне **[Параметры страницы "Рисунок"]**.
- 3 Нажмите **[По размеру страницы]**, чтобы адаптировать изображение к размеру области страницы "Рисунок".
- 4 Размер рисунка вышивания



## ■ Диалоговое окно “Оттенки серого/Изменение изображения”

Если выбрано значение [Черно-белая] для параметра [Фотовышивка 1] или [Фотовышивка 2]:

Открывается следующее диалоговое окно.

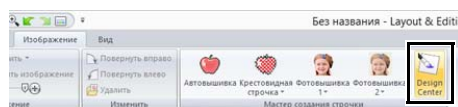


- 1 Настройте положение и размер изображения. Перетащите мышью изображение в нужное положение на экране.  
Чтобы настроить нужный размер изображения, перетащите мышью метку-манипулятор.
- 2 Нажмите [Параметры страницы “Рисунок”], чтобы изменить размер области страницы “Рисунок”. Настройте параметры в диалоговом окне [Параметры страницы “Рисунок”].
  - ▶▶ “Настройка параметров страницы “Рисунок”” на с. 14
- 3 Нажмите [По размеру страницы], чтобы адаптировать изображение к размеру области страницы “Рисунок”.
- 4 Размер рисунка вышивания
- 5 Перетащите ползунок регулятора, чтобы настроить баланс серого.

## Импорт в программу Design Center

В нашем примере мы создадим данные вышивания в программе Design Center с помощью изображения, открытого в программе Layout & Editing.

- 1 Нажмите на вкладку [Изображение].
- 2 Нажмите [Design Center] в группе [Мастер создания строчки].



→ Запускается программа Design Center, и в области страницы “Рисунок” появляется изображение.

- ▶▶ “Основные операции в программе Design Center” на с. 211 и “Этап “Штриховое изображение”” на с. 224

# Импорт данных изображения

Импортированное изображение можно использовать в мастере преобразования изображения в строчку в качестве шаблона для имитации ручной вышивки или для печати на термобумаге или ткани при использовании функции “Печать и вышивка”.

Изображение можно импортировать любым из четырех следующих способов.

- Из файла
- Со сканера (устройство TWAIN)
- Из буфера обмена



В рабочую область можно добавить только одно изображение. Если отобразить новое изображение, то оно заменит предыдущее.

## ■ Форматы файла изображения

Изображения можно импортировать в следующих форматах.

- Windows bitmap (.bmp), Exif (.tif, .jpg), Windows Metafile (.wmf), Portable Network Graphics (.png), Encapsulated PostScript (.eps), GIF (.gif)

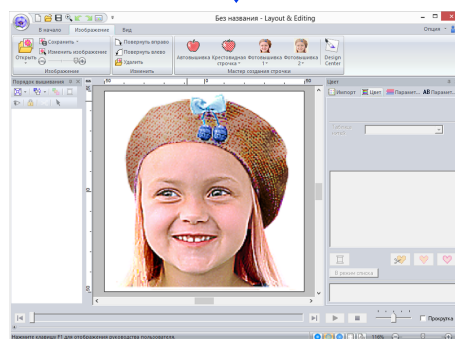
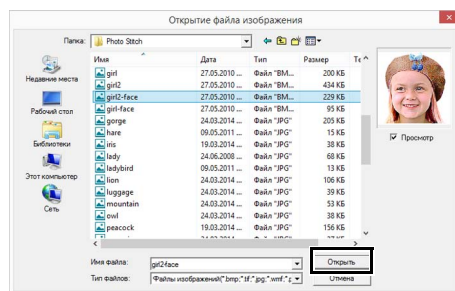


• Данные векторных изображений в формате “.wmf” (Windows Metafile), “.emf” (Enhanced Metafile) и “.svg” (Scalable Vector Graphics) можно преобразовать в рисунки фигур, если они не содержат неподдерживаемой информации.

▶▶ “Импорт векторных изображений (WMF, EMF и SVG)” на с. 93

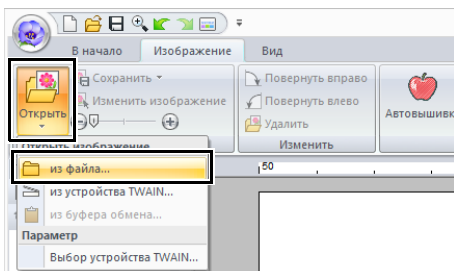
• Если файл EPS не содержит изображения “предварительного просмотра”, его невозможно правильно отобразить. При создании файла формата EPS, необходимо сохранить его с предварительным просмотром изображения.

## 3 Выберите диск, папку и файл. Нажмите [Открыть].



## Импорт изображения из файла

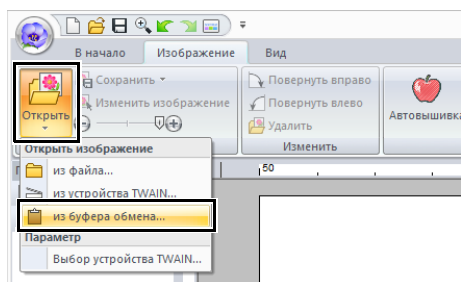
- 1 Нажмите на вкладку [Изображение].
- 2 Нажмите [Открыть] в группе [Изображение], затем нажмите [из файла].



- Если установлен флажок [Просмотр], содержимое выбранного файла отображается в окне [Просмотр].
- Различные готовые изображения клипарта находятся в подпапке [ClipArt] (в папке, где установлена программа PE-DESIGN): C:\Program Files (x86)\Brother\PE-DESIGN 10 \ClipArt

## Импорт изображения из буфера обмена

- 1 Нажмите на вкладку **[Изображение]**.
- 2 Нажмите **[Открыть]** в группе **[Изображение]**, затем нажмите **[из буфера обмена]**.



→ Изображение из буфера обмена импортируется в область страницы "Рисунок".



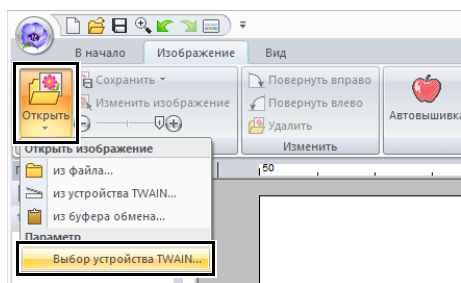
Эта операция возможна, только если в буфере обмена имеются данные изображения.

## Импорт изображения со сканера (устройство TWAIN)

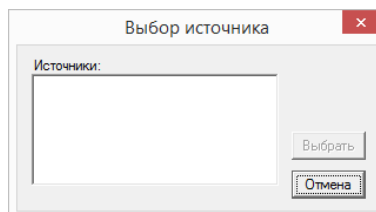


TWAIN — это стандартный интерфейс приложений (API), управляющий сканерами и другими устройствами.

- 1 Убедитесь, что сканер или другое устройство TWAIN правильно подключено к компьютеру.
- 2 Нажмите на вкладку **[Изображение]**.
- 3 Нажмите **[Открыть]** в группе **[Изображение]**, затем нажмите **[Выбор устройства TWAIN]**.

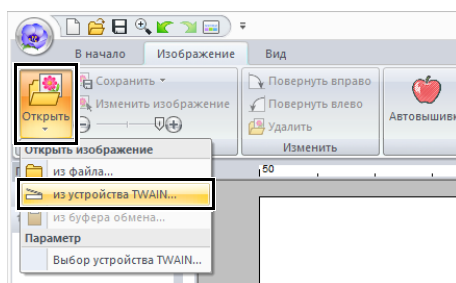


- 4 В списке **[Источники]** выберите нужное устройство, нажав на нем мышью. Нажмите **[Выбрать]**.



Если устройство TWAIN не установлено, в списке **[Источники]** имена устройств не отображаются. Сначала установите драйвер для устройства TWAIN.

- 5 Нажмите на вкладку **[Изображение]**.
- 6 Нажмите **[Открыть]** в группе **[Изображение]**, затем нажмите **[из устройства TWAIN]**.



→ Появляется интерфейс драйвера для устройства, выбранного в диалоговом окне Выбор источника.

- 7 Укажите нужные параметры импорта и импортируйте изображение.





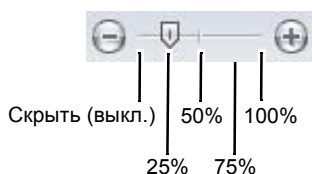
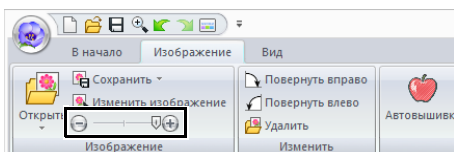
Инструкции по использованию интерфейса драйвера см. в документации или обратитесь к поставщику интерфейса.

→ Импортированное изображение будет вставлено в область страницы "Рисунок" с исходным размером.

# Изменение параметров изображения

## Настройка плотности фонового изображения

- 1 Нажмите на вкладку [Изображение].
- 2 Перетащите ползунок регулятора или нажмите  или  в группе [Изображение].

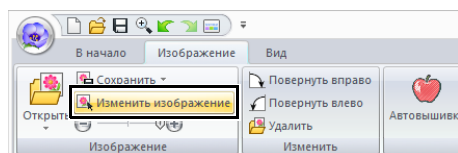


Нажмите клавишу быстрого вызова (<F6>) для переключения между различными вариантами отображения: нормальным отображением (**Вкл.**), отображением блеклого изображения с различной интенсивностью (**75%**, **50%** и **25%**) или скрытием изображения (**Выкл.**).

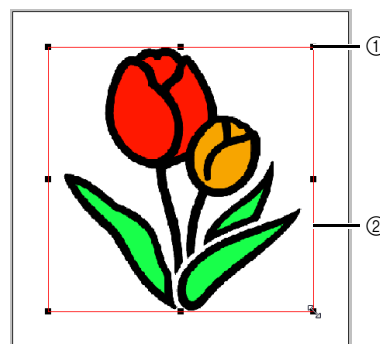
## Изменение размера и расположения изображения

### ■ Выбор изображения

- 1 Нажмите на вкладку [Изображение].
- 2 Нажмите [Изменить изображение] в группе [Изображение].



→ Изображение выбирается и отображается, как показано ниже.



- ① Метка-манипулятор
- ② Красная линия



Строка состояния показывает размеры (ширину и высоту) изображения.

### ■ Перемещение изображения

Перетащите мышью выделенное изображение в нужное место на экране.

### ■ Масштабирование изображения

Чтобы настроить нужный размер изображения, перетащите мышью метку-манипулятор.

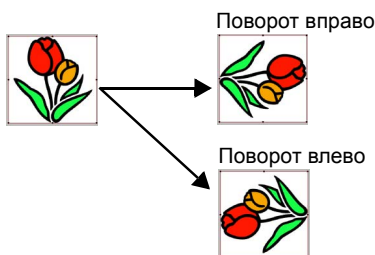
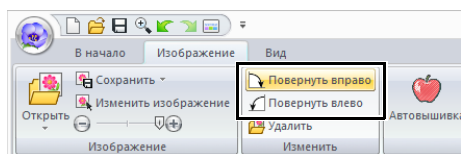


Если при перетаскивании метки-манипулятора удерживать нажатой клавишу <Shift>, изображение увеличивается или уменьшается относительно своего центра.

## ■ Поворот изображения

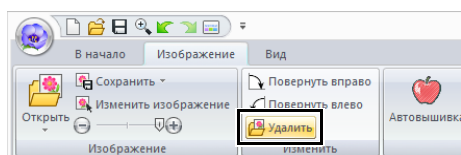
Изображение можно поворачивать с шагом 90°.

- 1 Нажмите на вкладку **[Изображение]**.
- 2 Нажмите **[Повернуть вправо]** или **[Повернуть влево]** в группе **[Изменить]**.



## ■ Удаление изображения

- 1 Нажмите на вкладку **[Изображение]**.
- 2 Нажмите **[Удалить]** в группе **[Изменить]**.



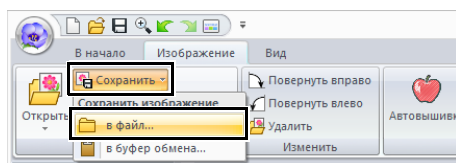
Другой способ: чтобы удалить изображение, выберите его и нажмите клавишу **<Delete>**.

- ▶▶ *“Изменение размера и расположения изображения” на с. 152*

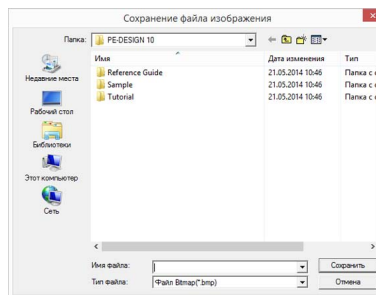
## Сохранение данных изображения

### ■ Сохранение в виде файла

- 1 Нажмите на вкладку **[Изображение]**.
- 2 Нажмите **[Сохранить]** в группе **[Изображение]**, затем нажмите **[в файл]**.



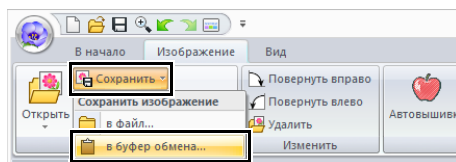
- 3 Выберите диск, папку и формат. Введите имя файла. Нажмите **[Сохранить]**.



Данные изображения можно сохранить в одном из двух форматов: Windows bitmap (.bmp) и Exif (.jpg).

### ■ Вывод в буфер обмена

- 1 Нажмите на вкладку **[Изображение]**.
- 2 Нажмите **[Сохранить]** в группе **[Изображение]**, затем нажмите **[в буфер обмена]**.



# Урок 7. Функция “Печать и вышивка”

В этом примере мы создаем рисунок, комбинирующий вышивание и изображение.

Выполните печать фонового изображения на ткани.



Вышивание



Файл образца для этого обучающего урока находится в папке “Документы (Мои документы)\PE-DESIGN 10\Tutorial\Tutorial\_7”.

<b>Шаг 1</b>	Создание рисунка, комбинированного с фоновым изображением
<b>Шаг 2</b>	Печать фонового изображения
<b>Шаг 3</b>	Печать фиксирующего листа
<b>Шаг 4</b>	Вышивание рисунков

## Шаг 1 Создание рисунка, комбинированного с фоновым изображением

В нашем примере мы будем использовать изображение подарочной коробки (Bear\_Background.jpg) и рисунок вышивания с изображением медвежонка (tutorial\_7\_Bear.pes).

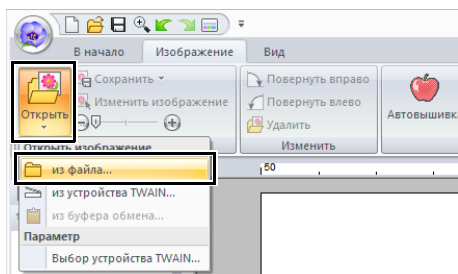
**1** Запустите программу Layout & Editing.

Выберите для размера области страницы “Рисунок” значение “130 × 180 mm”.

▶▶ “Настройка параметров страницы “Рисунок”” на с. 14

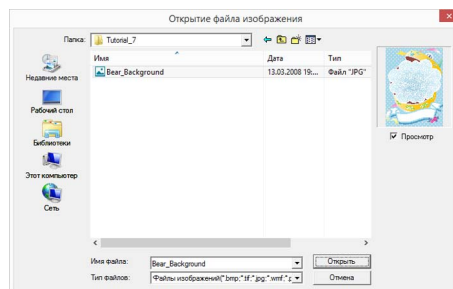
**2** Нажмите на вкладку **[Изображение]**.

**3** Нажмите **[Открыть]** в группе **[Изображение]**, затем нажмите **[из файла]**.



**4** Импортируйте файл **[Bear\_Background.jpg]**.

Выберите файл Bear\_Background.jpg в папке **[Документы (Мои документы)\PE-DESIGN 10\Tutorial\Tutorial\_7]**.



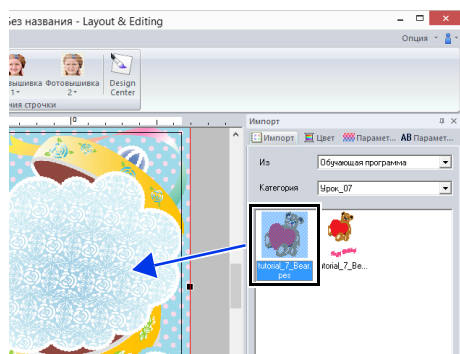
▶▶ “Импорт данных изображения” на с. 150.

**5** Отобразите панель **[Импорт]**.



## 6 Импортуйте файл [tutorial\_7\_Bear.pes].

Выберите [Обучающая программа] в селекторе [Из] и [Урок\_07] в селекторе [Категория]. Перетащите [tutorial\_7\_Bear.pes] в область страницы “Рисунок”.



▶▶ “Импорт рисунков вышивания” на с. 91

## 7 Введите текст.

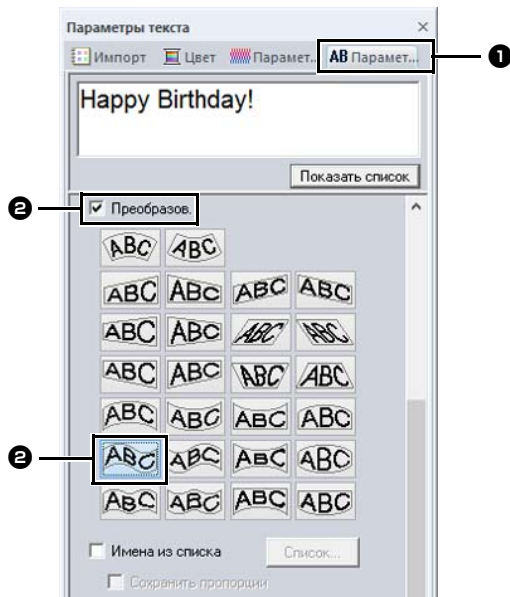
Выберите встроенный шрифт [№ 30] и цвет нити [ТЕМНО-РОЗОВЫЙ]. Введите текст “Happy Birthday!”.



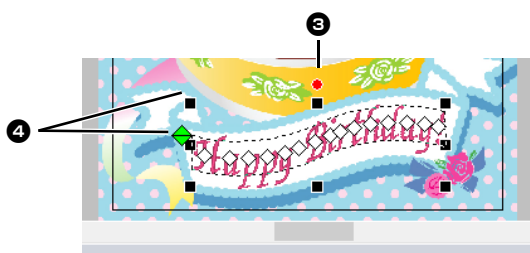
▶▶ “Ввод текста” на с. 106

## 8 Преобразуйте текст в соответствии с композицией изображения.

- 1 Нажмите на вкладку [Параметры текста].
- 2 Установите флажок в поле [Преобразов.] и нажмите .



- 3 Перетащите метку-манипулятор поворота, чтобы скорректировать угол расположения рисунка.



- 4 Перетащите или поверните рисунок за поворотную метку, чтобы задать размер рисунка.
- ▶▶ “Преобразование текста” на с. 111 и  
▶▶ “Поворот рисунков” на с. 33

## 9 После завершения создания дизайна сохраните данные вышивания на носителе так, чтобы их можно было передать в вышивальную машину.


- ▶▶ Подробную информацию о сохранении рисунков вышивания см. в “Сохранение” на с. 95.

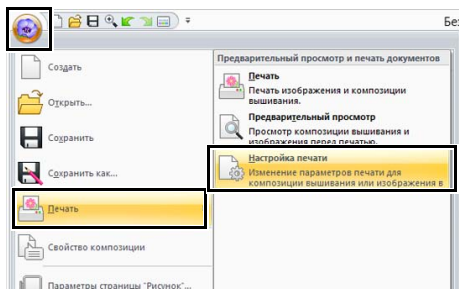
Инструкции по переносу дизайнов на вышивальную машину см. в разделе “Перенос дизайнов для вышивания на вышивальные машины” на с. 201.



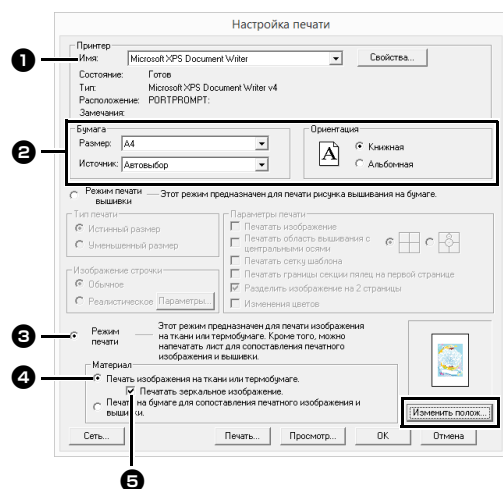
## Шаг 2 Печать фонового изображения

Выполните печать фонового изображения на термобумаге или ткани.

- 1 Нажмите , затем нажмите **[Печать]** и **[Настройка печати]**.



- 2 Выберите параметры печати.



- 1 Выберите принтер для использования.
- 2 В областях **[Бумага]** и **[Ориентация]** выберите нужные настройки для термобумаги или ткани, на которых будет выполняться печать.
- 3 Выберите **[Режим печати]**.
- 4 Выберите **[Печать изображения на ткани или термобумаге.]**

- 5 Чтобы выполнить печать зеркального изображения на термобумаге, установите флажок **[Печатать зеркальное изображение.]**. Некоторые принтеры автоматически выполняют печать изображения с зеркальным отображением, если в качестве бумаги выбрана термобумага. Если используется этот тип принтера, снимите флажок **[Печатать зеркальное изображение.]**. Подробную информацию см. в инструкциях для используемого принтера.

- 3 Нажмите **[Изменить полож.]**.

- 4 Проверьте положение изображения.



Если какая-либо часть изображения выходит за пределы области печати, перетащите изображение, чтобы настроить его расположение.

- 5 Нажмите **[ОК]**.

- 6 Нажмите **[Печать]**.



Чтобы проверить изображение перед печатью, нажмите **[Просмотр]**.

**7** Настройте нужные параметры в диалоговом окне **[Настройка печати]** и нажмите кнопку **[ОК]**.

▶▶ “Печать” на с. 96.

→ Начинается печать.

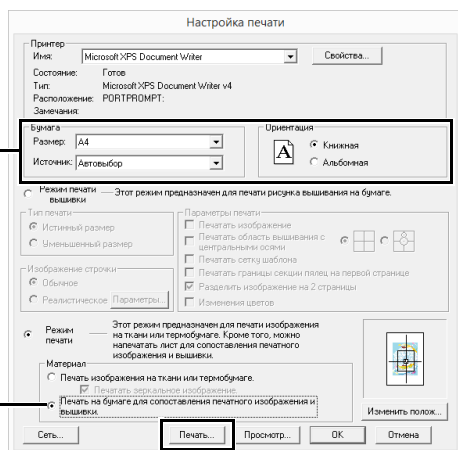


Подробную информацию по печати на термобумаге или ткани, см. инструкции для термобумаги и ткани.

## Шаг 3 Печать фиксирующего листа

Выполните печать листа для сопоставления изображения и вышивки.

**1** Выберите параметры печати.



**1** В области **[Бумага]** и **[Ориентация]** выберите нужные настройки бумаги, на которой будет выполняться печать.

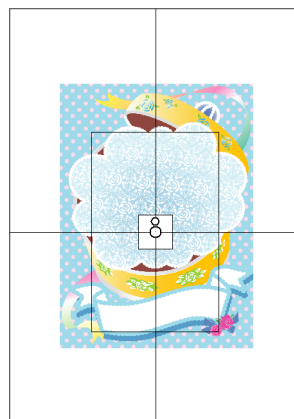
**2** Выберите **[Печать на бумаге для сопоставления печатного изображения и вышивки.]**.

**2** Нажмите **[Печать]**.

**3** Настройте нужные параметры в диалоговом окне **[Настройка печати]** и нажмите кнопку **[ОК]**.

▶▶ “Печать” на с. 96.

→ Начинается печать.



Чтобы проверить изображение перед печатью, нажмите **[Просмотр]**.

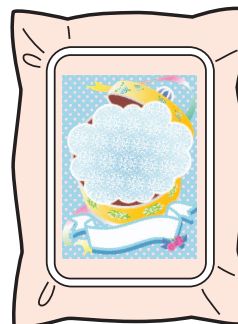
## Шаг 4 Вышивание рисунков

**1** Если используется термобумага, передайте изображение на рабочий материал.

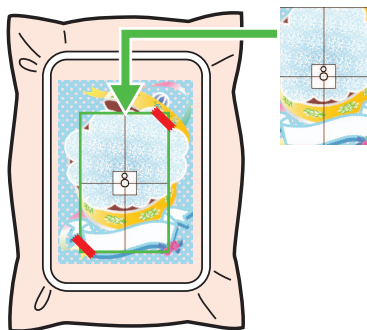


Подробную информацию по передаче с термобумаги см. инструкции для термобумаги.

**2** Закрепите ткань в пальцах.



- 3** Расположите фиксирующий лист на ткани так, чтобы он совместился с печатным изображением.



- Если фиксирующий лист слишком большой, вырежьте его до нужного размера, чтобы его легко можно было использовать для совмещения положений.
- Пристрочите фиксирующий лист к ткани, чтобы зафиксировать его на месте.

- 4** Установите пальцы на вышивальную машину.

Убедитесь, что фиксирующий лист не сдвинулся с места.

- 5** Совместите иглу с меткой в центре фиксирующего листа.

- Если вышивальная машина имеет встроенную камеру, нажмите кнопку позиционирования запуска, чтобы определить метку положения и автоматически совместить позицию вышивания.
- На других вышивальных машинах необходимо вручную совмещать позиции.

- 6** После завершения позиционирования снимите фиксирующий лист с ткани.

- 7** Запустите вышивальную машину, чтобы вышить рисунок.



- Подробнее об использовании вышивальной машины см. в Руководстве по эксплуатации, которое входит в комплект поставки машины.
- Несколько рисунков законченных образцов для функции “Печать и вышивка” находятся в следующей папке:  
Документы (Мои документы)\PE-DESIGN 10\Sample\Layout & Editing\Print and Stitch



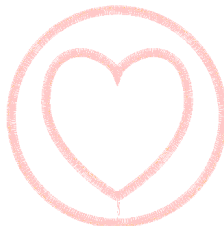
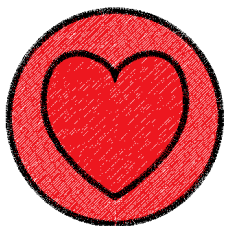
# Операции для конкретных видов шитья

---

В этом разделе описаны операции создания рисунков вышивания с использованием функции имитации ручной вышивки, а также операции для определенных видов шитья (например, для вышивания аппликаций и крупных дизайнов).

# Урок 8-1. Создание аппликаций

Программа Мастер создания аппликаций позволяет легко создавать аппликации, используя подробные пошаговые инструкции. В этом примере мы создадим аппликацию с отверстиями (незаполненные внутренние области).



Окончательный вид вышивки


Файл образца для этого обучающего урока находится в папке “Документы (Мои документы)\PE-DESIGN 10\Tutorial\Tutorial\_8”.

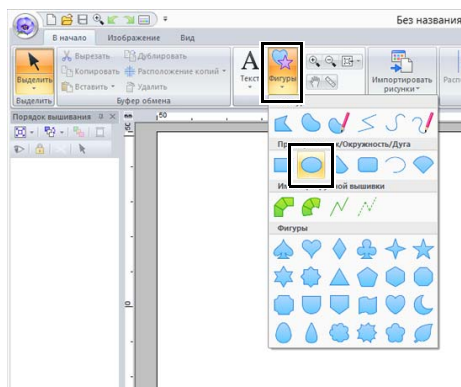
Шаг 1	Создание рисунка аппликации
Шаг 2	Использование мастера создания аппликаций




Невозможно использовать Мастер создания аппликаций, если рисунок содержит текст с примененным параметром **[Имена из списка]**.

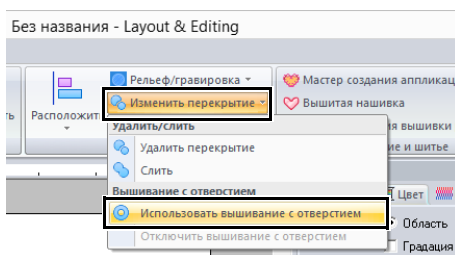
## Шаг 1 Создание рисунка аппликации

- 1 Нажмите на вкладку **[В начало]**.
- 2 Нажмите **[Фигуры]** в группе **[Инструменты]**, затем нажмите .



- 3 Перетащите курсор в область страницы “Рисунок”, чтобы нарисовать окружность.
- 4 Выберите , как описано в пункте 1 и 2, затем перетащите курсор в область страницы “Рисунок”, чтобы начертить сердечко в окружности.

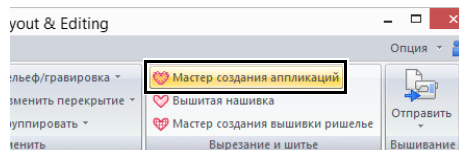
- 5 Выделите эти два рисунка и нажмите **[Изменить перекрытие]** в группе **[Изменить]**, затем выберите **[Использовать вышивание с отверстием]**, чтобы применить вышивание с отверстием.



►► “Вышивание с отверстием” на с. 39

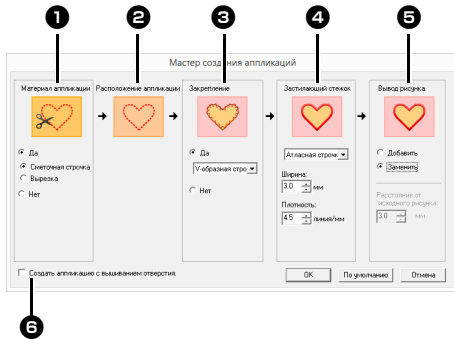
## Шаг 2 Использование мастера создания аппликаций

- 1 Выберите внешний рисунок, затем нажмите **[Мастер создания аппликаций]** на вкладке **[В начало]**, чтобы запустить программу **[Мастер создания аппликаций]**.



Внешний рисунок необходимо выделить до запуска программы **[Мастер создания аппликаций]**.

**2** В диалоговом окне программы **[Мастер создания аппликаций]** задайте настройки в следующем порядке: **1** - **6**.



- 1** Материал аппликации
- 2** Расположение аппликации
- 3** Закрепление
- 4** Застылающий стежок
- 5** Вывод рисунка
- 6** Создать аппликацию с вышиванием отверстия.

Этот флажок доступен, только если используется рисунок с включенным вышиванием с отверстием и выбран пункт **[Заменить]** в области **[Вывод рисунка]**.

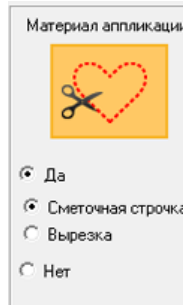


Чтобы восстановить значения по умолчанию для всех параметров, нажмите кнопку **[По умолчанию]**.

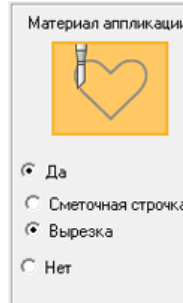
**3** Выберите линии отреза для аппликации в области **[Материал аппликации]**.

Можно либо вышить контур аппликации сметочной строчкой, либо вырезать аппликацию, либо не использовать ни один из этих способов.

→ Для данного примера выберите **[Да]** и затем выберите **[Вырезка]**.



**Сметочная строчка**  
Выберите эту настройку, чтобы прошить линию отреза и затем обрезать материал ножницами.



**Вырезка**  
Чтобы эта настройка была доступна:

▶▶ *“Базовые требования для функций вышивки ришелье” на с. 173*

Выберите эту настройку, чтобы выполнить обрезку материала на машине с активированными функциями вышивки ришелье.

**4** Параметр **[Расположение аппликации]** выбирается автоматически.

→ Вышивание направляющего контура для наложения аппликации задается автоматически.

**5** Выберите наметывание для аппликации в пункте **[Закрепление]**.

Элемент аппликации можно приметать к материалу основы. Выберите одну из трех строчек.

→ Для данного примера выберите **[Да]** и затем выберите **[V-образная строчка]**.



Атласная строчка



Е-образная строчка



V-образная строчка

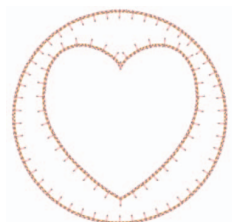


**6** Выберите строчку для прикрепления аппликации в пункте **[Застылающий стежок]**. Выберите тип вышивания и другие параметры (**[Ширина]** и **[Плотность]**) для отделки аппликации.

→ Для данного примера выберите “Атласная строчка”, затем задайте для параметра **[Ширина]** значение “3,0 мм”, а для параметра **[Плотность]** — значение “5,0 линий/мм”.



**Атласная строчка**  
Можно настроить параметры **[Ширина]** и **[Плотность]**.



**Е-образная строчка**  
Можно настроить параметры **[Ход]**, **[Интервал]** и **[Шаг]**.



**V-образная строчка**  
Можно настроить параметры **[Ход]**, **[Интервал]** и **[Шаг]**.

►► Подробнее о настройке параметров **[Ход]**, **[Интервал]** и **[Шаг]** см. в разделе “*ЕV-образная строчка*” на с. 328

**7** В области **[Вывод рисунка]** укажите, должны ли застылающие стежки вышиваться вокруг всего рисунка (**[Добавить]**) или вместо линий фигур (**[Заменить]**).

→ Для нашего примера выберите пункт **[Заменить]**.

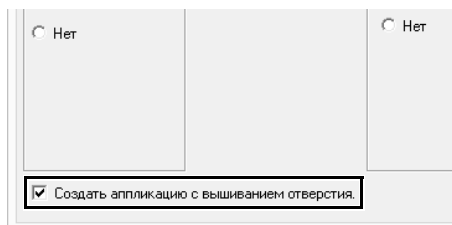


**Добавить**  
Можно настроить параметр **[Расстояние от исходного рисунка]**.



**Заменить**

**8** Выберите вышивание с отверстием в **[Создать аппликацию с вышиванием отверстия.]**



Устанавливайте этот флажок при создании аппликации, в которой есть отверстия (пустые области).

→ Для данного примера установите этот флажок.





Этот флажок доступен, когда выбран только внешний рисунок с включенным вышиванием с отверстием или только текстовый рисунок (в котором не используются встроенные шрифты 025 и 029, заданный пользователем шрифт или шрифт Мелкий текст) или когда выбран пункт **[Заменить]** в области **[Вывод рисунка]**.

\* При соблюдении некоторых условий можно выбрать несколько текстовых рисунков.

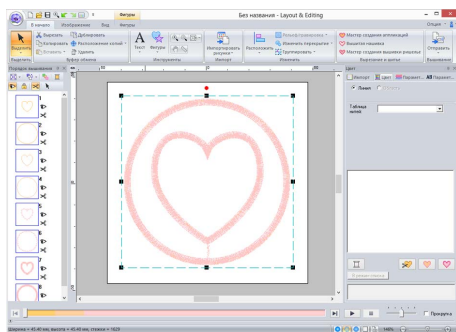


Форма аппликации может получиться различной (как показано ниже) в зависимости от того, установлен ли флажок **[Создать аппликацию с вышиванием отверстия.]**.

 Если флажок **[Создать аппликацию с вышиванием отверстия.]** снят

 Если флажок **[Создать аппликацию с вышиванием отверстия.]** установлен

**9** Нажмите **[ОК]**, чтобы закрыть диалоговое окно Мастер создания аппликаций.



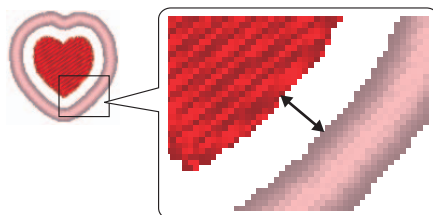
Когда выбран пункт **[Вырезка]** в области **[Материал аппликации]**:

- Невырезанные области будут отмечены линиями отреза, как определено в программе Мастер создания аппликаций. Не забудьте вырезать их ножницами после окончания вышивания.

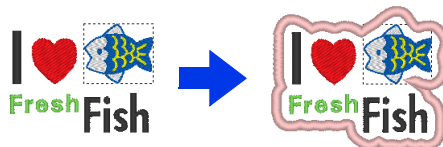
## ■ Настройки параметров “Вывод рисунка”

### Добавить

- Вокруг исходного рисунка будут вышиты застилающие стежки.
- В поле **[Расстояние от исходного рисунка]** укажите расстояние от застилающих стежков до исходного рисунка.



- Этот параметр можно использовать для комбинирования различных рисунков.



Пункт **[Добавить]** недоступен, если рисунок строки не существует (например, когда для линии и для области выбрано значение **[Невышитая]**).

### Заменить

- Застилающие стежки будут вышиты вокруг исходного рисунка.
- Исходный рисунок будет удален.
- В качестве исходного рисунка можно использовать рисунок фигуры или текстовый рисунок. Но нельзя использовать следующие рисунки:
  - рисунки, содержащие незамкнутые линии;
  - рисунки, содержащие пересекающиеся замкнутые линии;
  - рисунки, содержащие текст, созданный при помощи встроенных шрифтов 025 и 029, заданного пользователем шрифта или шрифта Мелкий текст;
  - исходные рисунки, содержащие рисунок фигуры и текстовый рисунок.



Если выбрано несколько рисунков, будут вышиты застилающие стежки, как показано ниже.

- Если рисунки не перекрываются  
Застилающие стежки будут вышиты вокруг каждого рисунка.

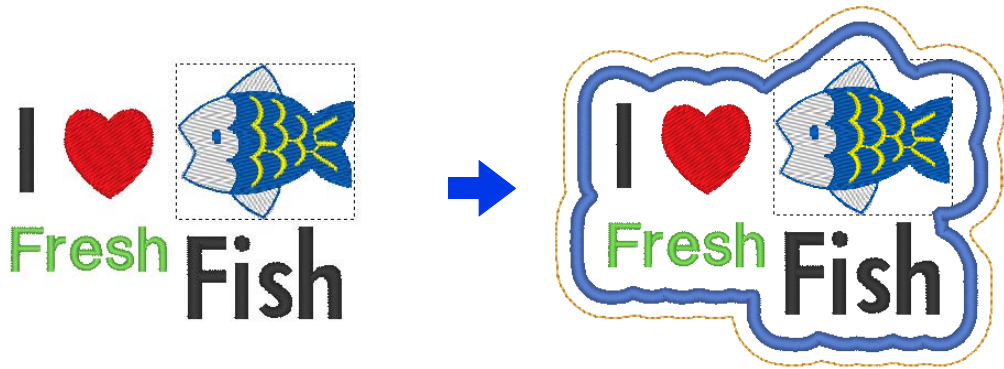


- Если рисунки перекрываются  
Если выбрана настройка **[Добавить]**,  
застилающие стежки будут вышиты по  
контурю вокруг всех рисунков.



## Урок 8-2. Создание вышитых нашивок

Программа Мастер создания вышитых нашивок позволяет легко создавать вышитые нашивки, используя подробные пошаговые инструкции.



Файл образца для этого обучающего урока находится в папке “Документы (Мои документы)\PE-DESIGN 10\Tutorial\Tutorial\_8”.

Шаг 1	Создание рисунка для нашивки
Шаг 2	Использование мастера создания вышитых нашивок



Невозможно использовать Мастер создания вышитых нашивок, если рисунок содержит текст с примененным параметром [Имена из списка].

### Шаг 1 Создание рисунка для нашивки

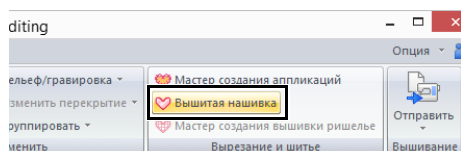
- 1 Выберите подходящий инструмент [Фигуры] и нарисуйте сердечко.
  - ▶▶ “Рисование нестандартной фигуры” на с. 62.
- 2 Импортируйте рисунок рыбы из категории [Водный мир] в программе Библиотека рисунков.
  - ▶▶ “Из Design Library” на с. 91.
- 3 Выберите инструмент [Текст] и введите слова “I”, “Fresh” и “Fish”.
  - ▶▶ “Ввод текста” на с. 106.

- 4 Перетащите рисунки так, чтобы в результате получилась уравновешенная композиция.

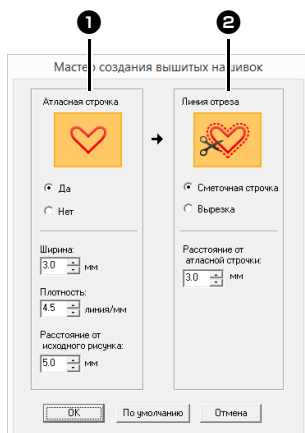


## Шаг 2 Использование мастера создания вышитых нашивок

- 1 Выберите все рисунки и нажмите на вкладку **[В начало]**.
- 2 Нажмите **[Вышитая нашивка]** в группе **[Вырезание и шитье]**, чтобы запустить программу **[Мастер создания вышитых нашивок]**.



- 3 В диалоговом окне программы **[Мастер создания вышитых нашивок]** задайте настройки в следующем порядке: **1–2**.



- 1 Атласная строчка
- 2 Линия отреза



Чтобы восстановить значения по умолчанию для всех параметров в программе **[Мастер создания вышитых нашивок]**, нажмите **[По умолчанию]**.

- 4 В области **[Атласная строчка]** определите бордюр для вышитой нашивки.  
→ Для данного примера выберите **[Да]**, затем выберите в поле **[Ширина]** значение "3,0 мм", в поле **[Плотность]** значение "4,5 линий/мм" и в поле **[Расстояние от исходного рисунка]** значение "5,0 мм".

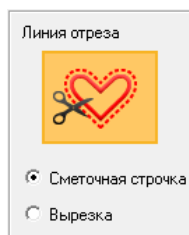


- Поля **[Ширина]**, **[Плотность]** и **[Расстояние от исходного рисунка]** доступны, если выбран пункт **[Да]**.
- В поле **[Расстояние от исходного рисунка]** укажите расстояние между исходным рисунком и бордюром.

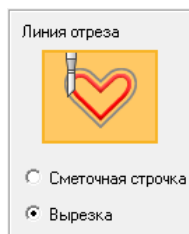
- 5 В области **[Линия отреза]** настройте линии отреза для вышитой нашивки.

Можно вышить контур линии отреза вышитой нашивки сметочной строчкой или вырезать вышитую нашивку по этой линии.

→ Для данного примера выберите пункт **[Сметочная строчка]** и выберите для параметра **[Расстояние от атласной строчки]** значение "3,0 мм".



**Сметочная строчка**  
Выберите эту настройку, чтобы прошить линию отреза и затем обрезать материал ножницами.



**Вырезка**  
Чтобы эта настройка была доступна:

▶ *"Базовые требования для функций вышивки ришелье" на с. 173*

Выберите эту настройку, чтобы выполнить обрезку материала на машине с активированными функциями вышивки ришелье.

- 6 Нажмите **[ОК]**, чтобы закрыть диалоговое окно **[Мастер создания вышитых нашивок]**.

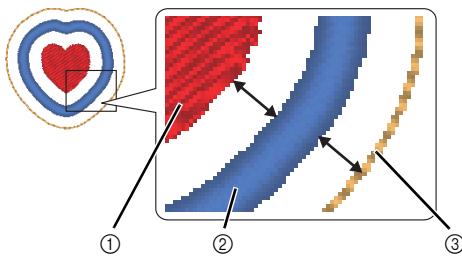


- Когда в области **[Линия отреза]** выбран пункт **[Вырезка]**, в линиях отреза, созданных при помощи Мастера создания вышитых нашивок, останутся непрорезанные отрезки. Не забудьте вырезать их ножницами после окончания вышивания.
- Цвет нити для атласной строчки соответствует текущему цвету, выбранному в области страницы "Рисунок".

## Практическое использование атласной строчки и линии отреза

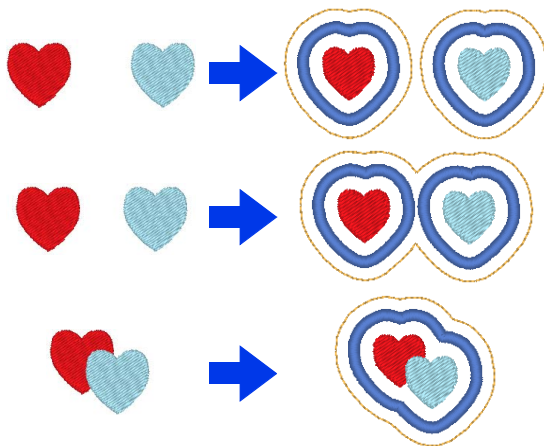
Если для параметра [Атласная строчка] выбрано значение [Да]

Расстояние между рисунком нашивки и атласной строчкой определяется в поле [Расстояние от исходного рисунка], а расстояние между атласной строчкой и линией отреза определяется в поле [Расстояние от атласной строчки].



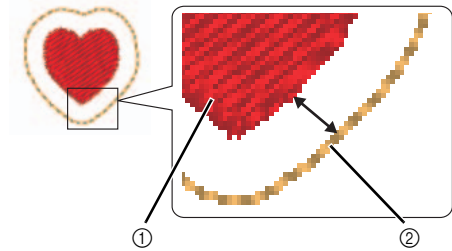
- ① Рисунок нашивки
- ② Атласная строчка
- ③ Линия отреза

Если для рисунка нашивки выбрано несколько рисунков, конечный результат может быть разным. Это зависит не только от расстояния между рисунками, но и от расстояния между рисунками, атласной строчкой и линией отреза, а также от ширины атласной строчки.



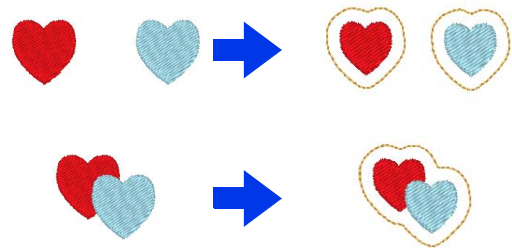
Если для параметра [Атласная строчка] выбрано значение [Нет]

Расстояние между рисунками нашивки и линией отреза определяется в поле [Расстояние от исходного рисунка].



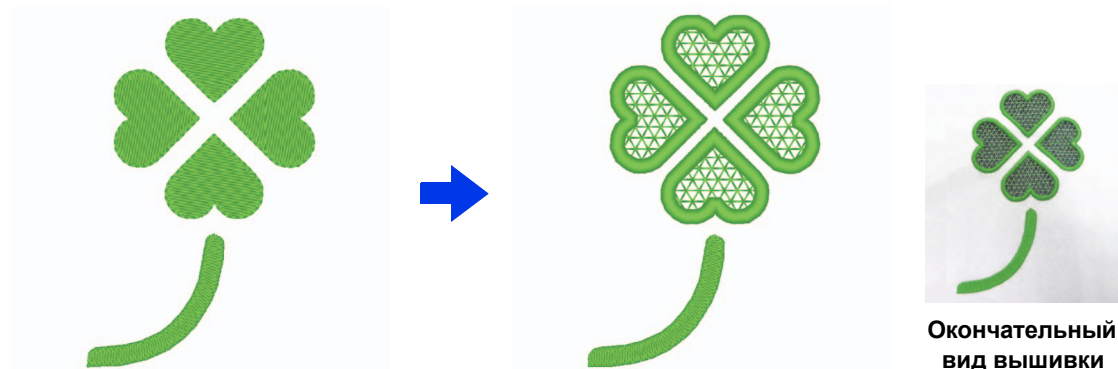
- ① Рисунок нашивки
- ② Линия отреза

Если для рисунка нашивки выбрано несколько рисунков, конечный результат различается в зависимости от расстояний между рисунками и между рисунками и линией отреза.



## Урок 8-3. Создание рисунка для ришелье с заполнением сетчатой строчкой

При помощи расширенных функций можно создавать рисунки для вышивки ришелье, а также комбинировать вышивание с вырезкой материала при помощи игл для ришелье. При помощи программы **[Мастер создания ришелье]** можно легко создать рисунок для ришелье.



Файл образца для этого обучающего урока находится в папке “Документы (Мои документы)\PE-DESIGN 10\Tutorial\Tutorial\_8”.

<b>Шаг 1</b>	Создание контурного рисунка для вышивки ришелье
<b>Шаг 2</b>	Использование мастера создания ришелье

Чтобы включить функции вышивки ришелье, нажмите



и выберите **[Параметры страницы “Рисунок”]**.

В области **[Тип машины]** выберите пункт .

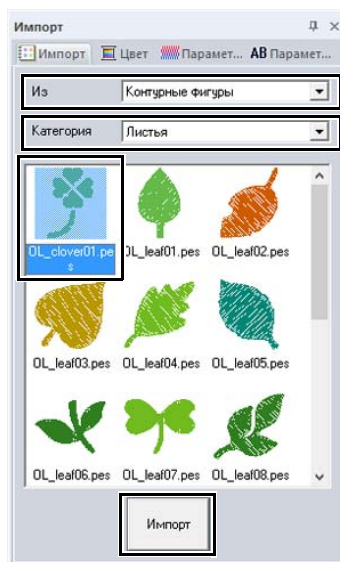
Если функции вышивки ришелье не используются, этот параметр выбирать не нужно.

►► “Настройка параметров страницы “Рисунок”” на с. 14

### Шаг 1 Создание контурного рисунка для вышивки ришелье

**1** Отобразите панель **[Импорт]**.

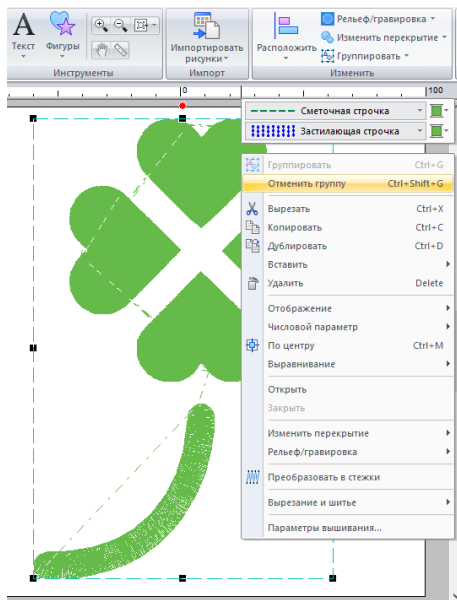
**2** Выберите **[Контурные фигуры]** в селекторе **[Из]**, затем выберите **[Листья]** в селекторе **[Категория]**, выберите **[OL\_clover01.pes]** и нажмите **[Импорт]**.



Для создания рисунков для ришелье подходят рисунки, объединенные в группу **[Контурные фигуры]** в селекторе **[Из]**.

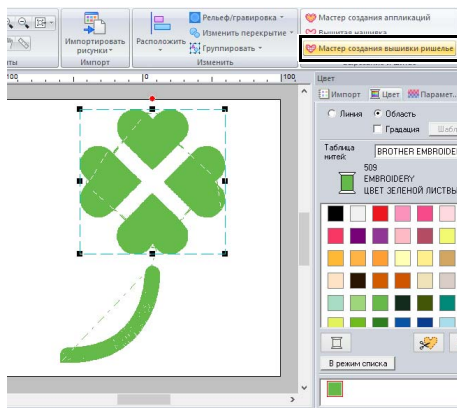


- Увеличьте рисунок, импортированный в область страницы "Рисунок".
- Отмените группировку рисунка. Выберите рисунок, нажмите на нем правой кнопкой мыши и выберите пункт **[Отменить группу]**.



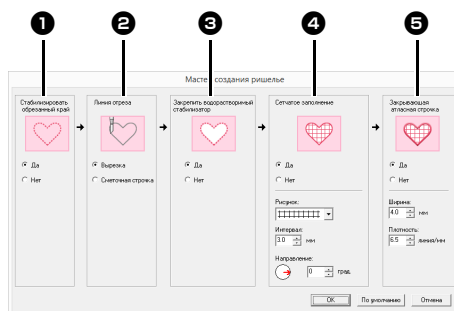
## Шаг 2 Использование мастера создания ришелье

- Выберите рисунок четырех листьев и нажмите на вкладку **[В начало]**.
- Нажмите **[Мастер создания ришелье]** в группе **[Вырезание и шитье]**, чтобы запустить программу **[Мастер создания ришелье]**.



- Мастер **[Мастер создания ришелье]** можно также использовать, если выбраны рисунки с замкнутыми фигурами или текстовые рисунки.
- Если в рисунке есть линия, пересекающая саму себя, программа **[Мастер создания ришелье]** будет недоступна.
- Нельзя использовать текст, созданный при помощи встроенных шрифтов 025 и 029 или пользовательского шрифта.
- Нельзя комбинировать рисунки фигур и текстовые рисунки.

- В программе **[Мастер создания ришелье]** задайте настройки в следующем порядке: **1-5**.



- Стабилизировать обрезанный край
- Линия отреза
- Закрепить водорастворимый стабилизатор
- Сетчатое заполнение
- Закрывающая атласная строчка

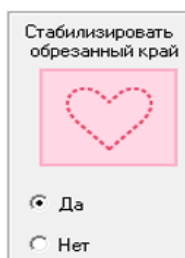


Чтобы восстановить значения по умолчанию для всех параметров, нажмите кнопку **[По умолчанию]**.

- В области **[Стабилизировать обрезанный край]** определите, будет ли прошиваться сметочная строчка вдоль края.

Если этот параметр включен, перед обрезкой материала края будут прошиты сметочной строчкой, чтобы усилить обрезанные края и предотвратить распускание материала.

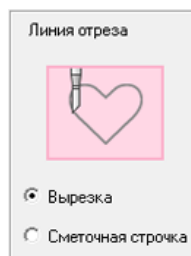
→ Для нашего примера выберите пункт **[Да]**.



- 5** Выберите тип линии отреза в области **[Линия отреза]**.

Определите, будет ли материал обрезаться по линии отреза или линия отреза останется в виде сметочной строчки.

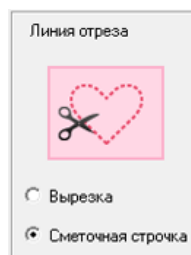
→ Для нашего примера выберите пункт **[Вырезка]**.



**Вырезка**  
Чтобы эта настройка была доступна:

▶ *“Базовые требования для функций вышивки ригель” на с. 173*

Выберите эту настройку, чтобы выполнить обрезку материала на машине с активированными функциями вышивки ригель.

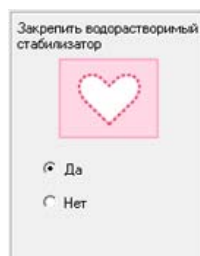


**Сметочная строчка**  
Выберите эту настройку, чтобы прошить линию отреза и затем обрезать материал ножницами.

- 6** В области **[Закрепить водорастворимый стабилизатор]** укажите, будет ли использоваться водорастворимый стабилизатор.

Водорастворимый стабилизатор будет закреплен сметочной строчкой, чтобы закрепить его после вырезки материала. Чтобы вышивка не потеряла форму после вырезки, поместите водорастворимый стабилизатор на вырезаемые области и пришейте его.

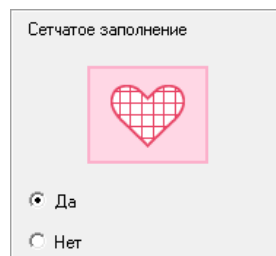
→ Для нашего примера выберите пункт **[Да]**.



- 7** В области **[Сетчатое заполнение]** укажите, будут ли вырезаемые области заполняться сетчатой застилающей строчкой.

Заполнив вырезы сетчатой застилающей строчкой, можно усилить внутренние вырезанные области и одновременно придать дизайну оригинальность и изящество.

→ Для нашего примера выберите пункт **[Да]**.



Настройте параметры, выполнив пункты с **8** до **10**, если для параметра **[Сетчатое заполнение]** выбрано значение **[Да]**.

- 8** В области **[Рисунок]** выберите рисунок сетчатой застилающей строчки.

Имеются пять возможных рисунков сетчатой застилающей строчки.

→ Для нашего примера выберите **[Рисунок 2]**.



Рисунок 1

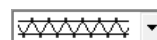


Рисунок 2



Рисунок 3



Рисунок 4

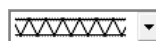


Рисунок 5

- 9** В области **[Интервал]** выберите интервал между элементами сетчатой застилающей строчки.  
→ Для нашего примера выберите значение **[3,0 мм]**.



2,0 мм



10,0 мм

- 10** В области **[Направление]** выберите направление элементов сетчатой застилающей строчки.  
→ Для нашего примера выберите значение **[0°]**.

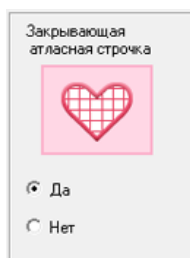


0°



90°

- 11** В области **[Закрывающая атласная строчка]** укажите, нужна ли отделка атласной строчкой после вырезания.  
Если этот параметр выбран, края внутренних вырезанных областей после вырезки будут отделяться атласной строчкой. В качестве подстилающего слоя для атласной строчки используется строчка “зигзаг” или декоративная строчка.  
→ Для нашего примера выберите пункт **[Да]**.



Настройте параметры, выполнив пункты с **12** до **13**, если для параметра **[Закрывающая атласная строчка]** выбрано значение **[Да]**.

- 12** Выберите ширину атласной строчки в поле **[Ширина]**.  
→ Для нашего примера выберите значение **[4,0 мм]**.



3,0 мм



6,0 мм

- 13** Выберите плотность атласной строчки в поле **[Плотность]**.  
→ Для нашего примера выберите значение **[6,5 линий/мм]**.

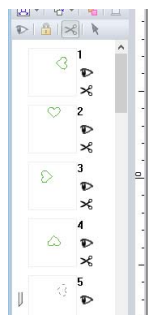


5,0 линий/мм



7,0 линий/мм

- 14** Нажмите кнопку **[ОК]**, чтобы выйти из программы **[Мастер создания ришелье]**.



# Использование функций вышивки ришелье

Перед использованием функций вышивки ришелье проверьте следующее.

## Базовые требования для функций вышивки ришелье

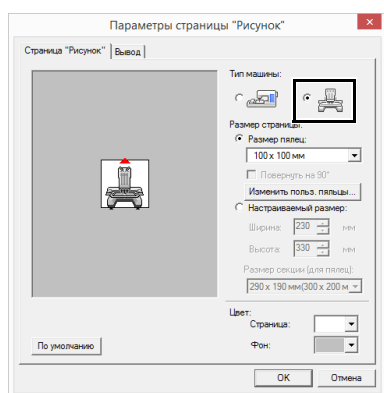
### ■ В пункте “Тип машины” должна быть выбрана многоигольная вышивальная машина

Чтобы включить функции вышивки ришелье, нажмите



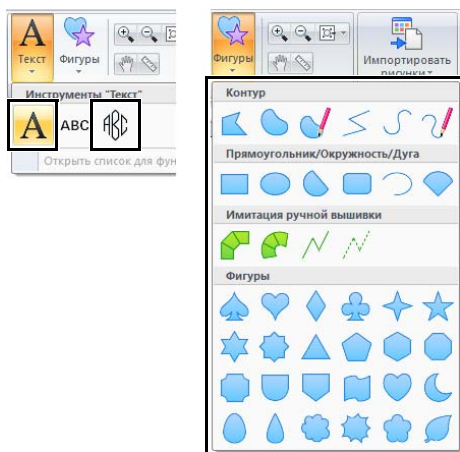
и выберите [Параметры страницы “Рисунок”].

В области [Тип машины] выберите пункт .

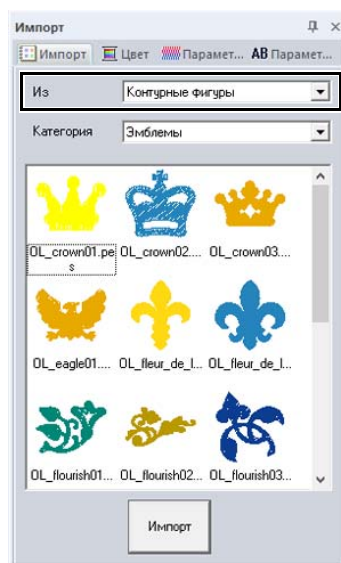


### ■ Для создания вышивок ришелье можно использовать контурные фигуры и текст

- Контурные фигуры, созданные при помощи инструментов, показанных ниже.
- Текст, созданный при помощи любых шрифтов, кроме встроенных шрифтов 025 и 029, пользовательского шрифта или шрифта для мелкого текста.



- Рисунки из категории [Контурные фигуры], выбранной в селекторе [Из] на панели [Импорт].



### ■ Используйте многоигольную вышивальную машину, модернизированную для работы с функциями вышивки ришелье

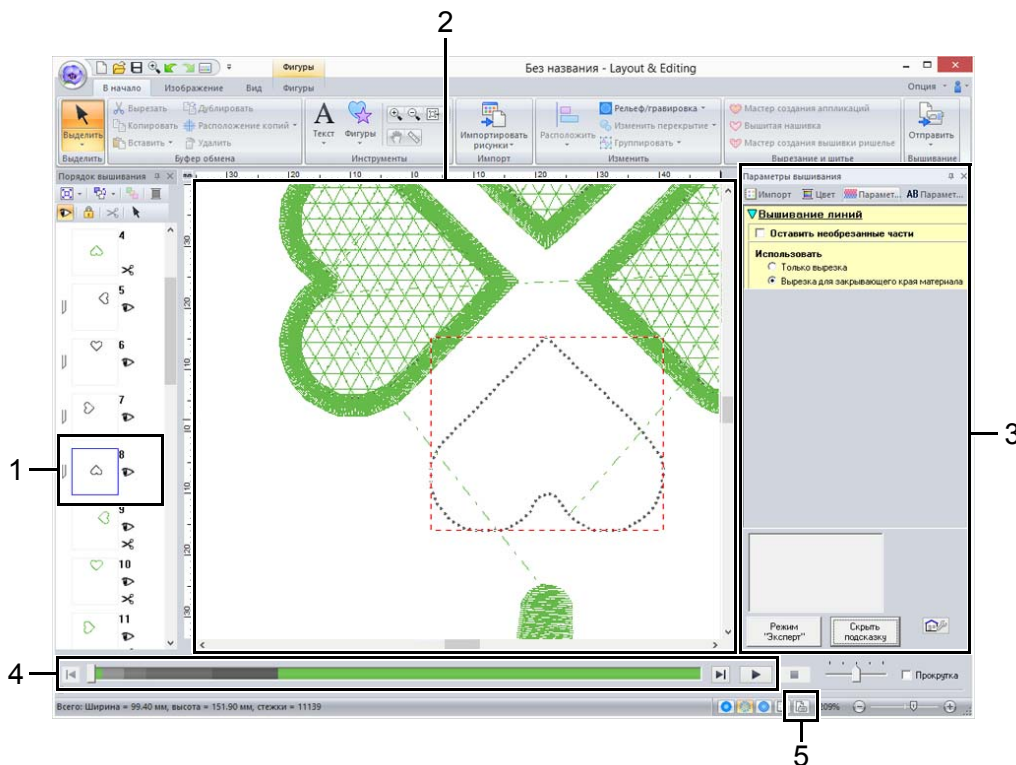
Перед началом вышивки вышивальную машину необходимо переключить в режим вышивки ришелье (на экране настроек). Подробные инструкции по работе на вышивальной машине см. в прилагаемом Руководстве пользователя.



Функции вышивки ришелье невозможно использовать на одноигольных вышивальных машинах. Кроме того, некоторые многоигольные машины не поддерживают эти функции. Обязательно проверьте, что ваша машина поддерживает функции вышивки ришелье.

## Окно программы Layout & Editing для рисунков для ришелье

Ниже описаны настройки и области окон, относящиеся специально к функциям вышивки ришелье.



### 1 Порядок вышивания

На панели [Порядок вышивания] отображаются линии отреза, и рядом с рамкой отображается значок иглы для ришелье.

### 2 Страница “Рисунок”

В области страницы “Рисунок” линии отреза отображаются в виде серых пунктирных линий независимо от выбранного представления ([Сплошной вид], [Вид строчки] или [Реалистический вид]).

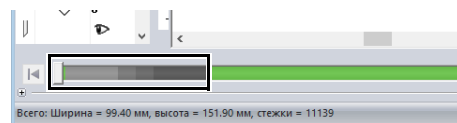
### 3 Параметры вышивания

На панели [Параметры вышивания] можно настроить подробные параметры вырезки для функций вышивки ришелье.

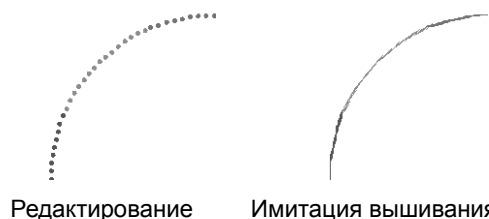
- ▶ “Вырезка” в разделе “Параметры вышивания линий” на с. 329

### 4 Предварительный просмотр линий отреза

На панели [Имитатор вышивания] иглы для ришелье выделяются четырьмя различными оттенками серого.



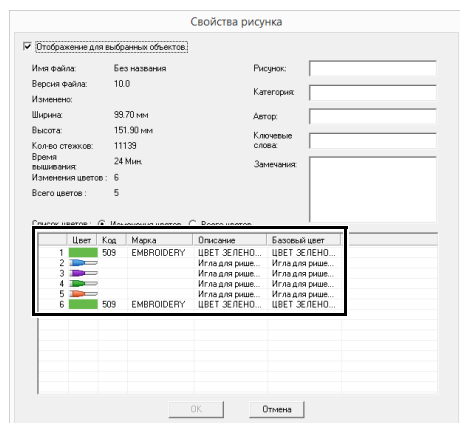
При имитации вышивания линии отреза показываются в виде коротких пунктирных штрихов, соответствующих точкам опускания игл для вырезки.



Редактирование

Имитация вышивания

- 5 Проверка настроек на экране **Свойства рисунка**  
 Когда в селекторе **[Тип вышивания линии]** для линии выбран пункт **[Вырезка]**, открывается экран **[Свойства рисунка]**, показанный ниже.



Окно **[Порядок цветов]** можно также просмотреть на экране **[Свойства рисунка]** программы Design Database.



- Для рисунков, для которых в селекторе **[Тип вышивания линии]** выбран пункт **[Вырезка]**, настройки цветов линий и вышивания областей недоступны.
  - Дизайны, содержащие линии, для которых выбран тип вышивания линий **[Вырезка]**, сохраняются как рисунки для ришелье.
- ▶▶ *“Перенос, сохранение и экспорт рисунков для ришелье” на с. 175*
- Созданные рисунки для ришелье можно использовать только на вышивальных машинах, обновленных для вышивок ришелье.
  - В программе PE-DESIGN 10 тип вышивания линии **[Вырезка]** меняется на **[Сметочная строчка]** в следующих ситуациях.
    - ♦ Когда для параметра **[Тип машины]** (на вкладке **[Страница “Рисунок”]** диалогового окна **[Параметры страницы “Рисунок”]**) вместо многоигольной вышивальной машины выбирается одноигольная вышивальная машина.
    - ♦ Когда выполняется импорт рисунка для ришелье, в то время как для параметра **[Тип машины]** (на вкладке **[Страница “Рисунок”]**) выбрана одноигольная вышивальная машина.
  - Рисунок для ришелье нельзя перенести на машину при помощи оригинальной карты или функции Link (Связь).
  - Рисунок для ришелье нельзя создать в программе Design Center. Чтобы задать тип вышивания линии **[Вырезка]**, используйте программу Layout & Editing.

## Перенос, сохранение и экспорт рисунков для ришелье

Рисунки для ришелье можно не только переносить на вышивальную машину, но и сохранять и печатать.

### ■ Перенос данных

#### Перенос рисунков с использованием USB-носителя

При помощи стандартного USB-носителя рисунки для ришелье можно переносить на вышивальные машины, поддерживающие интерфейс USB.

- ▶▶ *“Перенос данных на вышивальную машину с использованием USB-носителя” на с. 201*

#### Перенос напрямую в память вышивальной машины

Дизайны для ришелье можно перенести на вышивальные машины, которые можно подключить к компьютеру через кабель USB.

- ▶▶ *“Перенос данных напрямую в память вышивальной машины” на с. 201*



- Рисунки для ришелье нельзя перенести на машину при помощи оригинальной карты или функции Link (Связь).
- Рисунки для ришелье можно перенести на вышивальную машину только после того, как на машине будет установлено обновление для вышивки ришелье и выполнена его сертификация.

### ■ Сохранение

#### Сохранение рисунков для ришелье в формате PES

Подробнее см. в разделе *“Сохранение и печать” на с. 95.*



Дизайны, содержащие линии, для которых выбран тип вышивания линий **[Вырезка]**, сохраняются как рисунки для ришелье.



## ■ Экспорт

### Экспорт рисунков для ришелье в другие форматы

Созданные рисунки для ришелье можно преобразовывать в другие форматы (.dst, .hus, .exp, .pcs, .vip, .sew, .jef, .csd, .xxx и .shv) для вывода.

При экспорте в другой формат линии отреза будут преобразованы в сметочную строчку.




# Урок 9-1. Деление дизайна для ВЫШИВАНИЯ

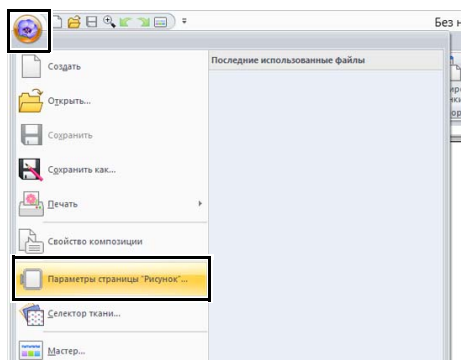
В программе Layout & Editing имеется функция деления дизайна. Она используется в тех случаях, когда размер создаваемого рисунка вышивания больше размера пялец.

Файл образца для этого обучающего урока находится в папке “Документы (Мои документы)\PE-DESIGN 10\Tutorial\Tutorial\_9”.

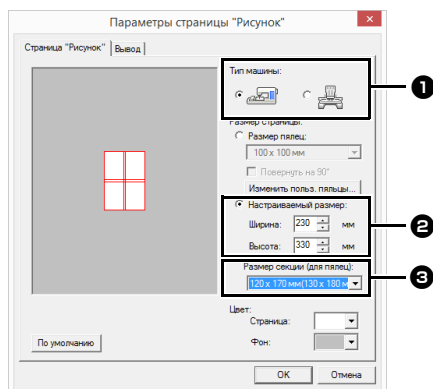
Шаг 1	Выбор размера страницы “Рисунок” в программе Layout & Editing
Шаг 2	Создание рисунка вышивания
Шаг 3	Проверка последовательности вышивания
Шаг 4	Прикрепление стабилизатора к ткани
Шаг 5	Отметка позиции вышивания на ткани с использованием фиксирующего листа
Шаг 6	Закрепление ткани в пяльцах
Шаг 7	Вышивание рисунков

## Шаг 1 Выбор размера страницы “Рисунок” в программе Layout & Editing

- 1 Нажмите  и затем нажмите [Параметры страницы “Рисунок”].



- 2 Выберите размер области страницы “Рисунок” и размер секций дизайна.



- 1 Выберите тип используемой вышивальной машины.
- 2 Выберите [Настраиваемый размер], затем введите или выберите нужную ширину и высоту области страницы “Рисунок”. Этот параметр позволяет указать точную ширину и высоту дизайна. В нашем примере задайте ширину 230 мм и высоту 330 мм.
- 3 Нажмите на селектор [Размер секции (для пялец)] и выберите размер секций (ваши пяльцы). Для нашего примера выберите 120 × 170 мм (130 × 180 мм).



- Если выбрана настройка [Размер секции (для пялец)], ширина и высота секций будут на 10 мм меньше фактического размера пялец, чтобы оставить зазор для точной настройки расположения секций. 10 мм предусмотрено для перекрытия.
- Не требуется, чтобы настройка [Размер секции (для пялец)] соответствовала размеру области страницы “Рисунок”. Выберите размер пялец, который будет использован при вышивке.

- 3 Нажмите [ОК].

## Шаг 2 Создание рисунка вышивания

В данном примере используется один из рисунков вышивания кружева, прилагаемый к данной программе.

- 1 Отобразите панель [Импорт].
- 2 Выберите [Обучающая программа] в селекторе [Из] и [Урок\_09] в селекторе [Категория]. Нажмите [tutorial\_9-1.pes], затем нажмите [Импорт].




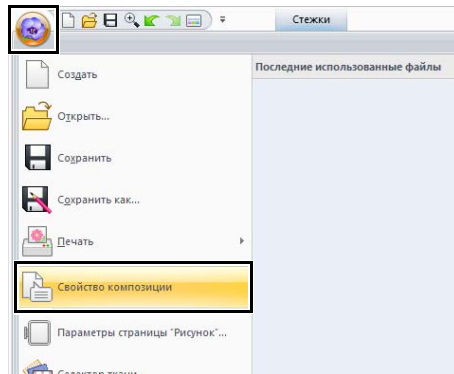
►► "Импорт рисунков вышивания" на с. 91.

## Шаг 3 Проверка последовательности вышивания

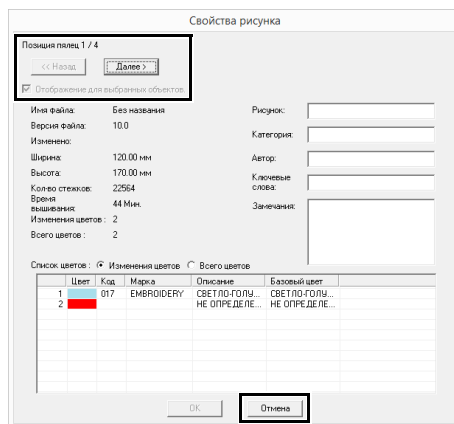
Проверьте порядок вышивания секций рисунка и определите, какие части ткани нужно закрепить в пяльцах.

Секции рисунка вышиваются слева направо, сверху вниз.

- 1 Нажмите  и затем нажмите [Свойство композиции].



- 2 Снимите флажок [Отображение для выбранных объектов.], чтобы просмотреть отдельные секции дизайна. Нажимайте кнопки [Далее] и [Назад] для перемещения вперед и назад от одной секции к другой. Проверьте композицию и нажмите [Отмена].



Перед тем как сохранять рисунок вышивания, созданный в пользовательской области страницы "Рисунок", по краям секций дизайна добавляются сметочные строчки, чтобы секции дизайна можно было легко совместить во время вышивания. Эта совмещаемая прострочка отображается с цветом [НЕ ОПРЕДЕЛЕНО] без возможности редактирования.

►► Напоминание в разделе "Шаг 7 Вышивание рисунков" на с. 181

## Шаг 4 Прикрепление стабилизатора к ткани

Стабилизатор нужно обязательно использовать при вышивании для стабилизации ткани. Существует много типов стабилизаторов; используемый Вами тип будет зависеть от типа ткани, на которой Вы вышиваете. При вышивании дизайнов большого размера, разделенных на секции, на ткань необходимо наклеить стабилизирующий материал (например, приутюживаемый стабилизатор). В некоторых случаях может потребоваться использовать для вышивки два куска стабилизатора.

При использовании клеящих спреев распыляйте клеящий состав на достаточно прочный для крупной вышивки кусок стабилизатора. В некоторых случаях может потребоваться использовать для вышивки два куска стабилизатора.



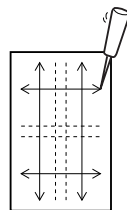
- Для достижения оптимальных результатов прикрепите стабилизатор к ткани (как описано на этой странице). Без правильно подобранного стабилизатора рисунок может сместиться из-за сморщивания ткани.
- Ознакомьтесь с рекомендациями по использованию пакета стабилизаторов.

## Шаг 5 Отметка позиции вышивания на ткани с использованием фиксирующего листа

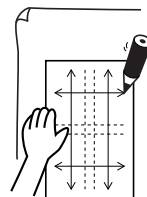


- Фиксирующие листы вложены в упаковку.
- Кроме того, в папке **[Positioning Sheet]** находятся файлы, с помощью которых фиксирующие листы можно распечатать самостоятельно.
- Файлы для печати фиксирующих листов находятся в папке: C:\Program Files (x86)\Brother\PE-DESIGN 10\Positioning Sheet.
- Фиксирующие листы в файлах PDF соответствуют реальному размеру. При печати фиксирующего листа из файла PDF необходимо выбирать печать с использованием истинного размера. Не выбирайте при печати уменьшение или увеличение изображения для подгонки под формат бумаги.

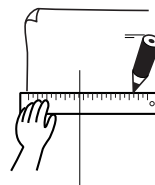
- 1 Проколите отверстие на конце каждой стрелки на фиксирующем листе.



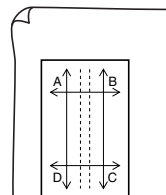
- 2 Положите фиксирующий лист на ткань и через отверстия в листе нанесите метки на ткань кончиком маркера.



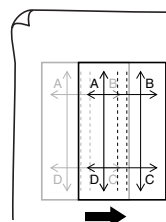
- 3 Соедините отмеченные точки на ткани, чтобы получить контрольные линии.



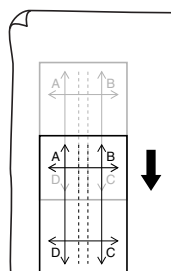
- 4 Положите фиксирующий лист на ткань и отметьте точки А, В, С и D.



- 5 Чтобы отметить область справа от ранее отмеченной области, совместите точки А и D на фиксирующем листе с отметками В и С на ткани.



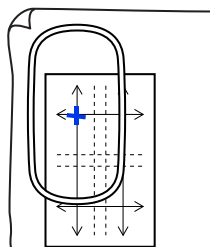
- 6** Чтобы отметить область под ранее отмеченной областью, совместите точки А и В на фиксирующем листе с отметками С и D на ткани.



- 7** Повторите пункты 5 и 6, чтобы переместить фиксирующий лист и нанести позицию вышивания для каждой секции рисунка вышивания.

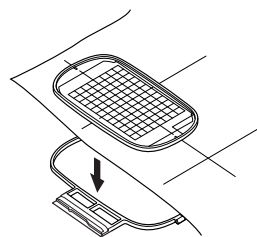


- Пересечение горизонтальной и вертикальной линий будет центром пялец для вышивания.
- Учитывая, каким образом ткань будет закреплена в пяльцах, положите фиксирующий лист на ткань и проведите линии, обозначающие позицию вышивания. Кроме того, поскольку при использовании больших пялец на фиксирующем листе обозначены не все области вышивания, внимательно следите, чтобы область вышивания не выходила за пределы отмеченной области на ткани, как показано на рисунке ниже.

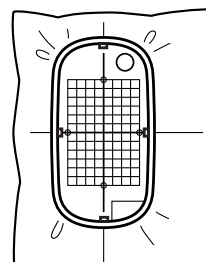


## Шаг 6 Закрепление ткани в пяльцах

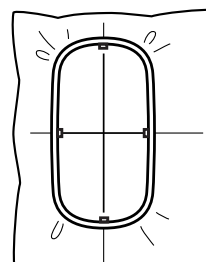
- 1** Вставьте лист вышивки во внутреннее кольцо пялец, и затем положите их на ткань так, чтобы центральная линия листа вышивки совместилась с контрольными линиями (начерченными на ткани) для первой вышиваемой секции рисунка.



- 2** Совместив контрольные линии на листе вышивки с контрольными линиями для первой секции рисунка, вставьте ткань и внутреннее кольцо пялец во внешнее кольцо пялец и туго натяните ткань.



- 3** Завершите закрепление ткани в пяльцах и снимите лист вышивки.





- Положите ткань и пяльцы на ровную поверхность и проследите, чтобы внутреннее кольцо достаточно хорошо вошло во внешнее кольцо, т.е. чтобы верхний край внутреннего кольца совместился с верхним краем внешнего кольца.
- Если лист вышивки не используется, для закрепления ткани по вертикали и по горизонтали можно использовать отметки на пяльцах.  
Однако поскольку на некоторых вышивальных машинах центральная точка расположена не по центру, для достижения оптимальных результатов следует использовать лист вышивки.
- Еще одним способом натяжки ткани является использование клейких стабилизаторов. Снимите с клейкого слоя защитную бумагу и аккуратно наложите ткань на клейкую поверхность, используя лист вышивки в качестве направляющей.
- Совет. Стабилизирующий материал с клейким слоем необходимо удалить сразу после завершения вышивания дизайна.
- Совет: Натяжку ткани можно упростить, прикрепив к обратной стороне внутреннего кольца двухстороннюю ленту и наложив его на ткань, и затем зажав ткань между внутренним и внешним кольцами.

## Шаг 7 Вышивание рисунков

- 1 При передаче на вышивальную машину крупных дизайнов для вышивания рисунки отображаются на дисплее вышивальной машины, как это показано ниже. В этом примере выберите первую секцию рисунка вышивания (Aa).



Если в секции Aa нет вышивания, то выберите первую секцию, в которой есть вышивание. Нажмите кнопку **[Применение]** и нажмите **[Свойство композиции]**, чтобы проверить порядок вышивания.

- 2 Закрепите пяльцы на вышивальной машине и с помощью функций регулировки совместите положение иглы с точкой пересечения линий, вычерченных на ткани.
- 3 Вышейте выбранный рисунок.

- 4 Снимите пяльцы с вышивальной машины и выньте ткань из пялец.

- 5 Закрепите ткань для следующей секции рисунка.

► *“Закрепление ткани в пяльцах” на с. 180*

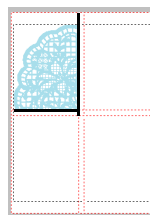


Когда выполняется сохранение или запись на оригинальную карту дизайна для вышивания, созданного в пользовательской области страницы “Рисунок”, по краям секций дизайна добавляется совмещаемая прострочка (одинарные сметочные строчки цвета **[НЕ ОПРЕДЕЛЕНО]** с шагом 7,0 мм, начинающиеся с фиксированных стежков с шагом 0,3 мм). (Совмещаемая прострочка отображается в предварительном просмотре печати и печатается красным цветом.)

Данные примера для этого урока

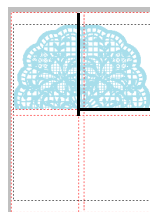
- 1) Вышейте левую верхнюю секцию рисунка.

→ Совмещаемая прострочка вышивается внизу и с лицевой стороны вышитой секции дизайна.



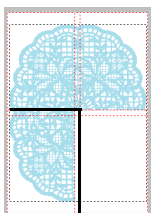
- 2) Натяните ткань для правой верхней секции рисунка, чтобы левая сторона пялец была совмещена на совмещаемой прострочке с лицевой стороны секции, вышитой в шаге 1, и затем вышейте рисунок.

→ Перед вышиванием секции рисунка совмещаемая прострочка вышивается слева. Проследите, чтобы она была совмещена с совмещаемой прострочкой, вышитой в шаге 1. После вышивания секции рисунка совмещаемая прострочка вышивается под секцией.



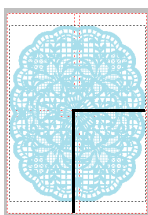
3) Натяните ткань для левой нижней секции рисунка, чтобы верхняя сторона пялец была совмещена на совмещаемой прострочке внизу секции, вышитой в шаге 1, и затем вышейте рисунок.

→ После вышивания секции рисунка совмещаемая прострочка вышивается сверху. Проследите, чтобы она была совмещена с совмещаемой прострочкой, вышитой в шаге 1. После вышивания секции рисунка совмещаемая прострочка вышивается на правой стороне секции.



4) Натяните ткань для правой нижней секции рисунка, чтобы левая часть пялец была совмещена на совмещаемой прострочке на правой стороне секции, вышитой в шаге 3, а верхняя часть пялец была совмещена на совмещаемой прострочке внизу секции, вышитой в шаге 2, и затем вышейте рисунок.

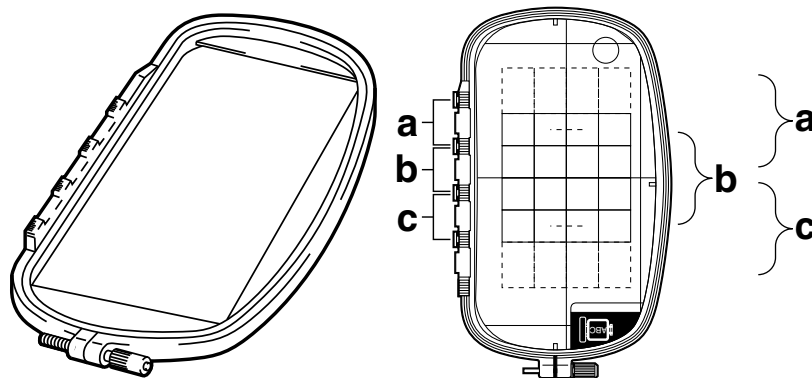
→ После вышивания секции рисунка совмещаемая прострочка вышивается на левой и верхней стороне секции. Проследите, чтобы она была совмещена с совмещаемой прострочкой, вышитой в шагах 3 и 2.



**6** Продолжайте натяжку ткани и вышивание, пока не будет вышит весь рисунок.

## Урок 9-2. Создание дизайнов для многопозиционных пялец

Эта программа позволяет создавать дизайны для многопозиционных пялец, которые можно вышивать в любых многопозиционных пяльцах, установленных на вышивальной машине.



Пример многопозиционных пялец: пяльцы 100 × 172 мм

Хотя размер дизайна, который можно вышить с использованием многопозиционных пялец, составляет 130 × 180 мм (или 100 × 100 мм, в зависимости от области вышивания вышивальной машины), сначала выберите одну из трех позиций (обозначены на рисунке вверху как a, b, c), в которой будут установлены многопозиционные пяльцы, и определите ориентацию дизайна.

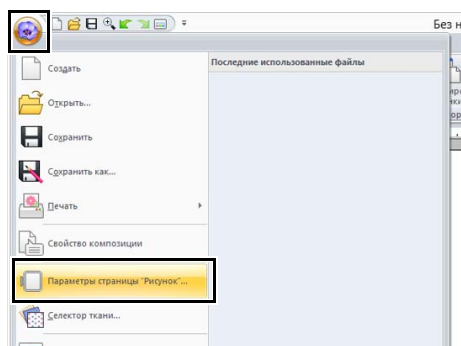
При создании дизайна ни один ее фрагмент не может быть крупнее области вышивания вышивальной машины.

Файл образца для этого обучающего урока находится в папке “Документы (Мои документы)\PE-DESIGN 10\Tutorial\Tutorial\_9”.

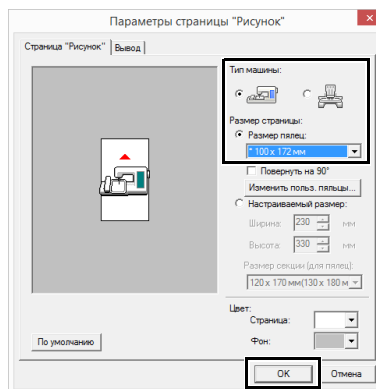
Шаг 1	Выбор размера страницы “Рисунок”
Шаг 2	Создание дизайна
Шаг 3	Оптимизация смены пялец
Шаг 4	Проверка рисунка

### Шаг 1 Выбор размера страницы “Рисунок”

- 1 Нажмите и затем нажмите [Параметры страницы “Рисунок”].



- 2 Выберите в области [Тип машины], затем выберите [Размер пялец] и выберите в селекторе для размера области страницы “Рисунок” значение 130 × 300 мм или 100 × 172 мм. Затем нажмите кнопку [ОК].



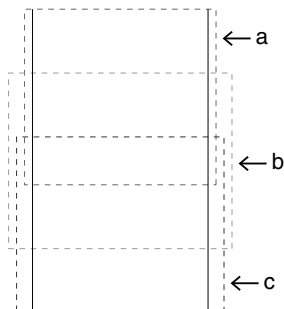




- Настройки для многопозиционных пялец обозначаются значком “\*”.
- Проверьте размер пялец для Вашей машины и выберите нужную настройку.

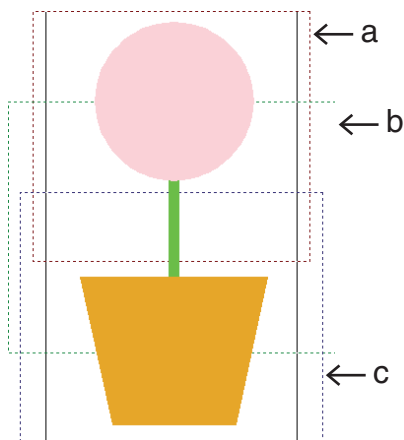
## Шаг 2 Создание дизайна

- 1 Область страницы “Рисунок” отображается на экране, как показано ниже.

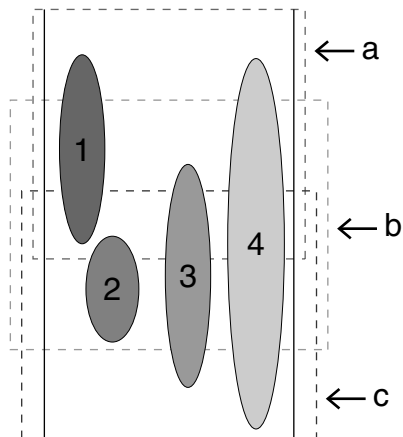


- **Область а**  
Область вышивания, когда многопозиционные пяльцы установлены в верхнем положении.
- **Область b**  
Область вышивания, когда многопозиционные пяльцы установлены в среднем положении.
- **Область с**  
Область вышивания, когда многопозиционные пяльцы установлены в нижнем положении.  
Области разделены пунктиром.

- 2 Создайте композицию, и проверьте, чтобы соблюдались следующие условия.




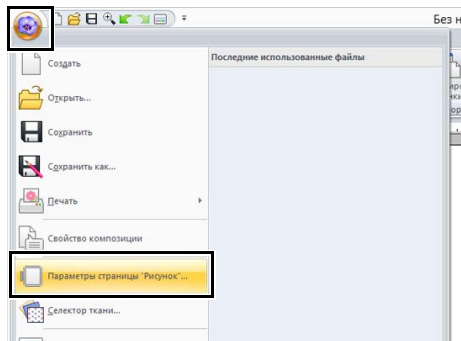
- Размер одного рисунка должен быть не более 100 × 100 mm (или 130 × 180 mm).
- Каждый рисунок должен полностью помещаться в одну область (а, b или с).



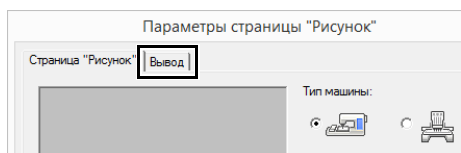
- 1: Положение этого рисунка правильное, так как он полностью помещается в область “а”.
- 2: Положение этого рисунка правильное, так как он полностью помещается либо в область “b”, либо в область “с”.
- 3: Размер этого рисунка приемлем, но его положение необходимо скорректировать, так как он не помещается полностью ни в одну из областей.  
(Необходимо скорректировать его положение так, чтобы он помещался в область “b” или “с”.)
- 4: Этот рисунок необходимо скорректировать, так как он имеет слишком большой размер.  
(Необходимо скорректировать его положение и размер, так чтобы он помещался в область “а”, “b” или “с”.)

### Шаг 3 Оптимизация смены пялец

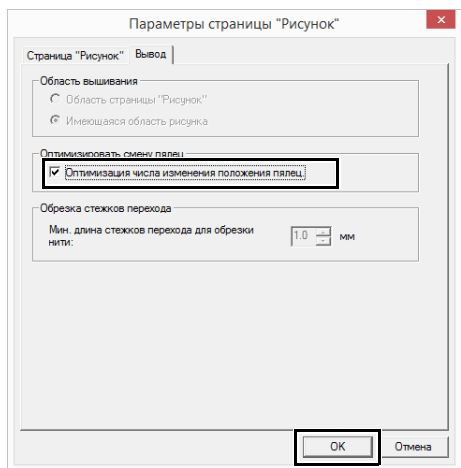
- 1 Нажмите  и затем нажмите [Параметры страницы "Рисунок"].



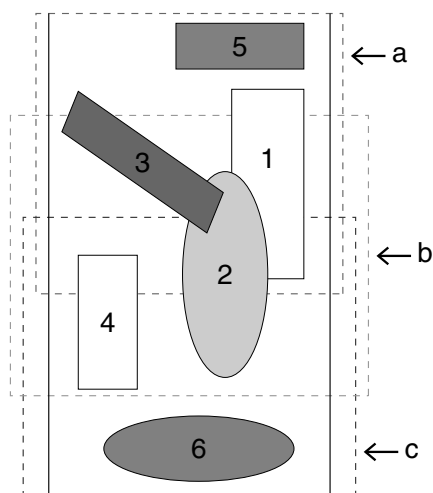
- 2 Нажмите на вкладку [Вывод].



- 3 Установите флажок [Оптимизация числа изменения положения пялец.] и нажмите кнопку [ОК].



- При активации этой функции рядом появится флажок; если функция отключена, то флажок отсутствует.




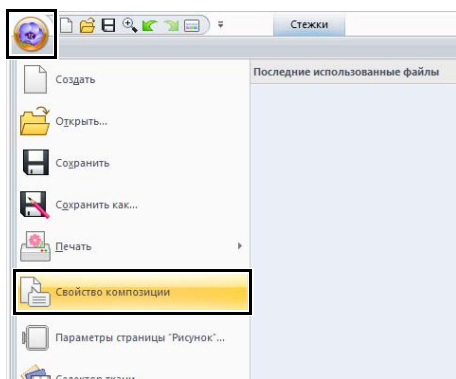
- Когда функция Оптимизировать смену пялец включена, заданный порядок вышивания оптимизируется, чтобы уменьшить количество смен положения установки пялец.  
 В примере, показанном на этой странице, порядок вышивания следующий: а (рисунок 1) → b (рисунок 2) → а (рисунки 3 и 5) → с (рисунки 4 и 6)  
 Если функция Оптимизировать смену пялец выключена, каждый рисунок вышивается в соответствии с заданным порядком вышивания.  
 В примере, показанном на этой странице, порядок вышивания следующий: а (рисунок 1) → b (рисунок 2) → а (рисунок 3) → с (рисунок 4) → а (рисунок 5) → с (рисунок 6)  
 Поскольку количество смен положения установки пялец не оптимизировано, смена положения может выполняться чаще, чем в случае оптимизации.



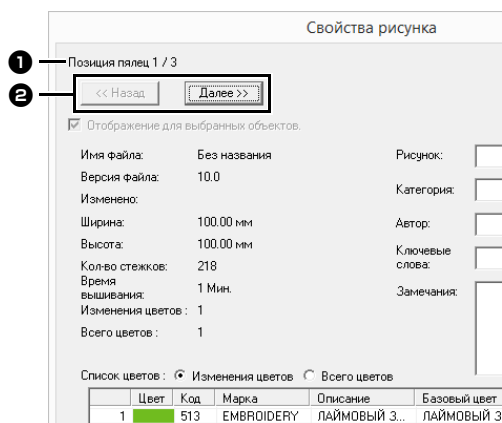
Поскольку при слишком частой смене положений установки пялец рисунок может быть вышит неправильно или ткань может подаваться неравномерно, рекомендуется включать функцию [Оптимизировать смену пялец]. При включении этой функции изменится заданный Вами порядок вышивания, поэтому прежде чем начать вышивание, проверьте порядок вышивания.

## Шаг 4 Проверка рисунка

- 1 Нажмите  и затем нажмите **[Свойство композиции]**.



- 2 Проверьте порядок вышивания каждого рисунка и число изменений положения пялец.



В области страницы “Рисунок” будут отображаться только рисунки, которые будут вышиваться в текущей позиции в очереди установки пялец, а область вышивания для текущей позиции пялец будет выделена красным контуром.

- 1 Позиция в очереди установки пялец для отображенного в настоящий момент рисунка.
- 2 Чтобы отобразить информацию о рисунках в других позициях в очереди установки пялец, нажмите кнопку **[Назад]** или **[Далее]**.



Если рисунок больше области вышивания или же если он расположен таким образом, что он не полностью помещается в области вышивания, отображается сообщение об ошибке. После выделения рисунка, ставшего причиной вывода сообщения об ошибке измените его размер или положение.

## Сохранение дизайна

Весь рисунок сохранится в одном файле (.pes).

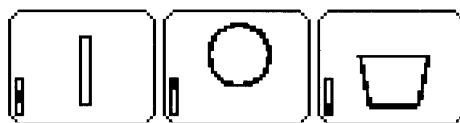





Если размер файла или число изменений цвета превышает указанное значение или же если один из рисунков не полностью помещается внутри области вышивания, то отображается сообщение об ошибке.

## Запись рисунка на оригинальную карту

При создании дизайна для многопозиционных пялец рисунок в каждой позиции установки пялец считается одним рисунком, и затем они комбинируются.

Поэтому при записи этого типа рисунка на оригинальную карту один рисунок с многопозиционными пяльцами сохраняется как комбинация нескольких рисунков.



-  : Этот рисунок вышивается, когда пяльцы установлены в верхнем положении (положение “a”).
-  : Этот рисунок вышивается, когда пяльцы установлены в среднем положении (положение “b”).
-  : Этот рисунок вышивается, когда пяльцы установлены в нижнем положении (положение “c”).

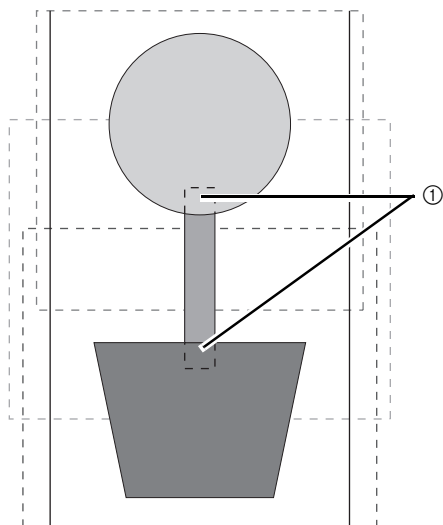
Поэтому порядок вышивания позиций установки рамок для показанного выше рисунка будет следующим: b, a, c.

### Примечания к вышиванию с использованием многопозиционных пялец

- Перед вышиванием рисунка вышейте пробный образец на клочке ткани, используя ту же иглу и нить.
- Не забудьте прикрепить стабилизирующий материал с обратной стороны ткани и сильно натянуть ткань в районе пялец. При вышивании на тонкой или эластичной ткани используйте два слоя стабилизирующего материала. Если стабилизирующий материал не используется, то ткань может слишком сильно растянуться или смяться либо вышивка может быть выполнена неправильно.
  - ▶ О других способах стабилизации крупных рисунков см. в разделе *“Прикрепление стабилизатора к ткани”* на с. 179
- Чтобы вышивка не выходила за контуры, используйте строчку “зигзаг”.



- У рисунков, для которых требуется установка пялец в разных позициях, рисунок вышивания должен составляться так, чтобы различные части рисунка перекрывались, предотвращая смещение при вышивании.



① Перекрытие

### ■ Печать страницы “Рисунок” для многопозиционных пялец

На первой странице печатается полное изображение области страницы “Рисунок” в истинном размере. (Однако для размера 130 × 300 мм области страницы “Рисунок” печатается уменьшенное изображение области страницы “Рисунок”.) На следующих страницах печатаются изображения всех секций дизайна в порядке их вышивания, а также соответствующая информация о вышивании.

Если выбрана настройка **[Истинный размер]**:

Изображение рисунка в каждой секции дизайна и соответствующая информация о вышивании печатаются на отдельных страницах.

Если выбрана настройка **[Уменьшенный размер]**:

Изображение рисунка в секции дизайна и соответствующая информация о вышивании печатаются на одной странице.

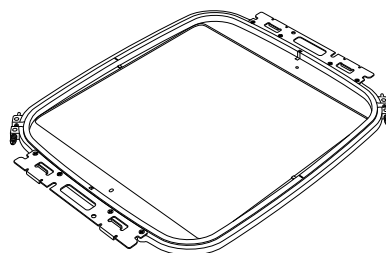
▶ *“Печать”* на с. 96

# Урок 9-3. Вышивание с использованием пялец Jumbo

В этом разделе описан порядок создания данных вышивания, а также вышивания с использованием пялец Jumbo (размер пялец: 360 × 360 мм, крепления расположены по обеим сторонам пялец).



- Если выбраны пяльцы Jumbo, для размера области страницы “Рисунок” автоматически устанавливается значение 350 × 350 мм, которое учитывает зазоры, необходимые для автоматического позиционирования с помощью встроенной камеры.
- Пяльцы Jumbo, описанные в этом разделе, специально предназначены для работы с многоигольными вышивальными машинами Brother, оснащенными встроенной камерой. Их нельзя использовать на других машинах (например, на одноигольных машинах). См. сведения о возможности использования пялец Jumbo в Руководстве по эксплуатации, прилагаемом к вашей многоигольной вышивальной машине Brother.



Пяльцы Jumbo: пяльцы размером 360 × 360 мм



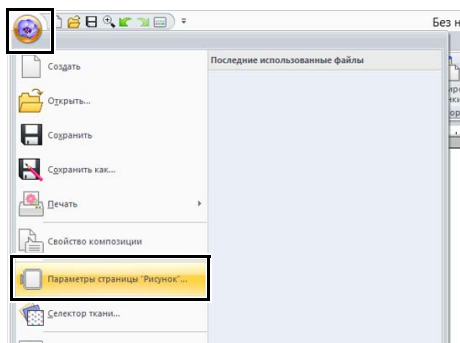
См. подробнее о вышивании с использованием камеры и о прикреплении маркеров позиции вышивания в Руководстве по эксплуатации, прилагаемом к вышивальной машине.

Файл образца для этого обучающего урока находится в папке “Документы (Мои документы)\PE-DESIGN 10\Tutorial\Tutorial\_9”.

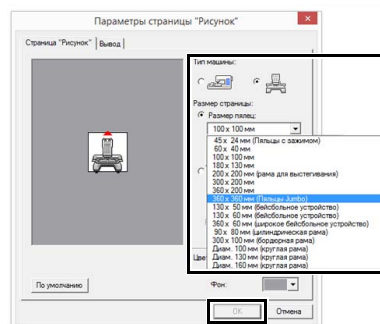
Шаг 1	Выбор размера страницы “Рисунок”
Шаг 2	Создание рисунка вышивания
Шаг 3	Проверка разделенного рисунка
Шаг 4	Прикрепление стабилизатора к ткани
Шаг 5	Вышивание рисунков

## Шаг 1 Выбор размера страницы “Рисунок”

- 1 Нажмите и затем нажмите [Параметры страницы “Рисунок”].



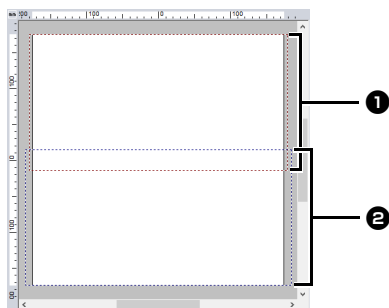
- 2 Нажмите в области [Тип машины], выберите **360 × 360 мм (Пяльцы Jumbo)** в селекторе [Размер пялец] в области [Размер страницы] и нажмите кнопку [OK].





Перед изменением этого параметра уточните размеры пялец, которые можно использовать на вашей вышивальной машине.

- 3 Область страницы “Рисунок” отображается на экране, как показано ниже.



- 1 **Область вышивания для стороны 1**  
Область, вышиваемая первой
- 2 **Область вышивания для стороны 2**  
Область, вышиваемая второй

Рисунок вышивания автоматически разделяется на различные области.



Рисунок вышивания автоматически разделяется с зоной перекрытия областей 1 и 2.

Если рисунок, попавший в эту зону, содержит атласную строчку, при разделении рисунка строчка может измениться. Поэтому в таком случае рекомендуется сдвинуть рисунок или выбрать в качестве типа вышивания застилающую строчку.

## Шаг 2 Создание рисунка вышивания

В этом примере для выполнения описанных процедур используется рисунок вышивания, прилагаемый к данной программе.

- 1 Отобразите панель [Импорт].


- 2 Выберите [Обучающая программа] в селекторе [Из] и [Урок\_09] в селекторе [Категория]. Нажмите [tutorial\_9-3.pes], затем нажмите [Импорт].

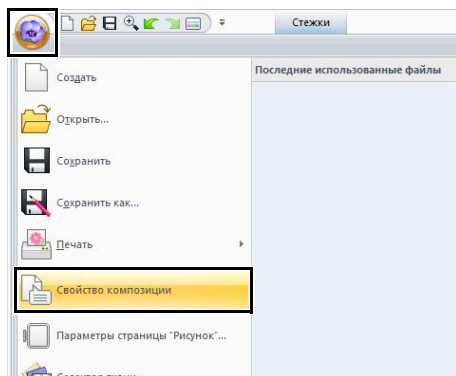


- “Импорт рисунков вышивания” на с. 91.

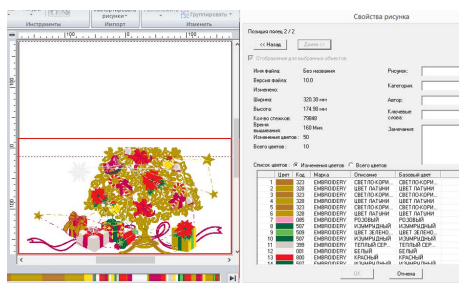
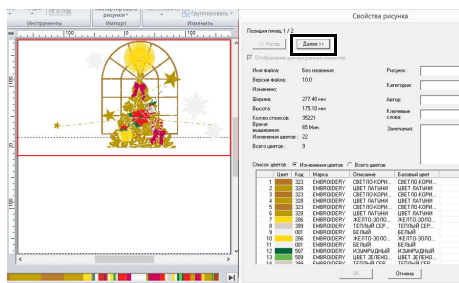
## Шаг 3 Проверка разделенного рисунка

Прежде чем приступить к вышиванию, разделенный рисунок можно просмотреть. Если рисунок, который не следует разделять, был разделен на сторону 1 и сторону 2, можно просмотреть рисунок и настроить его таким образом, чтобы он не разделялся.

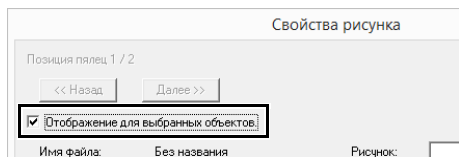
- 1 Нажмите  и затем нажмите [Свойство композиции].



- 2** Нажмите кнопку **[Далее]**, чтобы просмотреть следующую сторону дизайна для вышивания.



Чтобы просмотреть рисунок вышивания на отдельных сторонах, снимите флажок **[Отображение для выбранных объектов.]**



## ■ Сохранение рисунка

Весь рисунок сохранится в одном файле (.pes).

- ▶ *“Перенос данных на вышивальную машину с использованием USB-носителя” на с. 201 и “Перенос данных напрямую в память вышивальной машины” на с. 201*



Дизайн для вышивания для пялец Jumbo нельзя перенести на вышивальную машину при помощи оригинальной карты. Переносите эти дизайны непосредственно в память машины или с использованием USB-носителя.

## Шаг 4 Прикрепление стабилизатора к ткани

При вышивании всегда используйте стабилизатор.

При вышивании больших дизайнов, разделенных на секции, необходимо прикреплять к ткани стабилизатор (для этого используйте приутоживаемые и клейкие стабилизаторы или клеящие спреи). Используйте стабилизирующий материал, подходящий для используемой ткани.

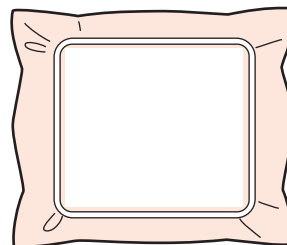
Кроме того, стабилизатор должен быть достаточно прочным и достаточно большим для всей области вышивания. При использовании тонкого стабилизирующего материала, может потребоваться приклеить его в два слоя.

- ▶ См. дополнительную информацию о стабилизаторах в разделе *шаг 4 “Прикрепление стабилизатора к ткани” на с. 179.*

## Шаг 5 Вышивание рисунков

При вышивании используйте маркеры позиции вышивки, прилагающиеся к вышивальной машине. Эти маркеры распознаются встроенной камерой вышивальной машины и используются для автоматического позиционирования материала.

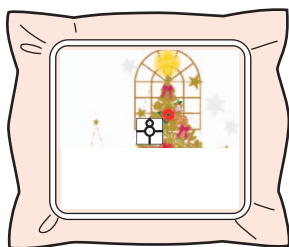
- 1** Закрепите ткань в пяльцах.



- 2** Установите пяльцы на вышивальную машину.
- 3** Выберите рисунок для стороны 1 и включите вышивальную машину, чтобы вышить область вышивания стороны 1.



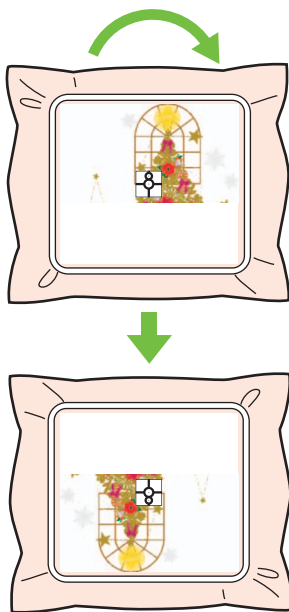
- 4** После окончания вышивания выполните инструкции, отображаемые на вышивальной машине, чтобы прикрепить маркер позиции вышивки на область вышивания.



На экране появляется изображение местоположения иглы; область распознавания позиции отмечена рамкой. Прикрепите маркер позиции вышивки так, чтобы он помещался в рамке. См. подробнее в Руководстве по эксплуатации, прилагаемом к вышивальной машине.

→ Встроенная камера вышивальной машины распознает маркер позиции вышивки.

- 5** Когда маркер будет распознан, снимите пяльцы, поверните их на 180° и повторно закрепите их на вышивальной машине.



→ Встроенная камера вышивальной машины снова распознает маркер позиции вышивки.

- 6** Выполните инструкции на вышивальной машине по удалению маркеров позиции вышивки.



- 7** Выберите рисунок для стороны 2 и затем включите вышивальную машину, чтобы вышить область вышивания стороны 2.



- См. подробнее об использовании вышивальной машины в Руководстве по эксплуатации, прилагаемом к машине.
- Аккуратно снимите пяльцы и снова правильно их установите. Если пяльцы установлены неправильно или же если имеется провисание ткани, рисунок вышивания может сместиться.

## ■ Данные вышивания для пялец Jumbo

- При сохранении дизайна для вышивания в программе **[Layout & Editing]** предыдущие версии форматов файлов недоступны. Кроме того, дизайна для вышивания сохраняется как данные, специально предназначенные для наших многоигловых вышивальных машин, оборудованных встроенной камерой. Ее нельзя вышить на любой другой машине.
- Рисунок вышивания, созданный в области страницы “Рисунок”, для которой в **[Design Center]** настроен размер для пялец Jumbo, нельзя напрямую перенести на машину. Импортируйте этот рисунок вышивания в программу **[Layout & Editing]** и затем перенесите его на вышивальную машину.

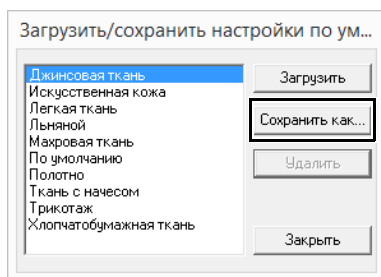
# Выбор и сохранение пользовательских параметров вышивания

## Сохранение часто используемых параметров вышивания

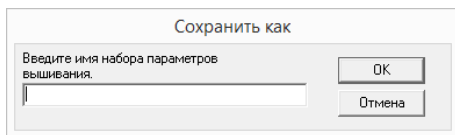
Все часто используемые параметры вышивания можно сохранить и вызывать при настройке параметров вышивания.

### ■ Сохранение настроек в списке

- 1 Нажмите на вкладку [Параметры вышивания].  
▶▶ “Определение параметров вышивания” на с. 54
- 2 При необходимости измените параметры и нажмите
- 3 Нажмите [Сохранить как].



- 4 Введите имя группы настроек и нажмите [OK], чтобы внести группу в список.



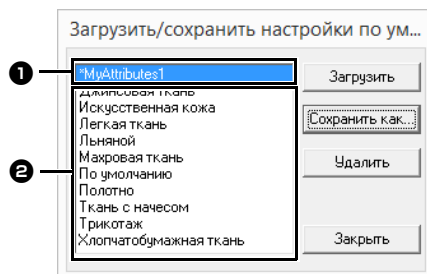
- Сохраненную настройку можно использовать и на другом компьютере. Просто скопируйте файл [sastu.txt] из папки [C:\Program Files (x86)\Brother\PE-DESIGN 10\Settings] на исходном компьютере в папку Параметры с тем же путем на целевом компьютере.
- В проводнике (Windows Explorer) выберите папку C:\Program Files (x86)\Brother\PE-DESIGN 10\Settings. Однократно левой кнопкой мыши нажмите на папку Параметры, чтобы просмотреть ее содержимое. Щелкните правой кнопкой мыши файл sastu.txt и выберите в меню команду копирования. Вставьте скопированный файл на USB-устройство и перенесите на другой компьютер.

### ■ Удаление группы настроек из списка

- 1 В диалоговом окне [Загрузить/сохранить настройки по умолчанию] выберите группу настроек, которую нужно удалить.
- 2 Нажмите [Удалить], чтобы удалить выбранную группу настроек из списка.

### ■ Вызов группы настроек из списка

- 1 В диалоговом окне [Загрузить/сохранить настройки по умолчанию] выберите группу настроек, которую нужно вызвать.



- 1 Сохраненная группа настроек отображается со знаком “\*” рядом с именем.
- 2 Предварительно настроенные параметры вышивания для различных тканей. Выберите тип ткани, на которой будет выполняться вышивание, и просмотрите рекомендованные настройки для этой ткани.

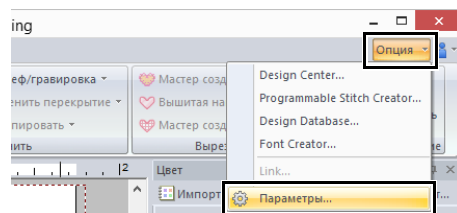
- 2 Нажмите [Загрузить].

→ Настройки в диалоговом окне [Настройка параметров вышивания] заменяются на сохраненные настройки.

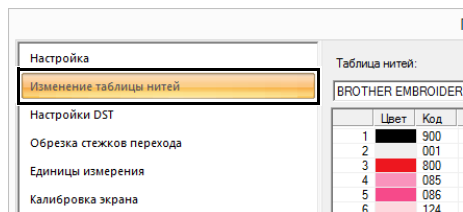
## Изменение пользовательских таблиц цветов нитей

Если у вас есть список часто используемых цветов нитей, их можно сохранить в пользовательской таблице нитей.

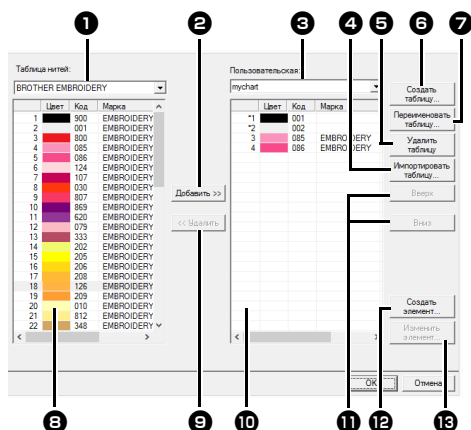
- 1 Нажмите [Опция], затем нажмите [Параметры].



## 2 Нажмите [Изменение таблицы нитей].



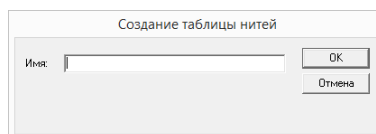
## 3 Пользовательскую таблицу нитей можно сохранять, редактировать и удалять.



- 1 Выбор существующей таблицы нитей.
- 2 Добавление цветов нитей из существующей таблицы нитей.
- 3 Чтобы отредактировать или удалить таблицу нитей, выберите ее здесь, а затем выполните требуемое действие.
- 4 Импорт таблицу нитей.
- 5 Удаление таблицы нитей.
- 6 Создание новой таблицы нитей.
- 7 Переименование таблицы нитей.
- 8 Отображение цветов нитей в существующей таблице нитей.
- 9 Удаление цвета нити.
- 10 Отображение цветов нитей в пользовательской таблице нитей.
- 11 Изменение порядка цветов нитей.
- 12 Добавление нового цвета нити.
- 13 Изменение цвета нити.

## ■ Создание новой таблицы нитей

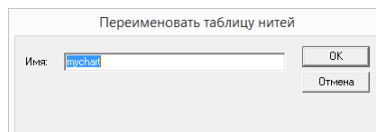
- 1 Нажмите [Создать таблицу] 6.
- 2 Введите имя таблицы и нажмите кнопку [OK].



Сохраненную таблицу нитей можно выбрать в селекторе [Пользовательская] и в селекторе [Таблица нитей].

## ■ Переименование таблицы нитей

- 1 В селекторе [Пользовательская] 3 выберите таблицу.
- 2 Нажмите [Переименовать таблицу] 7.
- 3 Введите имя таблицы и нажмите кнопку [OK].

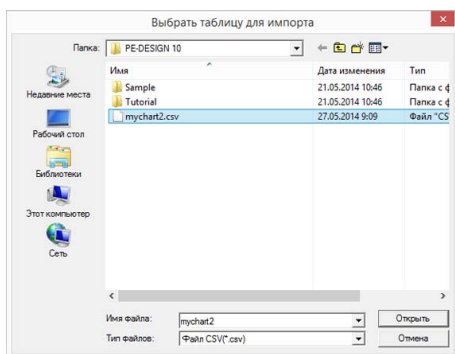


## ■ Удаление таблицы

- 1 В селекторе [Пользовательская] 3 выберите таблицу.
- 2 Нажмите [Удалить таблицу] 5.
- 3 Если появится сообщение с запросом подтверждения, нажмите кнопку [Да].

## ■ Импорт таблицы нитей

- 1 Нажмите [Импортировать таблицу] ④.
- 2 Выберите диск, папку и файл .btc, .btc2 или .csv, затем нажмите кнопку [Открыть].



Можно импортировать файлы в формате .btc, .btc2 или .csv.

►► “Файлы пользовательских таблиц нитей” на с. 195

- 3 Если появится сообщение с запросом подтверждения, нажмите кнопку [Да].

## ■ Изменение таблицы

- 1 В селекторе [Пользовательская] ③ выберите таблицу.
- 2 Продолжите выполнение соответствующей операции. Чтобы сохранить изменения, нажмите кнопку [OK].

## ■ Добавление элементов из таблицы нитей

- 1 В селекторе [Таблица нитей] ① выберите марку нити или пользовательскую таблицу нитей. Если создано несколько пользовательских таблиц нитей, цвета нитей можно выбрать из различных пользовательских таблиц нитей.
- 2 В списке ⑤ нажмите на цвета нитей.



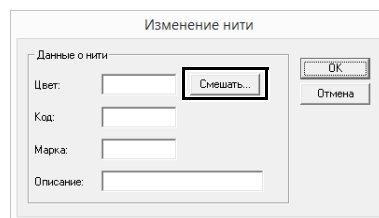
Чтобы добавить несколько элементов, выделите цвета нитей, удерживая нажатой клавишу <Shift> или <Ctrl>.

- 3 Нажмите [Добавить] ②.

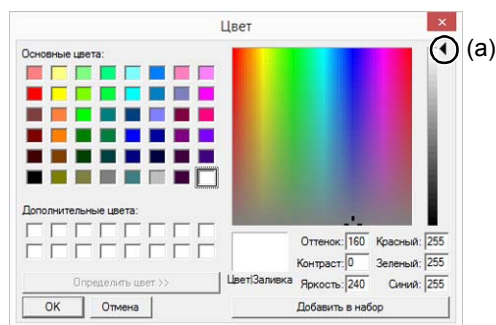
→ Выделенные элементы добавляются в список в пользовательской таблице нитей ⑩.

## ■ Добавление нового элемента

- 1 Нажмите [Создать элемент] ⑫.
- 2 Чтобы создать новый цвет, нажмите [Смешать].



- 3 Укажите цвет и нажмите кнопку [OK], чтобы добавить указанный цвет в диалоговое окно [Изменение нити].



Если ползунок (a) смещен к самому верху шкалы, цвет изменить нельзя.

- 4 При необходимости введите код, марку и описание нити в соответствующие поля.



Код может быть только числовым.

- 5 Нажмите кнопку [OK], чтобы добавить новый элемент в пользовательскую таблицу нитей ⑩.



Перед номерами элементов, созданных или измененных пользователем, отображается звездочка (\*).

## ■ Удаление элементов

- 1 В списке пользовательской таблицы нитей **10** выберите элемент, который нужно удалить.
- 2 Нажмите **[Удалить]** **9**, чтобы удалить элемент из пользовательской таблицы нитей.

## ■ Редактирование элемента

Элемент, зарегистрированный в списке пользовательской таблицы нитей можно отредактировать с целью изменения цвета или номера нити.

- 1 В списке для пользовательской таблицы нитей **10** выберите элемент для редактирования и нажмите **[Изменить элемент]** **13**.
- 2 Измените данные элемента точно так же, как и при добавлении нового элемента.



Как и в случае с вновь добавленными элементами, перед номерами отредактированных элементов будут стоять звездочки (\*).

## ■ Изменение очередности элементов

- 1 В списке для пользовательской таблицы нитей **10** выберите элемент, который нужно переместить.
- 2 Нажмите **[Вверх]** или **[Вниз]** **11**, чтобы изменить очередность данного элемента в списке.



## Файлы пользовательских таблиц нитей

Можно импортировать существующие пользовательские таблицы нитей, а также использовать на другом компьютере редактированные пользовательские таблицы нитей.

- Новая созданная пользовательская таблица нитей сохраняется в формате .btc2 с тем же именем, что и таблица нитей, в папке **[C:\Program Files (x86)\Brother\PE-DESIGN 10\MyChart]**.
- В программе PE-DESIGN 10 можно использовать существующие пользовательские таблицы нитей, созданные в предыдущих версиях программы (например, в PE-DESIGN NEXT). Импортируйте файл "chart2.btc" из следующей папки: **[C:\Program Files (x86)\Brother\PE-DESIGN NEXT\Color]**.
- Файл "chart1.btc" в папке **[Color]** нельзя импортировать.
- Можно импортировать файлы пользовательских таблиц нитей в формате .csv. Файл .csv должен содержать значения "Code", "Brand", "Description", "R", "G" и "B", разделенные запятыми; значения для каждого цвета перечисляются в новой строке. Значения RGB должны быть в диапазоне 0–255.

Пример: для файла .csv

```
100,MyBrand,Black,10,10,10
101,MyBrand,White,245,245,245
```



Цвета нитей на рисунках вышивания, созданных в этом приложении, могут слегка отличаться на вышивальной машине (в зависимости от используемой модели).

1. Вышивальные машины без функции отображения цветов нитей

Введенную информацию о цветах нитей вообще не удастся отобразить.

2. Вышивальные машины с функцией отображения цветов нитей

Из информации о нитях, введенной для рисунка вышивания, на машине отображаются только названия цветов. Однако при отображении названий цветов нитей используются только названия, предварительно заданные на машине. Поэтому на машине отображаются названия предварительно заданных цветов нитей, которые ближе всего к цветам, указанным на рисунке вышивания.

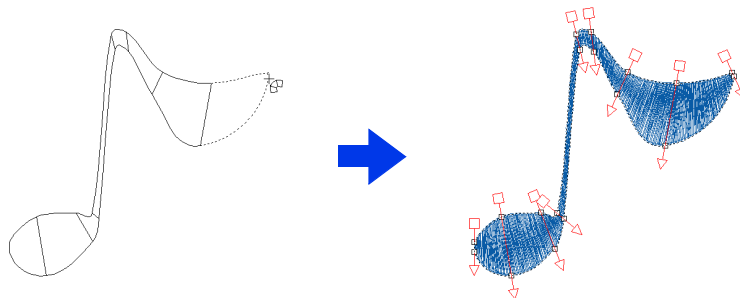
3. Вышивальные машины с указателями цветов нитей

На некоторых машинах может отображаться информация о нитях, введенная в этом приложении.

Однако, если цвет нити был изменен или добавлен пользователем (цвета нитей, отмеченные слева звездочкой (\*)), то отображается только номер нити.

# Использование инструмента “Имитация ручной вышивки”

При помощи инструментов [Имитация ручной вышивки] можно создавать рисунки вышивания с линиями направления вышивания, которые можно редактировать вручную.

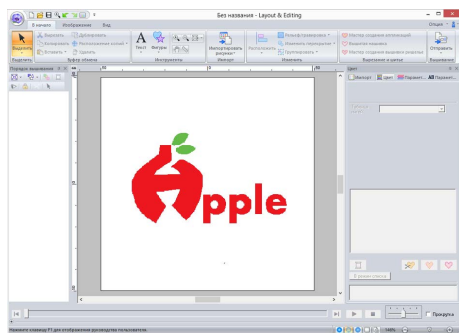


Фигуры, нарисованные при помощи инструментов [Имитация ручной вышивки], можно редактировать так же, как и фигуры, нарисованные при помощи инструментов [Фигуры].

## Создание оригинального логотипа

С помощью инструментов [Имитация ручной вышивки] можно создать рисунок вышивания, используя в качестве фона ваш логотип.

- 1 Откройте изображение логотипа, которое следует использовать для создания рисунка вышивания.
  - ▶▶ “Импорт данных изображения” на с. 150




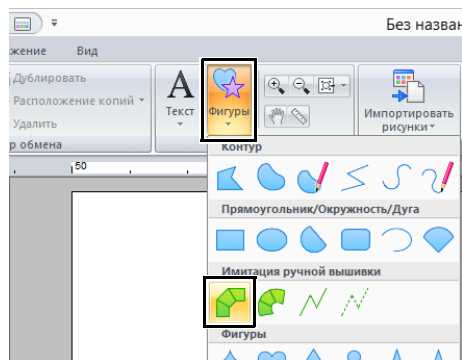
В нашем примере мы создадим рисунок красного элемента слева (буква “А”).







Бледную копию фонового изображения можно отобразить в области [Страница “Рисунок”].

- ▶▶ “Настройка плотности фонового изображения” на с. 152

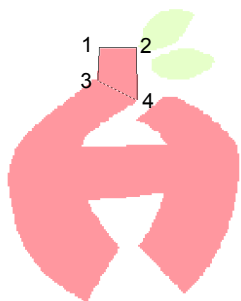
- 2 Сначала выберите инструмент [Имитация ручной вышивки]. Нажмите на вкладку [В начало], выберите [Фигуры] и нажмите .



-  : Выберите этот инструмент для создания рисунков с прямыми блоками (вышивание областей). (Клавиша быстрого вызова: <Z>)
-  : Выберите этот инструмент для создания рисунков с изогнутыми блоками (вышивание областей). (Клавиша быстрого вызова: <X>)
-  : Выберите этот инструмент для создания рисунков вышивки с непрерывной строчкой (вышивание линий). (Клавиша быстрого вызова: <V>)
-  : Выберите этот инструмент для создания рисунков вышивки переходного типа (стежки переходов). (Клавиша быстрого вызова: <B>)
- ▶▶ “Стежки перехода и обрезка стежков перехода” на с. 297




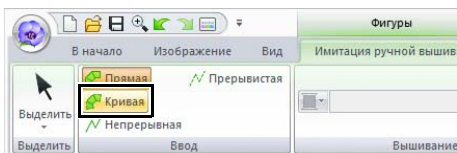
- 3** Нажмите на точки с 1 по 4 (по порядку).



Чтобы удалить введенную точку, нажмите на нее правой кнопкой мыши или нажмите клавишу **<BackSpace>**.

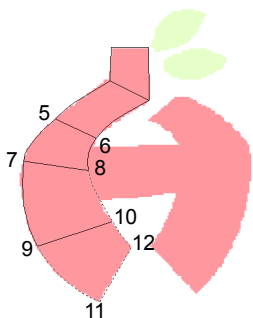
- 4** Выберите инструмент Кривая.

Нажмите  **Кривая** в группе **[Ввод]** на вкладке **[Имитация ручной вышивки]**.




- 5** Нажмите на точки с 5 по 11 (по порядку).

Нажмите на точку 12 (последняя точка части рисунка) и нажмите клавишу **<Enter>**.

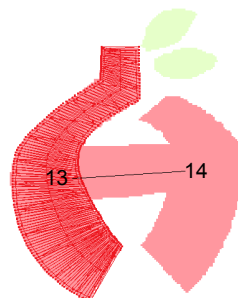



Чтобы завершить создание элемента рисунка, можно не нажимать клавишу **<Enter>**, а вместо этого дважды нажать кнопку мыши.

- 6** Нажмите  **Непрерывная** в группе **[Ввод]** на вкладке **[Имитация ручной вышивки]**.

- 7** Нажмите на точку 13, затем на точку 14 (последняя точка сметочной строчки, соединяющей элементы), затем нажмите клавишу **<Enter>**.

Укажите точки так, чтобы они захватывали или соединяли элемент, созданный в пункте **5**.

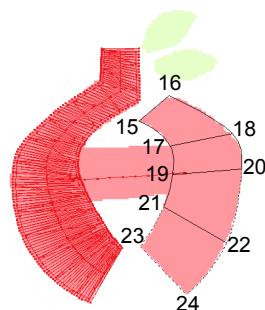



- 8** Нажмите  **Кривая** в группе **[Ввод]** на вкладке **[Имитация ручной вышивки]**.

- 9** Нажмите на точки с 15 по 23 (по порядку).

Нажмите на точку 24 (последняя точка части рисунка) и нажмите клавишу **<Enter>**.

Укажите точки так, чтобы они захватывали или соединяли элемент, созданный в пункте **7**.

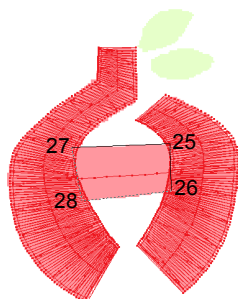


- 10** Нажмите  **Прямая** в группе **[Ввод]** на вкладке **[Имитация ручной вышивки]**.

## 11 Нажмите на точки с 25 по 27 (по порядку).

Нажмите на точку 28 (последняя точка части рисунка) и нажмите клавишу **<Enter>**.

Укажите точки так, чтобы они захватывали или соединяли элемент, созданный в пункте **9**.



Изображение готового логотипа



- Если элементы соединяются с предыдущими или последующими элементами, стежки перехода для автоматической оптимизации точек входа и выхода не создаются. Рекомендуется перед шитьем проверить строчки в инструменте Имитатор вышивания.
- ▶ *“Проверка строчки при помощи имитатора вышивания” на с. 80*
- Последующее ручное добавление или редактирование линий направления вышивания в рисунках фигур позволяет продолжить создание рисунков при помощи тех же инструментов Имитация ручной вышивки.
- ▶ *“Задание направления вышивания” на с. 51*

# Перенос данных

---

В этом разделе описаны операции переноса дизайнов для вышивания на вышивальные машины.

# Перенос дизайнов для вышивания на вышивальные машины

Процедура переноса созданного рисунка вышивания на вышивальную машину различается в зависимости от модели вышивальной машины. См. подробнее в Руководстве по эксплуатации, прилагаемом к вышивальной машине.

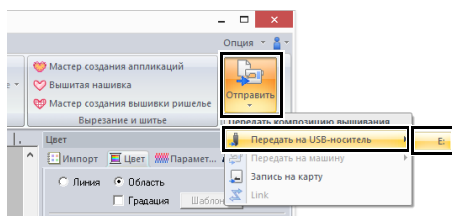
## Перенос данных на вышивальную машину с использованием USB-носителя

Дизайны для вышивания можно перенести на вышивальную машину, поддерживающую функцию USB-хоста.



“Аппаратный ключ PE-DESIGN” нельзя использовать как USB-носитель. Не используйте “Аппаратный ключ PE-DESIGN” для переноса файлов вышивания.

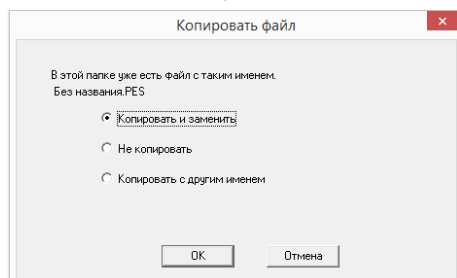
- 1 Вставьте USB-носитель в компьютер.
- 2 Нажмите на вкладку **[В начало]**.
- 3 Нажмите **[Отправить]** в группе **[Вышивание]**, нажмите **[Передать на USB-носитель]** и выберите нужный диск.



→ Начинается перенос данных.



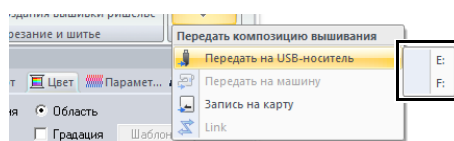
Если на устройстве назначения уже есть файл с таким же именем, отображается следующее диалоговое окно. Выберите, следует ли перезаписать существующий файл, прервать копирование или скопировать файл под другим именем.



- 4 После завершения переноса данных отображается сообщение “Вывод данных завершен.”, подтверждающее завершение переноса. Нажмите кнопку **[OK]** и извлеките USB-носитель.



При подключении нескольких USB-носителей выберите в следующем меню устройство, на которое требуется перенести данные.

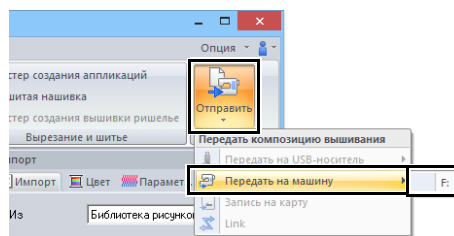


## Перенос данных напрямую в память вышивальной машины

Дизайны для вышивания можно перенести на вышивальные машины, подключенные к компьютеру через USB-кабель.



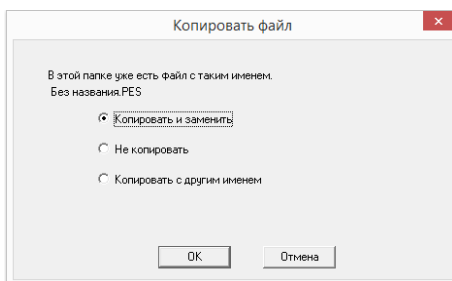
- 1 Подключите вышивальную машину к компьютеру.
- 2 Нажмите на вкладку **[В начало]**.
- 3 Нажмите **[Отправить]** в группе **[Вышивание]**, нажмите **[Передать на машину]** и выберите нужный диск.



→ Начинается перенос данных.



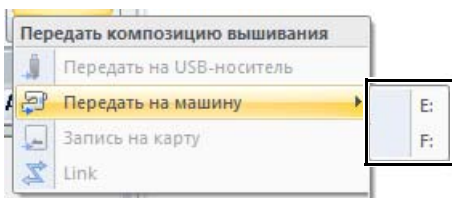
Если на устройстве назначения уже есть файл с таким же именем, отображается следующее диалоговое окно. Выберите, следует ли перезаписать существующий файл, прервать копирование или скопировать файл под другим именем.



- 4** После завершения переноса данных отображается сообщение “Вывод данных завершен.”, подтверждающее завершение переноса. Нажмите **[OK]**.



- См. подробнее об этом способе переноса дизайнов в Руководстве по эксплуатации, прилагаемом к вышивальной машине.
- При подключении нескольких вышивальных машин выберите в следующем меню машину, на которую требуется перенести данные.



- Если на подключенной вышивальной машине включен режим Link (Связь), команда **[Передать на машину]**, описанная в этой процедуре, недоступна. Чтобы выбрать эту команду, переключите машину в нормальный режим.

## Перенос данных на вышивальную машину с использованием оригинальной карты

Дизайны можно перенести на вышивальную машину, оснащенную гнездом для чтения карт.



- Следите за тем, чтобы размер пялец дизайна не превышал размера, используемого на вышивальной машине.
- Если при записи на оригинальной карте уже имеются файлы с данными, то все эти данные будут удалены с карты. Перед записью на карту сохраните имеющиеся на ней нужные данные на жестком диске или на другом носителе и убедитесь, что нужных вам данных на карте не осталось.

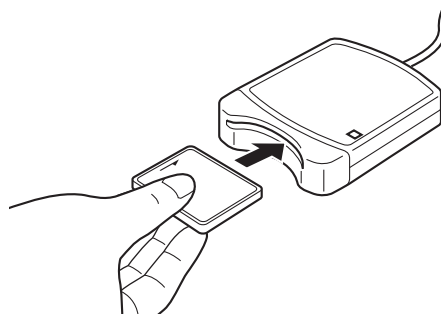
▶▶ “С оригинальной карты” на с. 92

- Композицию вышивания для пялец Jumbo нельзя перенести на вышивальную машину при помощи оригинальной карты. Дизайны такого размера предназначены специально для многоигольных вышивальных машин Brother, оснащенных встроенной камерой.

▶▶ “Урок 9-3. Вышивание с использованием пялец Jumbo” на с. 188

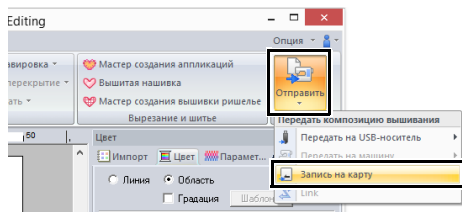
- ▶▶ См. подробнее о записи нескольких дизайнов для вышивания в разделе “Перенос дизайнов для вышивания на вышивальные машины” на с. 246.

- 1** Подключите USB-модуль записи на карту. Вставьте оригинальную карту в USB-модуль записи на карту.

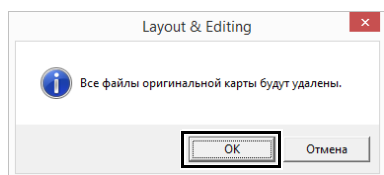


- 2** Нажмите на вкладку **[В начало]**.

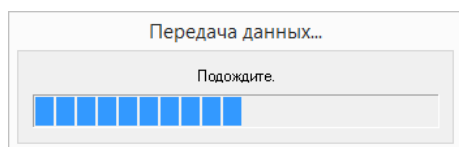
- 3 Нажмите [**Отправить**] в группе [**Вышивание**], затем нажмите [**Запись на карту**].



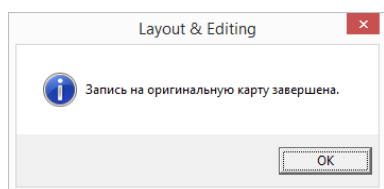
- 4 Когда появится следующее сообщение, нажмите кнопку [**OK**].



→ Начинается перенос данных. Во время передачи данных отображается следующее сообщение.



- 5 После завершения передачи данных появляется следующее сообщение о завершении переноса данных. Нажмите [**OK**].

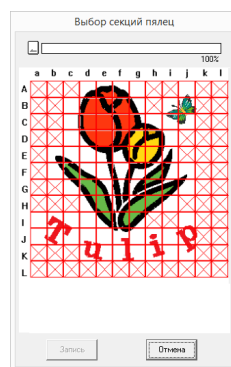


## Перенос разделенных дизайнов для вышивания

Когда на карту записываются рисунки вышивания для разделенных рисунков, созданные в области страницы "Рисунок" пользовательского размера, они делятся на отдельные секции.

Если общий размер рисунка превышает емкость носителя или памяти вышивальной машины или если рисунок разделен более чем на 80 секций с размером области страницы "Рисунок" 90 × 90 см (35,4" × 35,4дюйма), потребуется разделить рисунок и записать отдельные секции на несколько носителей.

Если все секции рисунка не удастся сохранить за одну операцию, появляется диалоговое окно [**Выбор секций пялец**]. Выберите секции рисунка, пока носитель не заполнится.



Индикатор емкости карты в верхней части диалогового окна показывает объем свободного пространства на карте (белым цветом) и объем пространства, занятого секциями рисунка (синим цветом).

При выборе секции рисунка общий объем пространства, занятый выбранными секциями, отображается синим цветом. При превышении доступной емкости весь индикатор емкости карты отображается красным цветом. Чтобы отменить выбор секции рисунка, щелкните по ней еще раз.

Нажмите кнопку [**Запись**], чтобы записать выбранные секции рисунка на носитель. (Кнопка [**Запись**] доступна, только когда выбрана секция рисунка и на носителе имеется достаточно свободного места для записи выбранных секций рисунка.)

- ▶▶ См. подробнее о записи разделенных дизайнов для вышивания в разделе "Урок 9-1. Деление дизайна для вышивания" на с. 177.

# Использование функции Link (Связь) для вышивания с компьютера

Дизайны для вышивания можно вышивать, передавая данные вышивания с компьютера на одну или несколько вышивальных машин, поддерживающих функцию Link (Связь). Эти дизайны вышиваются после передачи данных с компьютера на вышивальную машину в точности так же, как печатается документ после передачи данных с компьютера на принтер.



- Функцию Link (Связь) можно использовать только на вышивальных машинах, поддерживающих эту функцию. На других машинах ее использовать невозможно. См. подробнее в Руководстве по эксплуатации, прилагаемом к вышивальной машине.
- Функцию Link (Связь) нельзя использовать со следующими дизайнами для вышивания:
  - ◆ дизайны, размер которых превосходит область вышивания, предусмотренную для машины;
  - ◆ дизайны для вышивания в области страницы "Рисунок" пользовательского размера или для пялец Jumbo;
  - ◆ рисунки для пялец размером 240 × 360 мм.
- С помощью функции Link (Связь) можно объединить до четырех вышивальных машин.

**1** Создайте композицию вышивания в программе **[Layout & Editing]**.

**2** Переключите вышивальную машину в режим Link (Связь).

- Включите на вышивальной машине функцию Link (Связь) и выключите машину.



Инструкции по переключению машины в режим Link (Связь) см. в Руководстве пользователя, прилагаемом к вышивальной машине.

**3** Подключите вышивальную машину к компьютеру, используя USB-кабель, входящий в комплект поставки машины.

- Включите вышивальную машину.



- См. подробнее о подключении машин к компьютеру в Руководстве по эксплуатации, прилагаемом к вышивальной машине.
- Если вышивальная машина расположена далеко от компьютера, рекомендуется использовать USB-концентратор с автономным питанием. Не используйте удлинительные USB-кабели или удлинительные кабели с промежуточным усилителем.
- Не подсоединяйте и не отсоединяйте USB-кабель, если вышивальная машина включена.
- Выберите пункт **[Электропитание]** на панели управления (**[Панель управления]**) и установите для параметров **[Ждущий режим]** и **[Спящий режим]** значение **[Никогда]**.

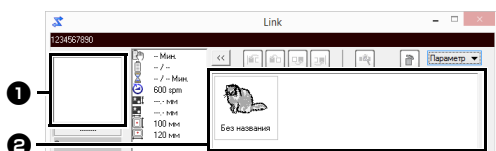
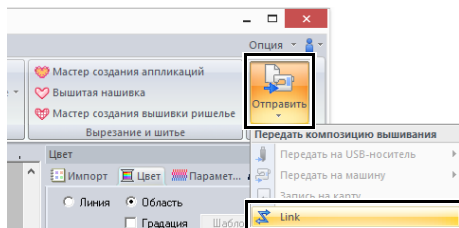


При помощи функции Link (Связь) можно подключить к компьютеру одну или несколько вышивальных машин.

**4** Нажмите на вкладку **[В начало]**.



- 5** Нажмите **[Отправить]** в группе **[Вышивание]**, затем нажмите **[Link]**.

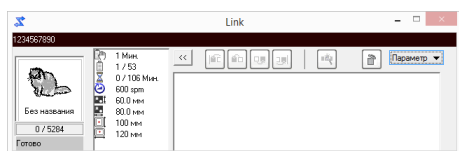


- 1** Переданная композиция

- 2** Очередь

Отображение данных до их передачи на вышивальную машину.

→ Передача данных начинается, когда машина готова к началу загрузки данных. Во время передачи данных на экране вышивальной машины отображается соответствующее сообщение, а композиция переданных перемещается в область переданных дизайнов.



Если данные, отправленные из программы **[Layout & Editing]**, не отображаются в поле переданных дизайнов, продолжите операцию, используя панель управления на машине.



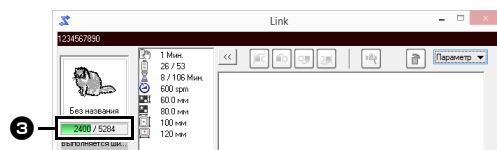
Чтобы передать в диалоговое окно **[Link]** несколько дизайнов, повторите шаг 4 для каждого дизайна. Диалоговое окно **[Link]** остается открытым, пока выделенная композиция передается из программы **[Layout & Editing]** в диалоговое окно "Link" (Связь).

- 6** После завершения передачи дизайна нажмите кнопку "Пуск/Стоп" на вышивальной машине, чтобы начать вышивание.



Переданные данные на вышивальной машине редактировать невозможно. Полученные данные можно только вышить. Однако можно выбрать параметры вышивания.

После начала вышивания в диалоговом окне **[Link]** появляется следующий индикатор.



- 3** Отображает состояние вышивальной машины.

Значение каждого состояния объясняется далее

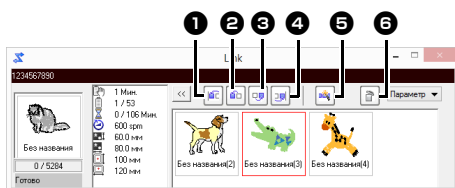
Состояние	Описание
<b>Готово</b>	Нажмите кнопку на вышивальной машине (кнопку "Пуск/Стоп"), чтобы начать вышивание.
<b>Ожидание</b>	Если в очереди <b>2</b> нет данных, в программе выберите в качестве устройства назначения <b>[Link]</b> и отправьте данные. Если такое состояние отображается, хотя в очереди <b>2</b> есть данные, продолжите операцию, используя панель управления на машине.
<b>Выполняется шитье</b>	Машина выполняет вышивание.
<b>Приостановлено</b>	Машина временно приостановлена.
<b>Изменение цвета</b>	Замените на вышивальной машине катушку.
<b>Проверьте нить</b>	Проверьте нижнюю или верхнюю нить на вышивальной машине.
<b>Проверьте раму</b>	Установите на вышивальную машину другие пальцы.
<b>Ошибка</b>	Посмотрите описание ошибки, возникшей на вышивальной машине.

## ■ Если на одну вышивальную машину передано несколько дизайнов

Можно вышить несколько дизайнов для вышивания, передав их в диалоговое окно [Link]. В этом случае диалоговое окно имеет следующий вид.



- В программе Design Database можно отправить несколько дизайнов сразу.
- ▶▶ “Пересылка дизайнов для вышивания на вышивальные машины при помощи функции Link (Связь)” на с. 250
- При помощи функции [Имена из списка] также можно отправлять несколько дизайнов, в которых заменяется только текст.
- ▶▶ “Вывод рисунков с использованием текста из списка” на с. 128



В этом диалоговом окне можно выполнить следующие операции.

- ❶ Перемещение выбранных дизайнов в начало порядка вышивания.
- ❷ Перемещение выбранных дизайнов на одну позицию вперед в порядке вышивания.
- ❸ Перемещение выбранных дизайнов на одну позицию назад в порядке вышивания.
- ❹ Перемещение выбранных дизайнов в конец порядка вышивания.
- ❺ Автоматическая оптимизация порядка вышивания, позволяющая максимально уменьшить число изменений цвета нити.
- ❻ Удаление выбранных дизайнов из диалогового окна [Link].



До того как на машине появится сообщение “Части машины будут двигаться. Не подносите руки и другие предметы к машине.” и вы нажмете кнопку [ОК], можно изменить порядок вышивания дизайнов (включая первую), поскольку первая композиция еще не отправлена на вышивальную машину.

## ■ Если подключено несколько вышивальных машин

Появляется диалоговое окно [Программа распределения], а также диалоговое окно [Link] для каждой вышивальной машины. Все дизайны в диалоговом окне [Программа распределения] будут выделены. Укажите, какой файл необходимо передать на какую вышивальную машину.



### Диалоговое окно “Программа распределения”

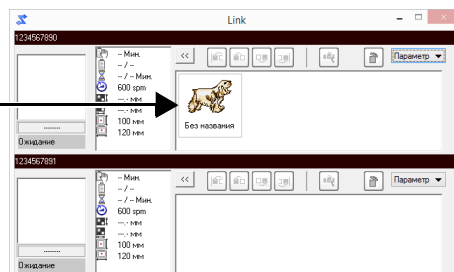
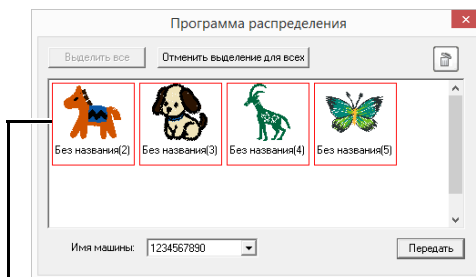
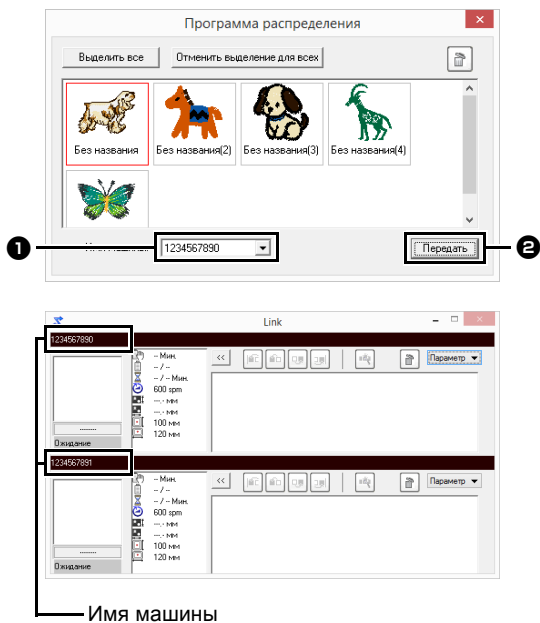


- ❶ Выбор всех дизайнов для вышивания.
- ❷ Отмена выбора дизайнов для вышивания.
- ❸ Удаление выбранного дизайна вышивания. (Композиция удаляется без перемещения в корзину (<Корзина>).)

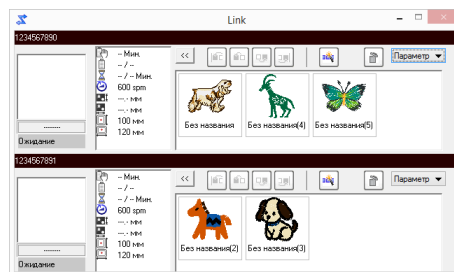


- Отправка дизайна в диалоговое окно “Программа распределения” для нескольких машин.
- Чтобы отправить несколько дизайнов, повторите шаг ❺ для каждого дизайна.

- 1** Выберите машину в селекторе [Имя машины] **1**, выберите файл вышивания и нажмите кнопку [Передать] **2**.



- 2** Повторите шаг **1**, чтобы переместить каждую композицию в диалоговое окно [Link].



- Изначально для машины задано имя, соответствующее ее идентификатору. См. подробнее в Руководстве пользователя, прилагаемом к вышивальной машине.
- Имя машины можно изменить. См. подробнее в разделе *“Изменение отображаемого имени вышивальной машины для функции Link (Связь)”* на с. 208

→ Дизайны для вышивания перемещаются в диалоговое окно [Link].



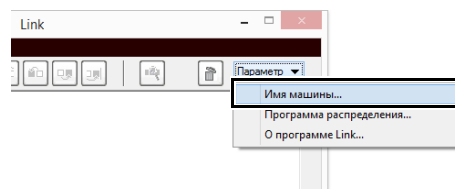
- Порядок вышивания дизайнов в очереди можно изменить.
- ▶▶ Подробнее см. в разделе “Если на одну вышивальную машину передано несколько дизайнов” на с. 206.
- Если во время отображения диалогового окна **[Link]** подключаются дополнительные машины, появляются соответствующие очереди. В случае отключения машины соответствующая очередь исчезнет.
- Чтобы открыть диалоговое окно **[Свойство]** для файла, дважды щелкните значок файла или выделите файл, нажмите на него правой кнопкой мыши и в открывшемся меню выберите пункт **[Свойство]**.
- Чтобы свернуть диалоговое окно до кнопки на панели задач, нажмите кнопку **[Свернуть]**.

## Отсоединение кабеля USB или выключение компьютера

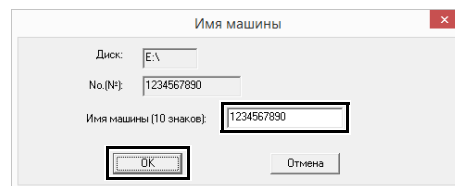
- После того как передача данных на вышивальную машину завершится и сообщение о передаче данных на экране машины будет закрыто, можно отсоединить кабель USB или выключить компьютер. При повторном подключении к вышивальной машине работу в режиме “Link” (Связь) можно продолжить.
- Вышивальная машина может завершить вышивание обрабатываемого дизайна даже после выключения компьютера.
- Если выключить вышивальную машину во время вышивания, то при ее следующем включении операцию можно продолжить. В таком случае можно возобновить передачу данных с помощью функции Link (Связь), нажав **[Link]** в программе **[Design Database]** или нажав кнопку меню **[Опция]** в программе **[Layout & Editing]**, чтобы открыть диалоговое окно **[Link]**.
- Если подключенная вышивальная машина не распознается, диалоговое окно **[Link]** закрывается автоматически.
- Чтобы снова открыть диалоговое окно **[Link]** после повторного запуска компьютера, нажмите **[Link]** в программе **[Design Database]** или нажмите кнопку меню **[Опция]** (в правом верхнем углу) в программе **[Layout & Editing]**.
- Чтобы открыть диалоговое окно **[Программа распределения]**, нажмите **[Программа распределения]** в меню **[Опция]** диалогового окна **[Link]**.

## Изменение отображаемого имени вышивальной машины для функции Link (Связь)

- 1 Нажмите пункт **[Имя машины]** в меню **[Опция]** в очереди машины, имя которой нужно изменить.



- 2 Введите имя в поле **[Имя машины]** и нажмите кнопку **[OK]**.



Для вышивальной машины можно выбрать имя длиной не более 10 знаков (может содержать буквы, цифры и символы).



- Когда вышивальная машина подключается к компьютеру, компьютер распознает ее как съемный диск, которому присваивается отдельная буква диска. Если эта буква диска совпадает с буквой диска, уже назначенной компьютером, передавать дизайны на эту вышивальную машину невозможно. Такая проблема может возникнуть, например, какая-либо буква диска была назначена сетевому диску. В этом случае отмените назначение диску совпадающей буквы диска.
- При увеличении числа вышивальных машин, подключенных к компьютеру через USB-подключение, операционная система может потребовать перезапустить компьютер. В таком случае перезапустите компьютер.



# Design Center



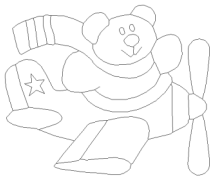

---

В этом разделе описываются основные операции, выполняемые в программе Design Center. Здесь также приводятся пошаговые инструкции, позволяющие легко создать рисунок вышивания на основе из шаблонного изображения (например, иллюстрации).

# Основные операции в программе Design Center

В программе Design Center можно создавать рисунки вышивания на основе оригинальных изображений. Кроме того, в этой программе имеются возможности более расширенной настройки параметров для вышивания линий и областей, чем это можно сделать при использовании функции **[Автовышивка]** в программе Layout & Editing.

Рисунок вышивания создается в следующие четыре этапа.

Шаг 1 Этап "Исходное изображение"	Шаг 2 Этап "Штриховое изображение"	Шаг 3 Этап "Обработка рисунка"	Шаг 4 Этап "Настройка вышивания"
			
<p>Откройте файл изображения и выберите цвета, которые будете использовать для создания контуров.</p>	<p>Исходное изображение преобразуется в черно-белое штриховое изображение. Контуры можно нарисовать или стереть.</p> <p>Пример. С шарфа стерты полосы. К шарфу добавляются полосы.</p>	<p>Штриховое изображение преобразовывается в редактируемое изображение. Точки в редактируемом изображении можно изменять, чтобы изменить рисунок.</p> <p>Пример. Глаза передвинуты, и выражение лица изменяется. К хвосту самолета добавляется звезда.</p>	<p>Тип вышивания и цвета нитей задаются в контуре, чтобы завершить рисунок вышивания.</p> <p>Пример. Если применить цвета, отличные от цветов исходного изображения, рисунок приобретает другой вид.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Если данные сохраняются, работу можно приостановить на каждом этапе, а затем продолжить.</li> <li>• Наиболее подходящие изображения для использования - это изображения с несколькими различными цветами. Сложные изображения и фото, а также изображения и фото с градациями не подходят, так как сложно выделить их контуры.</li> <li>• Данные штрихового изображения сохраняются в формате PEL, а данные обработки рисунка сохраняются в формате PEM.</li> <li>• Данные вышивания сохраняются в формате PEM. Чтобы перенести данные в формате .pem, созданные в программе Design Center, на вышивальную машину, импортируйте рисунок в программу Layout &amp; Editing, а затем перенесите данные на вышивальную машину.</li> </ul> <p>▶▶ "Импорт в программу Layout &amp; Editing" на с. 220 и "Перенос дизайнов для вышивания на вышивальные машины" на с. 201</p>			

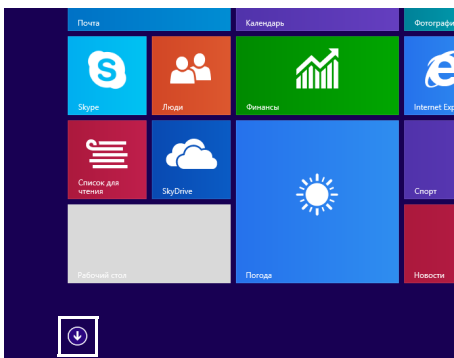
В этом разделе описываются основные операции, выполняемые в программе Design Center. Подробную информацию о процедурах и настройках см. в разделе "Окно Design Center" на с. 221.



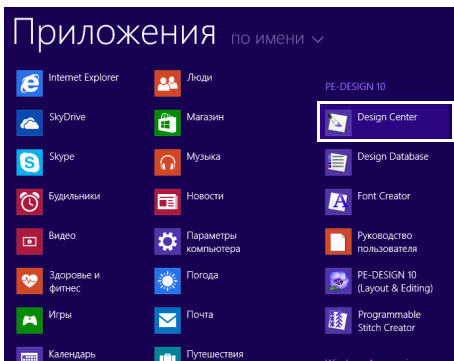
## Шаг 1 Этап “Исходное изображение”

### ■ Извлечение контуров из изображения

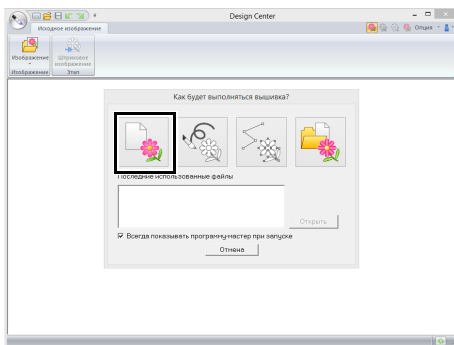
- 1 Нажмите на стрелку вниз в левом нижнем углу экрана [Пуск], чтобы переключиться в представление [Все приложения].



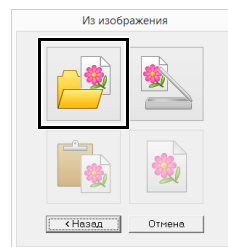
- 2 Нажмите на [Design Center] в группе [PE-DESIGN 10].



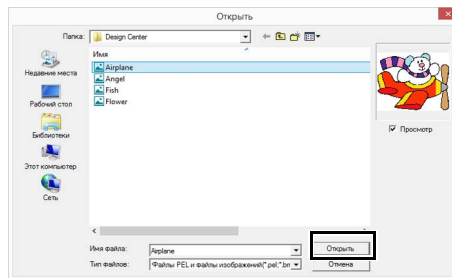
- 3 Нажмите .



- 4 Нажмите .



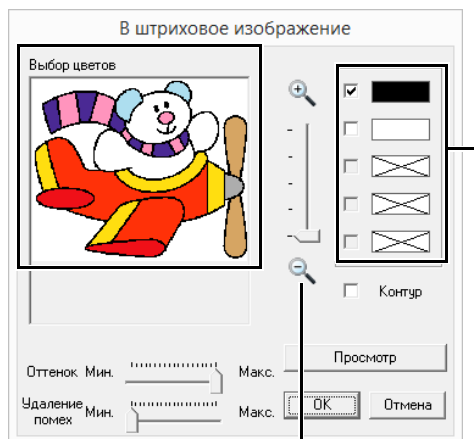
- 5 Выберите нужный файл изображения и нажмите [Открыть].



Изображение самолета находится в следующей папке:  
**Документы (Мои документы)\PE-DESIGN 10 \Sample\Design Center.**

- 6** В изображении, которое отображается в окне **[Выбор цветов]**, выберите цвета, которые будут использоваться для контуров (линий вышивания).

→ Выбранный цвет отображается в правой части поля, а также в поле появляется флажок , показывающий, что цвет выбран.

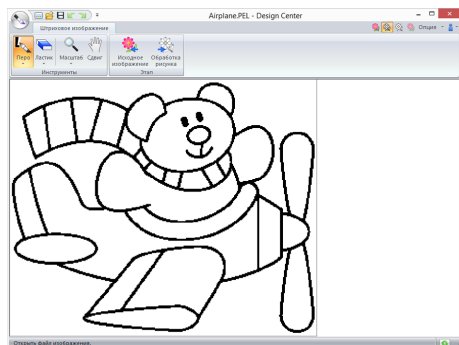


Чтобы облегчить выбор нужного цвета, можно увеличить изображение при помощи регулятора **[Масштаб]**.

Если для контура нужно выбрать другой цвет, отмените выбор цвета, сняв флажок щелчком мыши, и установив флажок в поле нужного цвета.

- 7** Когда цвета для контуров будут выбраны, нажмите кнопку **[OK]**.

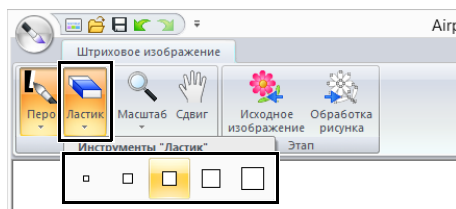
→ Штриховое изображение появляется в области страницы "Рисунок".



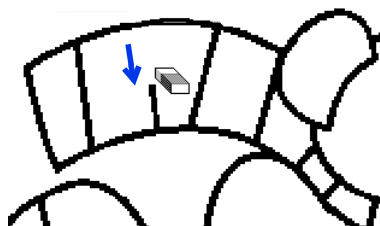
## Шаг 2 Этап "Штриховое изображение"

### ■ Использование инструмента "Ластик"

- 1** Чтобы стереть линию, нажмите **[Ластик]** в группе **[Инструменты]**, затем выберите инструмент  соответственно размеру области и толщине стираемой линии.

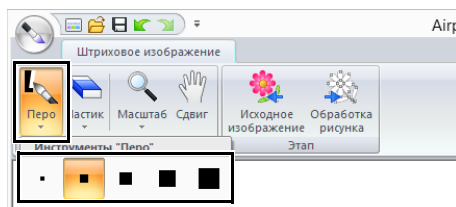


- 2** Наведите курсор на линию, которую требуется стереть, и щелкните эту линию или же сотрите эту линию, перемещая курсор.

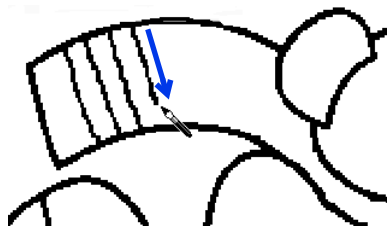


### ■ Использование инструмента "Перо"

- 1** Чтобы нарисовать линии, нажмите **[Перо]** в группе **[Инструменты]**, затем выберите инструмент  соответственно толщине линии, которую нужно нарисовать.



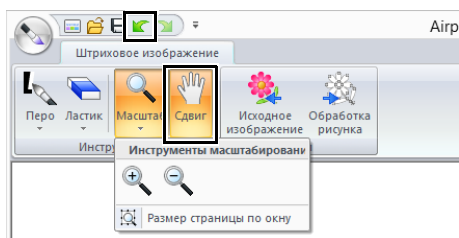
- 2 Перетащите курсор, чтобы нарисовать линию. Чтобы добавить точку, нажмите в области страницы "Рисунок".



Чтобы получить вертикальную или горизонтальную линию, удерживайте нажатой клавишу **<Shift>** при перемещении курсора.

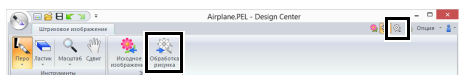


- Если линии нарисованы или стертые по ошибке, нажмите (кнопку Отменить), чтобы отменить последнюю операцию.
- Чтобы изменить размер отображаемого изображения, используйте команду **[Масштаб]**.
- Отображаемую часть рабочей области можно легко изменить при помощи инструмента **[Сдвиг]**.

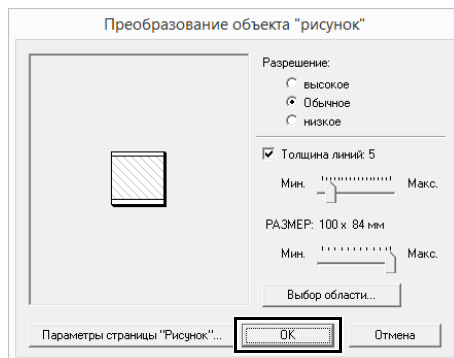


## ■ Редактирование извлеченного контура

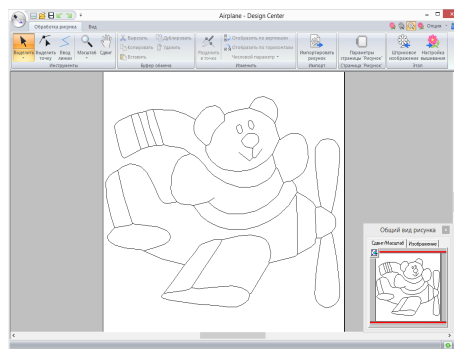
- 1 Когда работа со штриховым изображением будет завершена, нажмите **[Обработка рисунка]** в группе **[Этап]** или (второй значок слева) в правом верхнем углу экрана.



- 2 Нажмите **[OK]**.



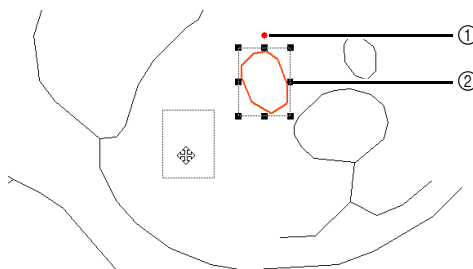
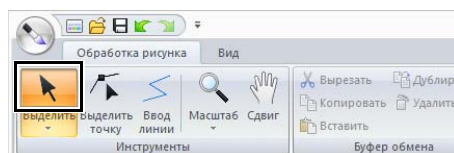
→ Штриховое изображение преобразовывается в редактируемое изображение.




## Шаг 3 Этап "Обработка рисунка"

### ■ Перемещение контуров

- 1 Нажмите на вкладку **[Обработка рисунка]**.
- 2 Нажмите в группе **[Инструменты]**, затем нажмите на контур, который нужно переместить.



- ① Метка-манипулятор поворота
- ② Метки-манипуляторы для масштабирования

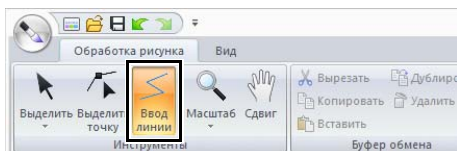
- Наведите курсор на контур так, чтобы форма курсора изменилась на , и перетащите контур.



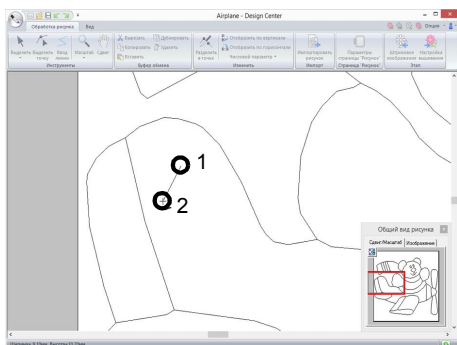
Перетащите метку, чтобы изменить размер или угол. Чтобы удалить контур, нажмите клавишу **<Delete>**.

## ■ Добавление линий к редактируемому изображению

- Нажмите **[Ввод линии]** в группе **[Инструменты]**.



- Нажмите на начальной точке (1), затем нажмите на следующей точке (2).

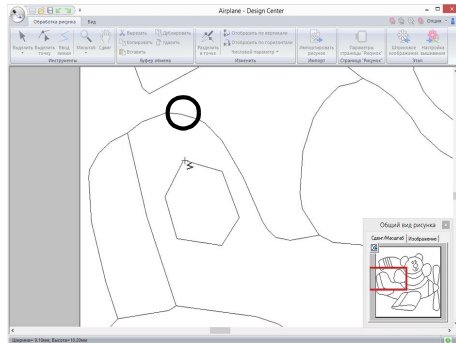


→ Линия рисуется соединением двух точек. Продолжайте щелкать, чтобы нарисовать дополнительные линии.



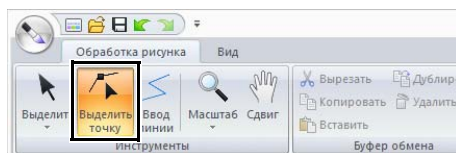
- Чтобы удалить последнюю введенную точку, щелкните правой кнопкой.
- Чтобы получить вертикальную или горизонтальную линию, удерживайте нажатой клавишу **<Shift>** при перемещении курсора.

- Дважды щелкните на конечной точке.

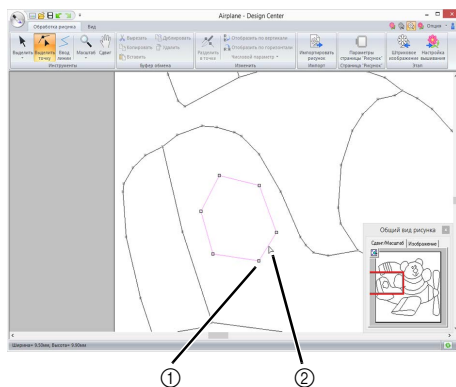


## ■ Изменение формы контуров

- Нажмите **[Выделить точку]** в группе **[Инструменты]**.

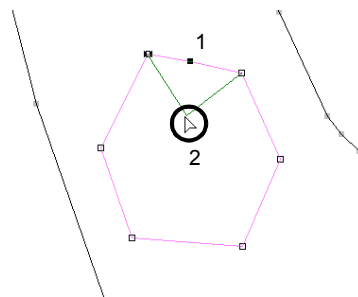


- Щелкните на контуре.

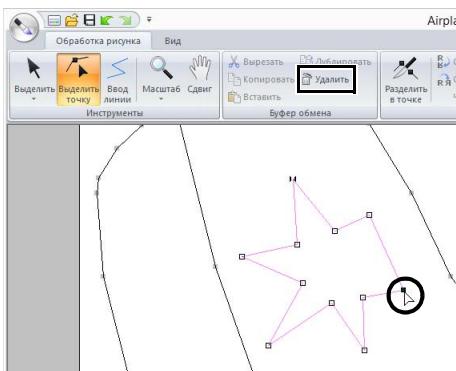


- Точка
- Розовая линия

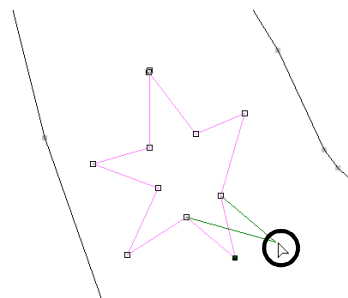
- Чтобы добавить точку, нажмите на контуре (1). Чтобы создать угол, перетащите точку (2).



- 4** Если точка удалена, удален также и угол. Нажмите на точку, которую нужно удалить, и нажмите клавишу **<Delete>** или нажмите кнопку **[Удалить]** в группе **[Буфер обмена]**.



- 5** Чтобы изменить форму линии, перетащите точку.



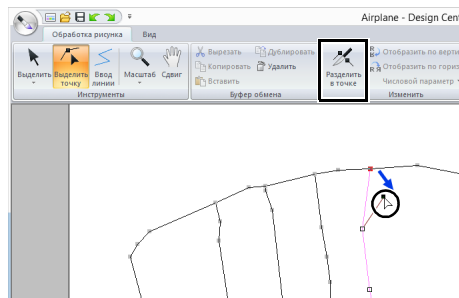
- Если выбрано несколько точек, будут перемещены или удалены все точки.
- Чтобы выбрать дополнительные точки, удерживая нажатой клавишу **<Ctrl>** щелкайте на каждой точке или наводите курсор на эти точки.

### ■ Разделение линий

Линии можно разделить в точке.


- 1** Выполните шаги **1** и **2** в пункте "Изменение формы контуров", чтобы выбрать линию.

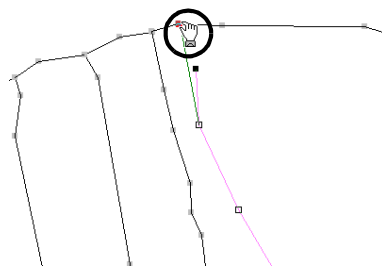
- 2** Выделите точку и нажмите **[Разделить в точке]** в группе **[Изменить в точке]**, чтобы разделить линию.



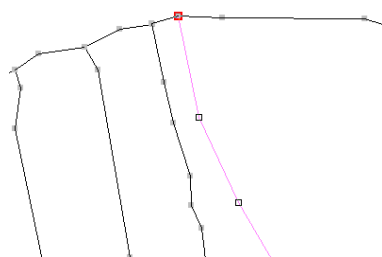
### ■ Соединение линий

Две точки можно соединить, чтобы образовать линию.

- 1** Выполните шаги **1** и **2** в пункте "Изменение формы контуров", чтобы выбрать линию.
- 2** Удерживая нажатой клавишу **<Alt>**, перетащите выделенную точку на другую точку, до которой нужно провести линию.
- Форма курсора меняется на , и затем, когда точки перекрываются, он отображается как красный квадратик.




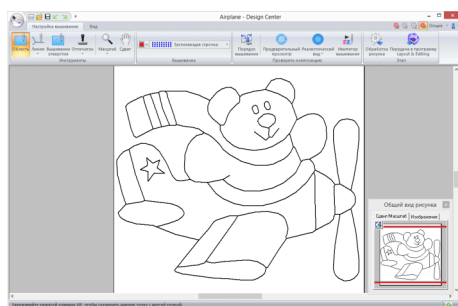
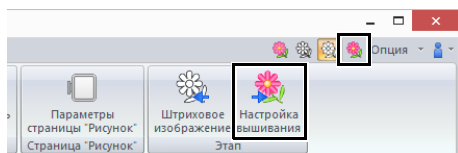
- 3** Отпустите кнопку мыши, чтобы соединить две точки.



## ■ Переход к этапу “Настройка вышивания”

Когда работа с редактируемым изображением завершена, начинается Этап “Настройка вышивания”.

- 1 Нажмите **[Настройка вышивания]** в группе **[Этап]** или  в правом верхнем углу экрана.



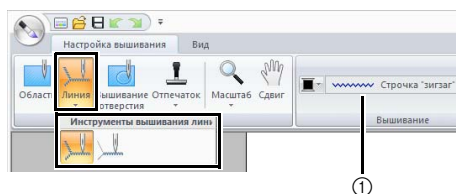
Даже после перехода к этому этапу (Этап “Настройка вышивания”) можно вернуться к этапу “Обработка рисунка”, чтобы скорректировать редактируемое изображение.

## Шаг 4 Этап “Настройка вышивания”


Теперь мы применим параметры вышивания к различным частям контура, чтобы создать рисунок вышивания.


### ■ Определение параметров вышивания

- 1 Нажмите на вкладку **[Настройка вышивания]**.
- 2 Чтобы выбрать тип вышивания для линии, нажмите **[Линия]** в группе **[Инструменты]** и выберите нужный инструмент в **[Инструменты вышивания линий]**.

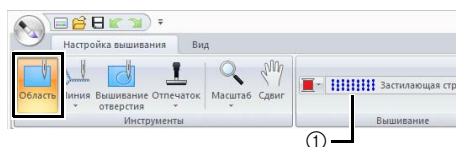


- ① Селектор [Тип вышивания линии]

 : Нажмите эту кнопку, чтобы применить параметры вышивания ко всему контуру.

 : Нажмите эту кнопку, чтобы применить параметры вышивания к части контура.

Чтобы выбрать тип вышивания для области, нажмите **[Область]** в группе **[Инструменты]**.



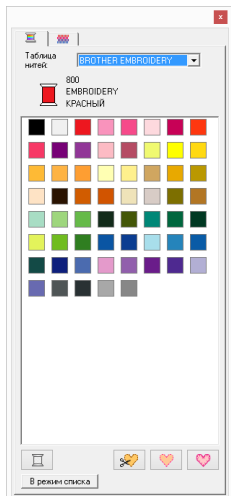
- ① Селектор [Тип вышивания области]





Параметры вышивания нельзя применить к областям, если область не полностью заключена в замкнутый контур на этапе “Обработка рисунка”.

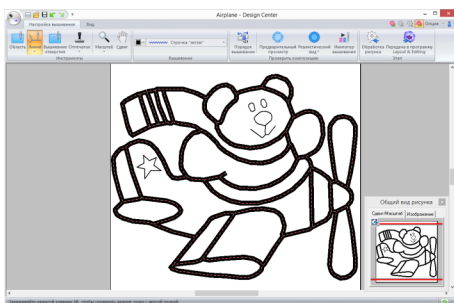
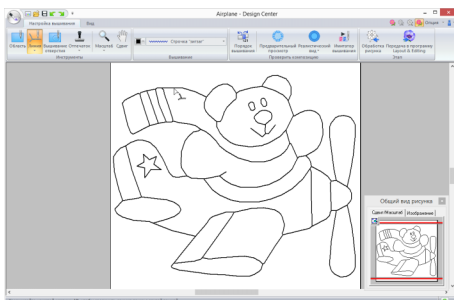
- 3 Нажмите .


4 Выберите нужный цвет.

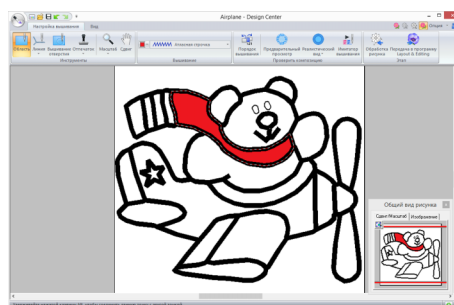
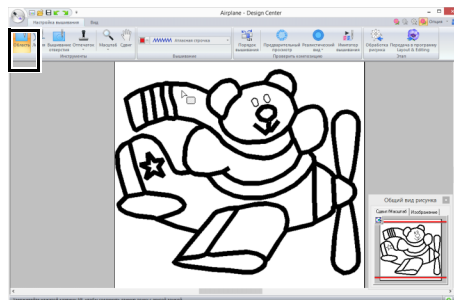


5 Нажмите на стрелку вниз рядом с селектором **типа вышивания** и выберите нужный тип вышивания.

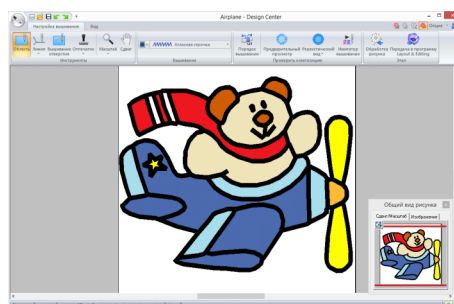
6 Если используется  или , нажмите на контуре, где требуется применить параметры вышивания.



7 При использовании  щелкните на области, где требуется применить параметры вышивания.



Чтобы изменить параметры вышивания, повторите шаги с 1 по 7.







Параметры для области невозможно применить к открытым областям (области не замкнутые полностью), как показано на иллюстрации ниже.



Если применить эти параметры к области не удастся, вернитесь на этап "Обработка рисунка" и проверьте, что область замкнута. Если имеются незамкнутые линии, отредактируйте их при помощи инструмента Редактировать точку.

►► "Добавление линий к редактируемому изображению" на с. 215

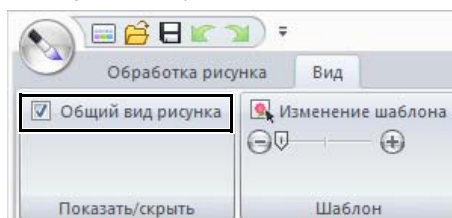


- В диалоговом окне **[Настройка параметров вышивания]** можно указать подробные настройки вышивания (например, ширину атласных строчек и шаг строчки).
- "Определение параметров вышивания" на с. 233.
- В окне Общий вид рисунка можно задать цвета и проверить цвета исходного изображения.

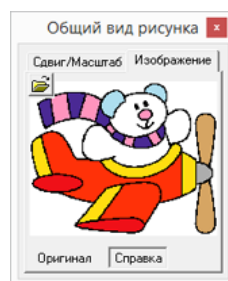
## Использование функции Общий вид рисунка

Таким образом можно выбирать цвета во время проверки цветов в исходном изображении.

1. Нажмите на вкладку **[Вид]**.
2. Установите флажок **[Общий вид рисунка]** в группе **[Показать/скрыть]**.



3. Нажмите на вкладку **[Изображение]**.  
→ Отображается изображение, открытое на этапе "Исходное изображение".



Если была нажата вкладка **[Справка]**, нажмите **[Оригинал]**.

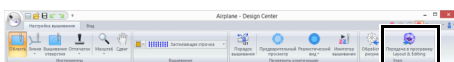
## Шаг 5 Импорт в программу Layout & Editing

Рисунок вышивания, созданный в программе Design Center, можно импортировать в программу Layout & Editing. Кроме того, созданные данные можно перенести на машину при помощи функций программы Layout & Editing.



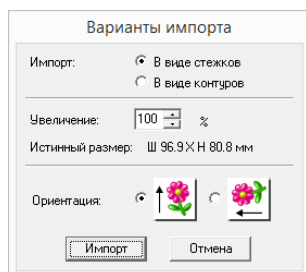
Если параметры вышивания какого-либо контура или области не настроены, импортировать рисунок вышивания не удастся.

- 1 Нажмите на вкладку **[Настройка вышивания]**.
- 2 Нажмите **[Передача в программу Layout & Editing]** в группе **[Этап]**.



→ Программа Layout & Editing запускается.

- 3 Выберите способ импорта рисунка — как рисунок строчки или как контурный рисунок.

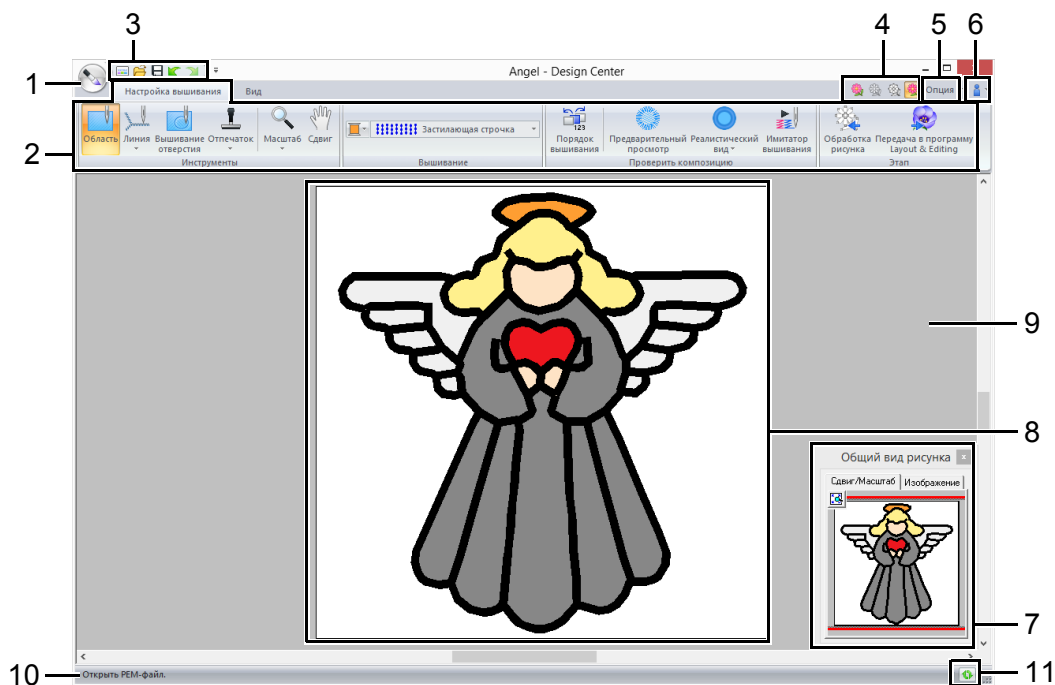


- 4 Выберите настройки для параметров **[Импорт]**, **[Увеличение]** и **[Ориентация]**, затем нажмите **[Импорт]**.



Подробнее о настройке параметров **[В виде стежков]** и **[В виде контуров]** в области **[Импорт]** см. в разделе *“Импорт дизайна для вышивания из программы Design Center”* на с. 94.

# Окно Design Center



1 Кнопка приложения

2 Лента

3 Панель быстрого доступа

4 Кнопка этапа

Указание текущего этапа. Нажмите эту кнопку для перехода к другому этапу.

5 Кнопка "Опция"

6 Кнопка "Справка"

7 Общий вид рисунка (►► с. 228)

При работе над отдельной областью позволяет видеть все контуры и рисунки рабочей области.

8 Страница "Рисунок"

9 Рабочая область

10 Строка состояния


11 Кнопка "Обновление окна"

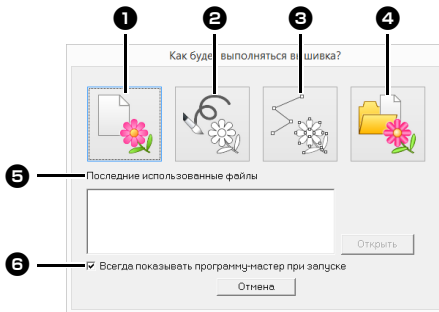
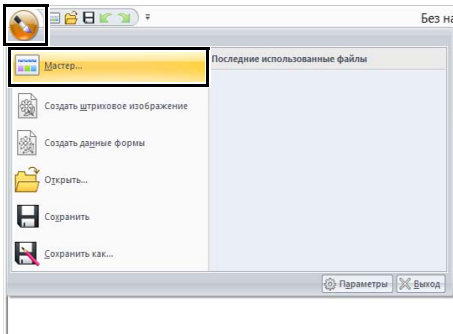
►► "Основные сведения об окнах" на с. 11

# Этап “Исходное изображение”

## Использование мастера

Этот мастер дает пошаговую инструкцию по созданию рисунков вышивания.

Нажмите  и выберите пункт [Мастер] в списке команд.



### 1 Из изображения

При нажатии этой кнопки открывается диалоговое окно [Из изображения].

### 2 Создать штриховое изображение

При нажатии этой кнопки открывается новая область страницы “Рисунок” на этапе “Штриховое изображение”.

▶▶ “Создание произвольного штрихового изображения” на с. 225.

### 3 Создать рисунок

При нажатии этой кнопки открывается новая область страницы “Рисунок” на этапе “Обработка рисунка”.

▶▶ “Создание произвольного редактируемого изображения” на с. 227.

### 4 Открыть РЕМ

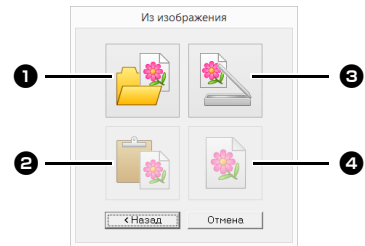
При нажатии этой кнопки открывается диалоговое окно [Открыть] для выбора нужного файла .rem.

5 **Последние использованные файлы**  
В списке нажмите имя файла, затем нажмите [Открыть].

6 **Всегда показывать программу-мастер при запуске**  
Установите этот флажок, чтобы запускать мастер при каждом запуске программы Design Center.

## ■ Открытие изображения

Если нажать кнопку [Из изображения] в диалоговом окне [Как будет выполняться вышивка?], открывается диалоговое окно [Из изображения].



### 1 Открыть файл изображения

При нажатии этой кнопки открывается диалоговое окно [Открыть], в котором можно выбрать файл изображения.

▶▶ “Форматы файла изображения” на с. 150

### 2 Из буфера обмена

При нажатии этой кнопки изображение вставляется в область страницы “Рисунок”. Эту функцию можно использовать только в том случае, если в буфере обмена имеется изображение.

### 3 Из устройства TWAIN

Нажмите эту кнопку, чтобы импортировать изображение из устройства TWAIN (например, со сканера), подключенного к компьютеру, и вставить его в область страницы “Рисунок”.


### 4 Использовать текущее изображение

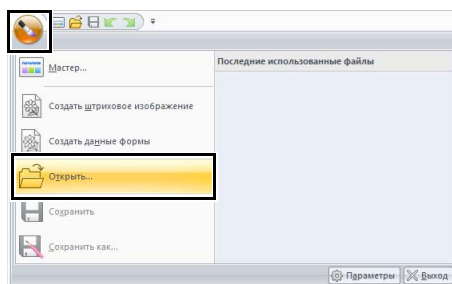
Нажмите эту кнопку, чтобы использовать изображение, открытое на этапе “Исходное изображение”. Эту функцию можно использовать только в том случае, если на этапе “Исходное изображение” есть открытое изображение.



- Импорт изображения из файла устройства TWAIN
  - ◆ Подключите устройство TWAIN к компьютеру, затем либо нажмите **[Изображение]** и **[Открыть из устройства TWAIN]**, либо нажмите **[из устройства TWAIN]** в диалоговом окне **[Из изображения]**. Когда откроется диалоговое окно **[Выбор источника]**, выберите устройство. Затем нажмите **[Выделить]**.
  - ◆ Инструкции по использованию интерфейса драйвера см. в документации или обратитесь к поставщику интерфейса.
- Советы по сканированию иллюстраций для программы Design Center
  - ◆ Если контур нечеткий, вычертите чего на кальке.
  - ◆ Более качественное сканирование может быть достигнуто за счет ослабления оттенка изображения.

## Открытие файла

- 1 Нажмите  и выберите пункт **[Открыть]** в списке команд.



- 2 Выберите диск и папку.
- 3 Чтобы открыть файл, выберите его и либо нажмите кнопку **[Открыть]**, либо дважды щелкните мышью на значке файла.

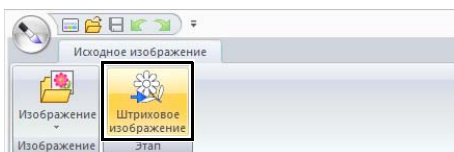


- Если выбран файл изображения, он открывается на этапе “Исходное изображение”.
- Если выбран файл формата .rel, он открывается на этапе “Штриховое изображение”.
- Если выбран файл формата .ret, он открывается на этапе “Обработка рисунка” или Этап “Настройка вышивания”.

# Этап “Штриховое изображение”

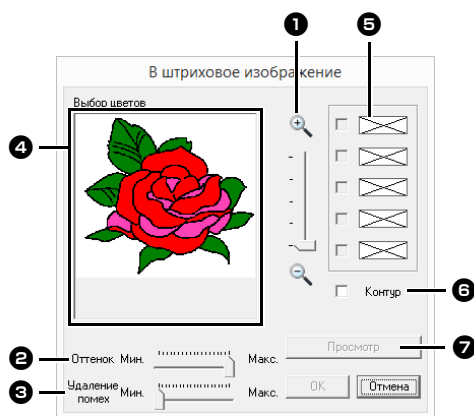
## Выделение контуров изображения

- 1 В окне этапа Этап “Исходное изображение” нажмите [**Штриховое изображение**].



►► “Этап “Исходное изображение”” на с. 212.

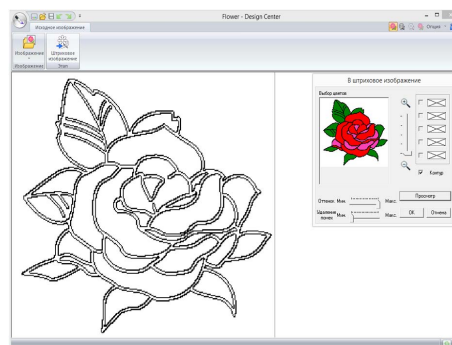
- 2 Выберите цвета, которые будут использоваться для контуров, и нажмите кнопку [**ОК**].



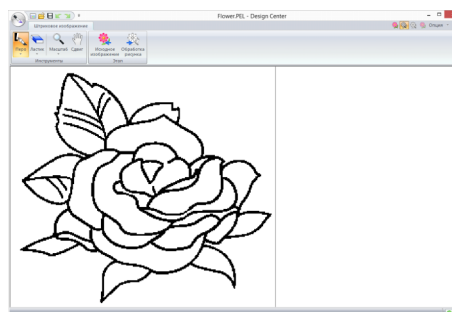
- 1 Регулятор **Масштаб**  
Используйте этот регулятор для настройки коэффициента масштабирования для показа изображения.
- 2 Регулятор **Оттенок**  
Используйте этот регулятор для уменьшения оттенков цветов в тех изображениях, где трудно выбрать цвет контура.
- 3 Регулятор **Удаление помех**  
Используйте этот регулятор для уменьшения помех (искажений) в изображениях, имеющих нечеткий контур.
- 4 Щелкните на том цвете или цветах, которые нужно преобразовать в черные контуры.
- 5 Отображение цветов, выбранных в пункте 4. Чтобы отменить выбор какого-либо цвета, снимите соответствующий флажок.
- 6 Чтобы выделить границы цветов, установите флажок [**Контур**].




Когда границы цветов выделяются при помощи функции [**Контур**], цвета преобразуются в штриховое изображение, как показано ниже.

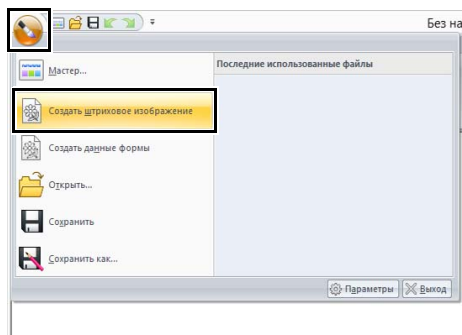


- 7 Нажмите [**Просмотр**], чтобы просмотреть штриховое изображение в области страницы “Рисунок”.



### Создание произвольного штрихового изображения

Нажмите  и выберите пункт **[Создать штриховое изображение]** в списке команд.



При помощи инструментов Перо и Ластик можно нарисовать произвольное штриховое изображение в области страницы “Рисунок”.

- ▶▶ *“Этап “Штриховое изображение”” на с. 213.*



На этапе “Штриховое изображение” этот файл будет сохранен как файл .rel.

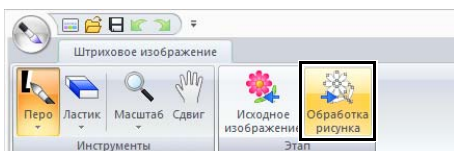
- ▶▶ *“Сохранение рисунков вышивания” на с. 237, и “Создание произвольного редактируемого изображения” на с. 227.*



# Этап “Обработка рисунка”

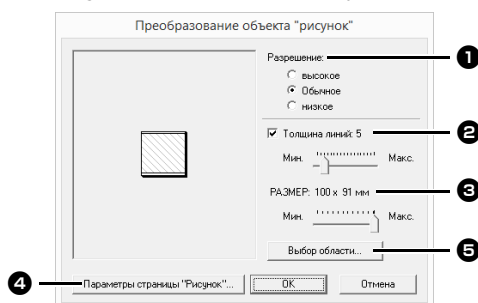
## Изменение настроек для преобразования в контурный рисунок

- 1 В окне этапа Этап “Штриховое изображение” нажмите [Обработка рисунка].



► “Этап “Штриховое изображение”” на с. 213.

- 2 Настройте нужные параметры в диалоговом окне [Преобразование объекта “рисунок”] и нажмите кнопку [ОК].



- 1 Выберите нужный параметр в области [Разрешение].

### Высокое

Выбирайте эту настройку, только если изображение содержит много мелких деталей.

### Обычное

Выбирайте эту настройку, чтобы обеспечить достаточное разрешение без чрезмерного увеличения размера файла.

### Низкое

Выбирайте эту настройку, чтобы получить минимальный размер файла.

- 2 Чтобы заменить черные линии на редактируемые линии, проведенные вдоль середины контуров, установите флажок [Толщина линий] и при помощи регулятора выберите степень детализации.



Если для регулятора установлено значение [Макс.], даже очень толстые черные линии будут заменены на линии, проведенные вдоль середины линий.



Вкл.



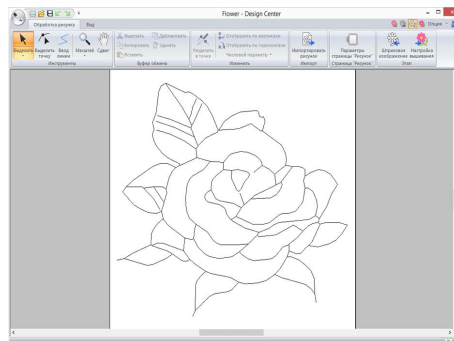
Чтобы заменить черные линии на редактируемые линии, проведенные по границе контура, снимите флажок [Толщина линий].



Выкл.



- 3 При помощи регулятора [РАЗМЕР] настройте размер.
- 4 Невозможно увеличить изображение так, чтобы оно выходило за пределы области Область страницы “Рисунок”. При необходимости нажмите [Свойства страницы “Рисунок”] и измените размер области страницы “Рисунок”.
- 5 Чтобы создать данные контура из части изображения, выберите отдельную область, нажав [Выбор области] и переместив курсор (+), чтобы нарисовать рамку выделения вокруг выбираемой области.

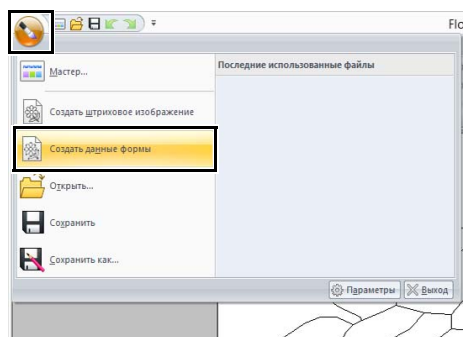




При переходе от этапа Этап “Штриховое изображение” к этапу “Обработка рисунка” создание данных контуров из изображения может оказаться невозможным, даже если выбраны настройки различных параметров преобразования контуров. В таком случае вернитесь к этапу “Штриховое изображение” и скорректируйте контуры на штриховом изображении или отредактируйте само изображение.

## Создание произвольного редактируемого изображения

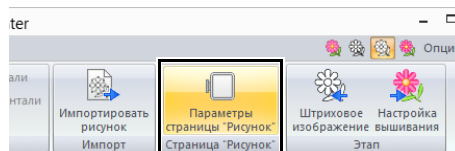
Нажмите и выберите пункт **[Создать данные формы]** в списке команд.



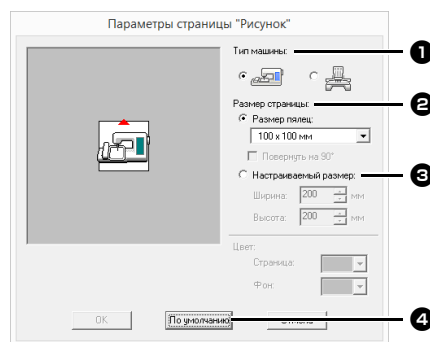
- На этапе “Обработка рисунка” этот файл будет сохранен как файл .rem.
- Чтобы получить данные из сохраненного файла .rem, используйте команду **[Импортировать рисунок]** на вкладке **[Обработка рисунка]**.

## Выбор размера страницы “Рисунок”

- 1 Нажмите на вкладку **[Обработка рисунка]**.
- 2 Нажмите **[Параметры страницы “Рисунок”]** в группе **[Страница “Рисунок”]**.



- 3 Выберите размер области страницы “Рисунок” и нажмите кнопку **[ОК]**.



- 1 Выберите тип машины. Параметры, доступные в селекторе **[Размер страницы]**, различаются в зависимости от типа машины, выбранного здесь.
- 2 Чтобы настроить размер области страницы “Рисунок” соответственно размеру пялец, выберите **[Размер пялец]** и в селекторе выберите нужный размер пялец.
- 3 Чтобы указать пользовательский размер области страницы “Рисунок”, выберите **[Настраиваемый размер]** и введите или выберите нужную ширину и высоту области страницы “Рисунок”.
- 4 Чтобы вернуться к настройкам по умолчанию, нажмите кнопку **[По умолчанию]**.



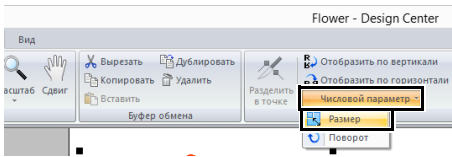
- Не выбирайте размер пялец, превосходящий пяльцы для вышивания, которые могут использоваться на вашей машине.
- Не создавайте пользовательские пяльцы, размер которых превосходит пяльцы, которые могут использоваться на вашей машине.

## Редактирование контуров

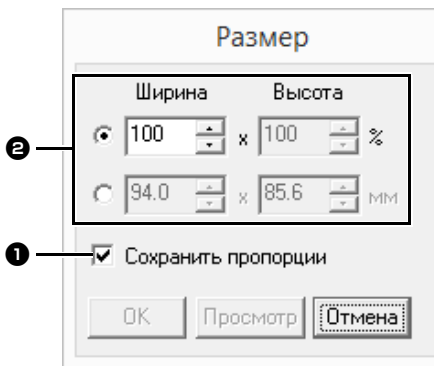
### ■ Масштабирование контуров

Масштабирование через ввод числового значения:

- 1 Выделите контур.
- 2 Нажмите на вкладку [Обработка рисунка].
- 3 Нажмите [Числовой параметр] в группе [Изменить] и выберите [Размер].



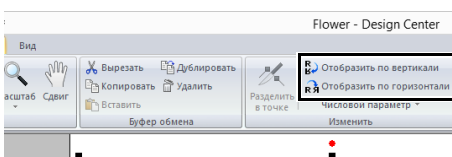
- 4 Выберите размер и нажмите кнопку [ОК].



- 1 Чтобы пропорционально изменить ширину и высоту, установите флажок [Сохранить пропорции].
- 2 Выберите способ настройки ширины и высоты: в процентах (%) или в единицах измерения (мм или дюймы). Введите или выберите нужную ширину и высоту.

### ■ Зеркальное отображение контуров по горизонтали или вертикали

- 1 Выделите контур.
- 2 Нажмите [Отобразить по вертикали] или [Отобразить по горизонтали] в группе [Изменить].



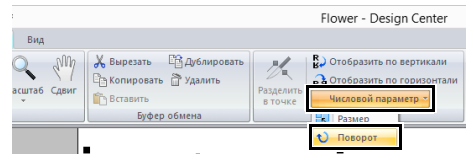
### ■ Поворот контуров

Поворот вручную

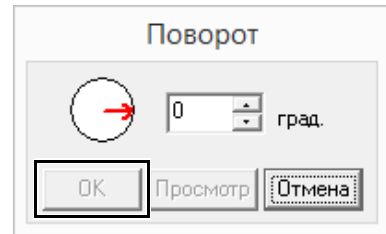
- 1 Выделите контур.
- 2 Наведите курсор на метку-манипулятор поворота. Перетащите его мышью.


Поворот через ввод числового значения

- 1 Выделите контур.
- 2 Нажмите [Числовой параметр] в группе [Изменить] и выберите [Поворот].



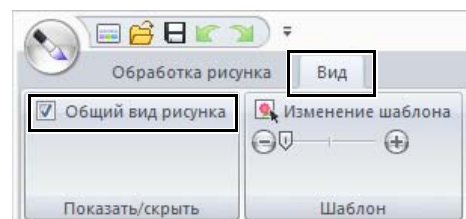
- 3 Введите или выберите требуемый угол поворота и нажмите кнопку [ОК].



Угол также можно выбрать, перетаскив  в диалоговом окне [Поворот].


## Просмотр контуров в окне общего вида

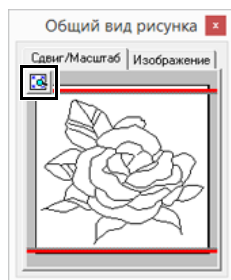
- 1 Нажмите на вкладку [Вид].
- 2 Установите флажок [Общий вид рисунка] в группе [Показать/скрыть].



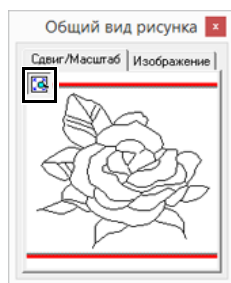
## ■ Масштабирование

Окно [Общий вид рисунка] можно переключить в режим отображения всей области страницы “Рисунок” или только рисунка вышивания.

Нажмите на вкладку [Сдвиг/Масштаб] и нажмите .



Отображение всей области страницы “Рисунок”.



Отображение рисунка целиком.

## ■ Перемещение рамки отображаемой области

В окне [Общий вид рисунка] можно выбрать часть контура, которая будет отображаться в области страницы “Рисунок”.

- 1 Наведите курсор на рамку отображаемой области.
- 2 Перетащите рамку отображаемой области так, чтобы она захватывала нужную часть контура.  
→ Выбранная часть контура отображается в области страницы “Рисунок”.

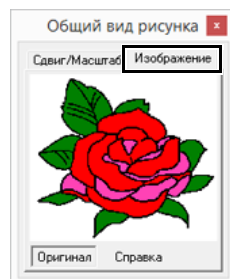
## ■ Повторное рисование рамки отображаемой области

Чтобы показать нужную часть контура в области страницы “Рисунок”, рамку отображаемой области можно не перемещать, а нарисовать повторно.

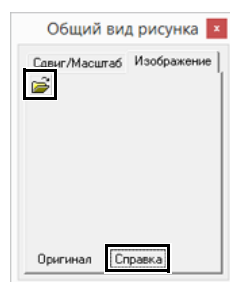
Нажмите на области, которую нужно показать, или наведите курсор на нужную часть контура в окне [Общий вид рисунка].

## ■ Просмотр другого справочного изображения

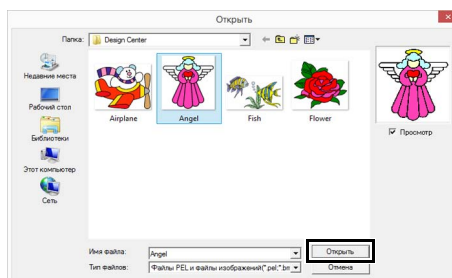
- 1 Нажмите на вкладку [Изображение].



- 2 Нажмите [Справка], затем нажмите .



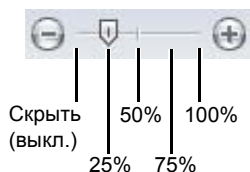
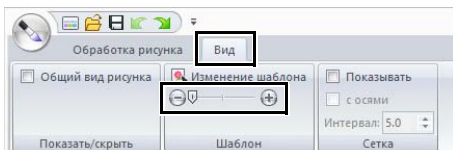
- 3 Выберите справочное изображение и нажмите [Открыть].



## Изменение фонового изображения

### ■ Изменение параметров отображения фонового изображения

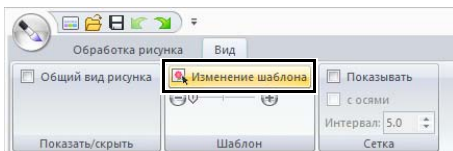
- 1 Нажмите на вкладку **[Вид]**.
- 2 Перетащите ползунок регулятора или нажмите **[-]** или **[+]** в группе **[Шаблон]**.



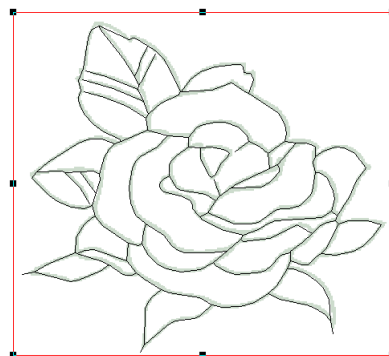
Нажмите клавишу быстрого вызова (**<F6>**) для переключения между различными вариантами отображения: нормальным отображением (**Вкл.**), отображением блеклого изображения с различной интенсивностью (**75%**, **50%** и **25%**) или скрытием изображения (**Выкл.**).

### ■ Изменение размера и позиции фонового изображения

- 1 Выберите шаблон. Нажмите **[Изменение шаблона]** в группе **[Шаблон]**.



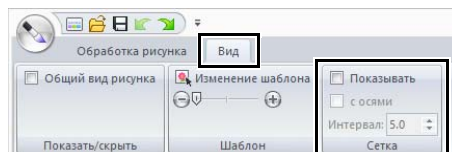
- 2 Перетащите шаблонное изображение, чтобы переместить его в нужное место. Перетащите метку-манипулятор, чтобы увеличить или уменьшить размер шаблонного изображения.



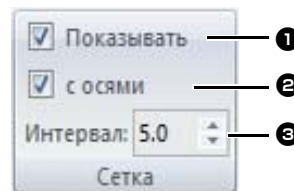
## Изменение настроек приложения

### ■ Изменение параметров сетки

- 1 Нажмите на вкладку **[Вид]**.



- 2 Выберите настройки сетки в группе **[Сетка]**.



- 1 Чтобы отобразить сетку, установите флажок **[Показывать]**. Чтобы скрыть сетку, снимите флажок **[Показывать]**.
- 2 Чтобы сетка отображалась в виде сплошных линий, установите флажок **[с осями]**. Чтобы сетка отображалась в виде точек (в точках пересечения сетки), снимите флажок **[с осями]**.
- 3 Чтобы настроить интервал сетки, введите или выберите нужное значение в поле **[Интервал]**.

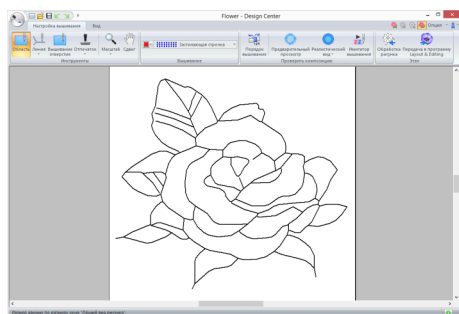
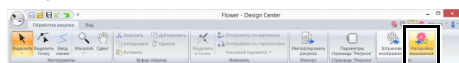
### ■ Выбор единиц измерения

Нажмите **[Опция]**, затем нажмите **[Параметры]** и **[Единицы измерения]** и выберите нужные единицы измерения (**[мм]** или **[дюймы]**).

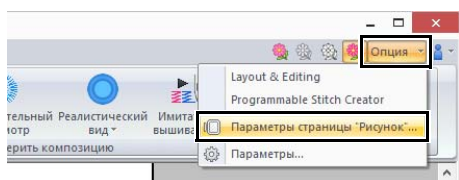
►► “Системные единицы” на с. 20

## Этап “Настройка вышивания”

- 1 На этапе “Обработка рисунка” нажмите **[Обработка рисунка]**, чтобы отобразить группу **[Этап]**.
- 2 Нажмите **[Настройка вышивания]** в группе **[Этап]**.



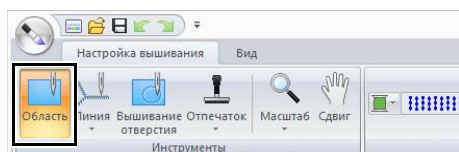
На этапе “Настройка вышивания” цвета области страницы “Рисунок” и фона можно изменить в диалоговом окне **[Параметры страницы “Рисунок”]** (чтобы его открыть, нажмите кнопку меню **[Опция]** и выберите пункт **[Параметры страницы “Рисунок”]**.)



### Выбор вышивания линий/областей

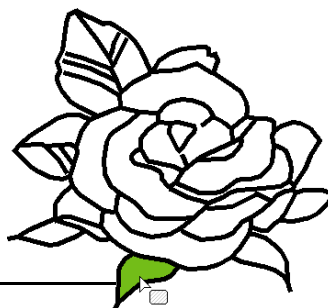
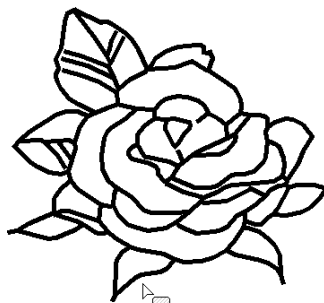
#### ■ Вышивание областей

- 1 Нажмите на вкладку **[Настройка вышивания]**.
- 2 Нажмите **[Область]** в группе **[Инструменты]**.



- 3 При необходимости измените цвет и тип строчки.
  - ▶▶ “Параметры вышивания” на с. 232

- 4 Щелкните на замкнутой области, чтобы применить параметры вышивания.



①

① Бегущие пунктирные линии





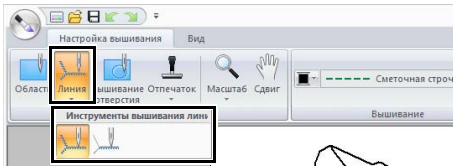
- Если не удастся применить эти параметры к области, вернитесь на этап “Обработка рисунка” и проверьте, что область замкнута.
- Если имеются незамкнутые линии, отредактируйте их при помощи инструмента Редактировать точку.



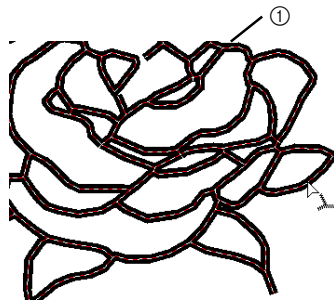
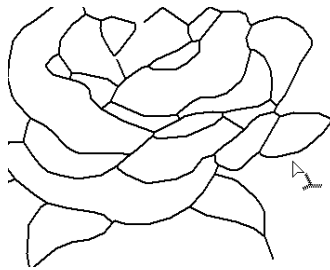
- Область может выглядеть замкнутой, но если к ней не удастся применить параметры вышивания, то, возможно, она не замкнута.
- Чтобы найти разрыв в границе области, с помощью режима рисования линий на этапе “Обработка рисунка” разделите область на несколько частей и проверьте, для какой области параметры вышивания не удастся применить на этапе “Настройка вышивания”.

## ■ Вышивание линий

- 1 Нажмите [Линия] в группе [Инструменты] и выберите нужный инструмент ( или ) в [Инструменты вышивания линий].




- 2 При необходимости измените цвет и тип строчки.
  - ▶▶ “Параметры вышивания” на с. 232.
- 3 Щелкните на контуре, чтобы применить параметры вышивания.



① Бегающие пунктирные линии




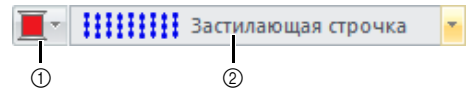
При выборе инструмента  параметры применяются только к части выделенного контура.

## ■ Параметры вышивания


Панель “Вышивание” на вкладке [Настройка вышивания], доступная на этапе “Настройка вышивания”, позволяет выбирать цвет и тип вышивания для областей и контуров.

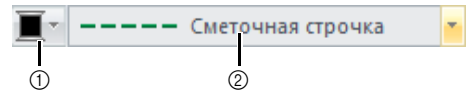
Набор доступных параметров вышивания зависит от выбранного инструмента.

Пример 1. Выбран инструмент 



- ① Кнопка “Цвет области”
- ② Селектор “Тип вышивания области”

Пример 2. Выбран инструмент  или 

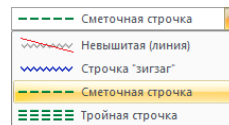


- ① Кнопка “Цвет линии”
- ② Селектор “Тип вышивания линии”

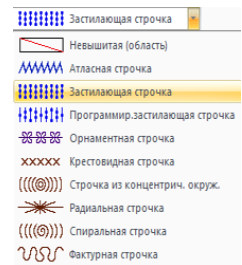
## ■ Тип строчки

- 1 Щелкните на селекторе типа строчки.
- 2 Щелкните на нужном типе строчки.

Тип вышивания линии



Тип вышивания области



- 3 Нажмите на области или контуре, чтобы применить тип строчки.

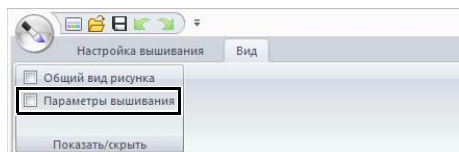


- Чтобы отключить вышивание, выберите [Невышитая (линия)] в селекторе [Тип вышивания линии] или [Невышитая (область)] в селекторе [Тип вышивания области].
- Если вышивание отключено, области отображаются белым, а контуры в виде пунктирных линий.

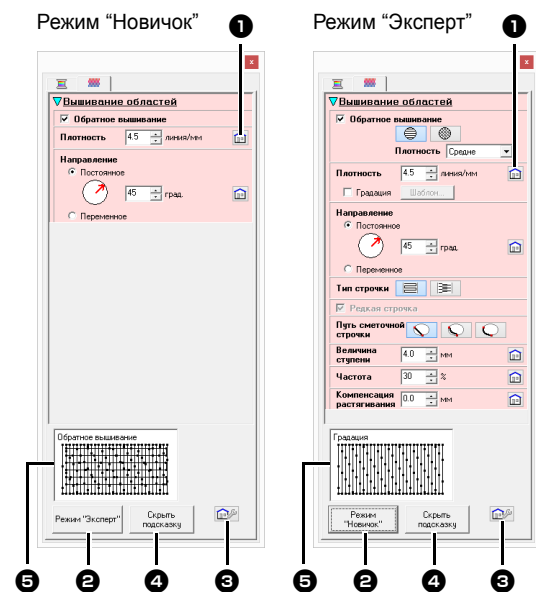


## ■ Определение параметров вышивания

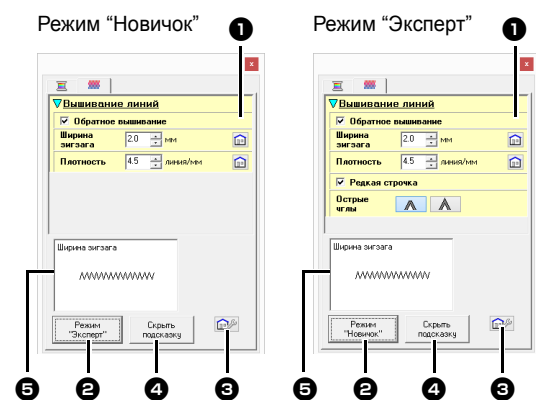
- 1 Нажмите на вкладку [Вид].
- 2 Установите флажок [Параметры вышивания] в группе [Показать/скрыть], чтобы открыть диалоговое окно [Параметры вышивания].



### • Вышивание области



### • Вышивание линии



Нажмите эту кнопку, чтобы вернуться к настройке по умолчанию.

- 2 Режим “Эксперт”/Режим “Новичок”  
Нажмите эту кнопку, чтобы переключить режим.



Нажмите эту кнопку, чтобы загрузить/сохранить параметры вышивания.

- “Сохранение часто используемых параметров вышивания” на с. 192

- 4 Скрыть/показывать подсказку  
Нажмите эту кнопку для переключения между отображением и скрытием просмотра подсказки.

- 5 Здесь можно проверять изображение строчки с каждым изменением в параметрах вышивания.

- 1 Измените параметры вышивания, отображаемые в области [Вышивание линий] или [Вышивание областей].

- См. подробнее о различных параметрах и настройках вышивания в разделах “Параметры вышивания линий” на с. 325 и “Параметры вышивания областей” на с. 331

- 2 При отображении параметров вышивания линий щелкните соответствующий контур, чтобы применить к нему эти параметры вышивания линии.

При отображении параметров вышивания областей щелкните соответствующую область, чтобы применить к ней эти параметры вышивания области.



Сохранение часто используемых параметров вышивания

- Все часто используемые параметры вышивания можно сохранить и вызывать при настройке параметров вышивания.

- Выполните эту операцию таким же образом, как она выполняется в программе Layout & Editing.

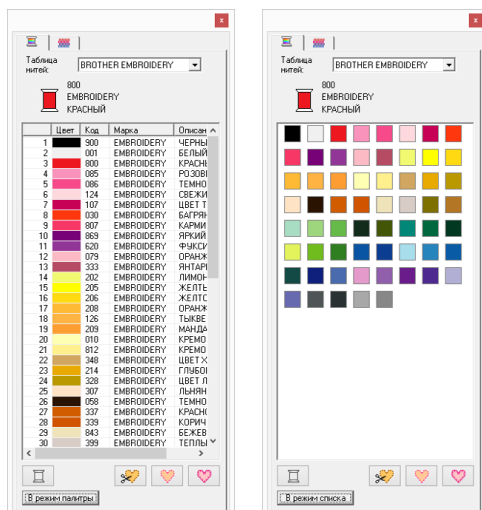
- См. подробнее в разделе “Сохранение часто используемых параметров вышивания” на с. 192.

## ■ Цвет

- 1 Нажмите на вкладку [Вид].
- 2 Установите флажок [Параметры вышивания] в группе [Показать/скрыть], чтобы открыть диалоговое окно [Параметры вышивания].
- 3 Нажмите на вкладку [Цвет].



- 4** С помощью селектора [Таблица нитей] выберите таблицу цветов нитей или пользовательскую таблицу нитей.



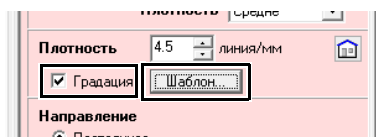
- 5** В таблице цветов нитей щелкните на нужном цвете.
- ▶▶ См. подробнее о четырех кнопках под списком в разделе “Специальные цвета” на с. 48

- 6** Щелкните на области или контуре, где нужно применить настройку цвета.

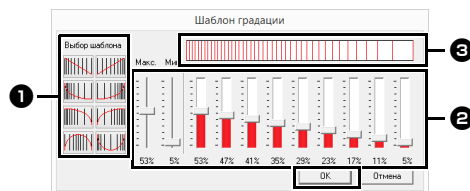
### ■ Создание шаблона градации

Плотность цвета в различных местах можно изменить, чтобы создать пользовательский шаблон градации.

- 1** В режиме “Эксперт” в диалоговом окне [Настройка параметров вышивания] установите флажок [Градация] и нажмите кнопку [Шаблон].



- 2** Настройте нужные параметры в диалоговом окне [Шаблон градации] и нажмите [ОК].



- 1** Чтобы выбрать предустановленный шаблон градации, нажмите на нужном шаблоне в поле [Выбор шаблона].
- 2** Регуляторами настройте плотность шаблона градации.
- 3** В области предварительного просмотра отображаются внесенные изменения.



Шаблон градации можно задать, если для вышивания области была выбрана атласная, застилающая или программируемая застилающая строчка, а в качестве направления вышивания было выбрано значение [Вручную].

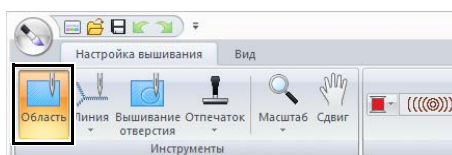


В программе Design Center невозможно указать дополнительный цвет (используется для смешивания в программе Layout & Editing) при использовании настройки градации.


## Применение эффектов к строчке из концентрических окружностей и радиальной строчке

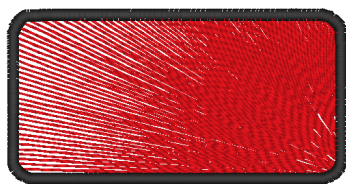
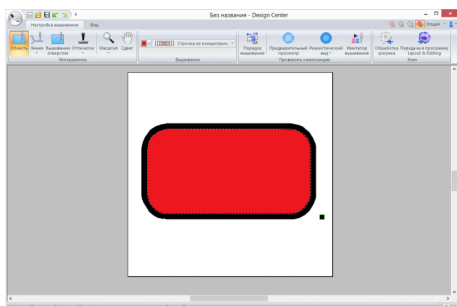
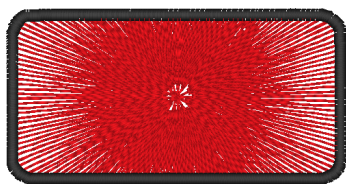
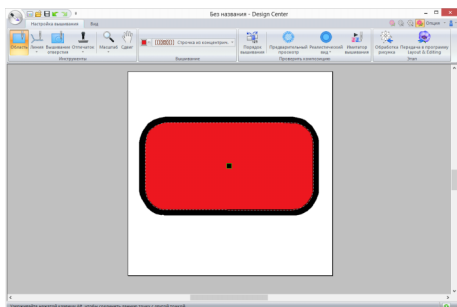
Чтобы усилить декоративный эффект, можно сместить центральную точку строчек из концентрических окружностей или радиальных строчек.


- 1** Нажмите на вкладку [Настройка вышивания].
- 2** Нажмите [Область] в группе [Инструменты].



- 3** Выберите нужный цвет и тип вышивания ([Строчка из концентрич. окруж.] или [Радиальная строчка]).

- 4 Щелкните на нужной области.  
→ Появляется центральная точка (  ).
- 5 Перетащите центральную точку в нужное место.

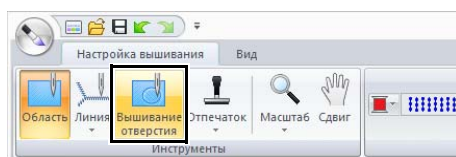


Чтобы переместить центральную точку позднее, нажмите , а затем щелкните правой кнопкой на области, к которой применяется строчка из концентрических окружностей или радиальная строчка. Центральная точка появляется и ее можно переместить.

## Предотвращение наложения строчек (вышивание областей с отверстием)

Если выбирается вышивание с отверстием, перекрывающиеся области не будут вышиваться дважды. Режим вышивания с отверстием возможен только в том случае, если одна область полностью окружает другую.

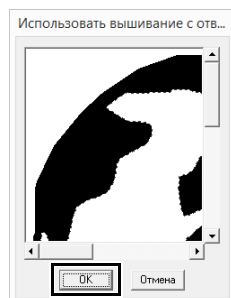
- 1 Нажмите на вкладку **[Настройка вышивания]**.
- 2 Нажмите **[Вышивание отверстия]** в группе **[Инструменты]**.



- 3 Щелкните на области, которая полностью окружает другую область.

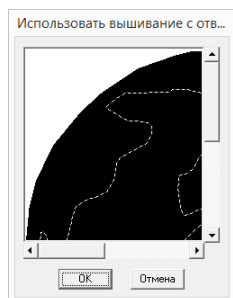


- 4 Нажмите кнопку **[OK]**, чтобы использовать вышивание с отверстием.





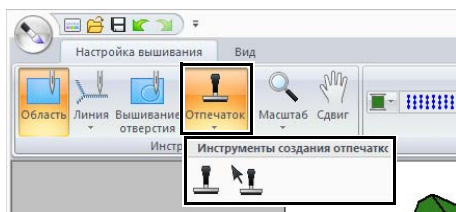
Чтобы отменить режим вышивания с отверстием, щелкните на белом внутри области. Если внутренняя область отображается тем же цветом, что и внешняя, она будет вышита дважды.




## Применение отпечатков

На этапе “Настройка вышивания” в программе Design Center к областям можно применить отпечатки.

- 1 Нажмите на вкладку [Настройка вышивания].
- 2 Нажмите [Отпечаток] в группе [Инструменты] и выберите нужный инструмент в [Инструменты создания отпечатков].



 : Нажмите эту кнопку, чтобы применить отпечаток.

 : Нажмите эту кнопку, чтобы редактировать примененный отпечаток.

Настройки для отпечатков задаются таким же образом, как и в программе Layout & Editing.

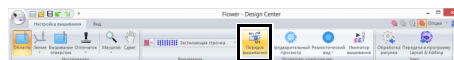
►► “Применение и редактирование отпечатков” на с. 58



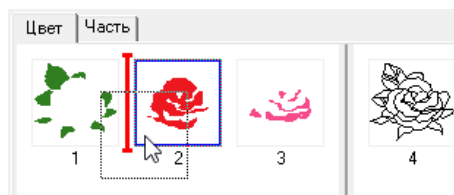
В этой программе имеется несколько рисунков отпечатков, но с помощью Programmable Stitch Creator рисунки можно редактировать и создавать свои собственные.


## Проверка и редактирование порядка вышивания

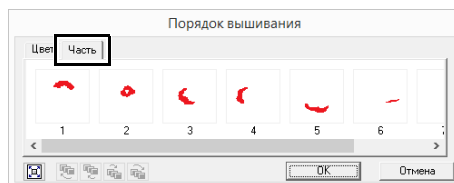
- 1 Нажмите на вкладку [Настройка вышивания].
- 2 Нажмите [Порядок вышивания] в группе [Проверить композицию].



- 3 Чтобы изменить позицию какого-либо цвета в порядке вышивания, выделите рамку с этим цветом и перетащите ее на нужную позицию.



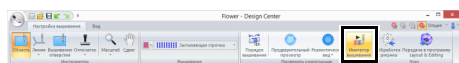
- Чтобы выделить несколько рамок, удерживайте нажатой клавишу <Shift> или <Ctrl> и щелкните на каждой рамке.
  - Рамки с областями отделяются от рамок с контурами толстой вертикальной линией. Рамки с одной стороны от этой линии на другую сторону не перемещаются.
  - Чтобы увеличить рисунок для просмотра, нажмите .
- 4 Чтобы просмотреть порядок вышивания нескольких рисунков одного цвета, выберите рамку и нажмите на вкладке [Часть].



- 5 Чтобы изменить позицию рисунка в порядке вышивания, выделите рамку с этим рисунком и перетащите ее на нужную позицию.
- 6 Нажмите [ОК].

## Проверка строчки при помощи имитатора вышивания

- 1 Нажмите на вкладку **[Настройка вышивания]**.
- 2 Нажмите **[Имитатор вышивания]** в группе **[Проверить композицию]**, чтобы просмотреть строчку с использованием имитатора вышивания.



Основные операции аналогичны операциям, описанным для программы Layout & Editing.

- ▶▶ “Проверка строчки при помощи имитатора вышивания” на с. 80

## Просмотр рисунков вышивания в окне “Общий вид рисунка”


Рисунки вышивания можно просматривать в окне **Общий вид рисунка** на этапе “Настройка вышивания” так же, как и на этапе “Обработка рисунка”.

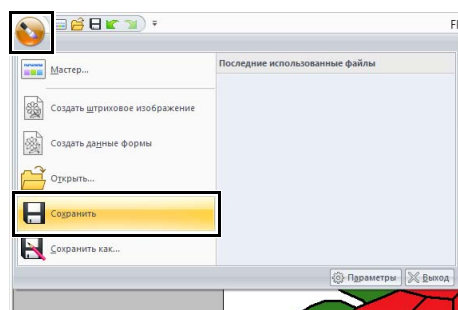
- ▶▶ “Просмотр контуров в окне общего вида” на с. 228.

## Сохранение рисунков вышивания


Файл можно сохранить на каждом этапе.

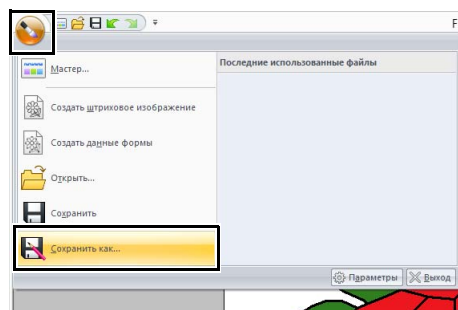
### ■ Перезапись

Нажмите  и выберите **[Сохранить]** в списке команд.

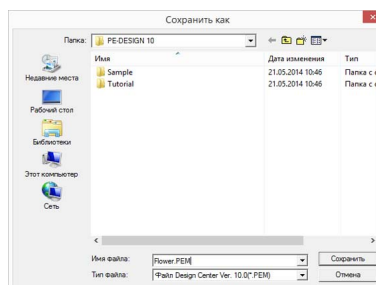


### ■ Сохранение под новым именем

- 1 Нажмите  и выберите пункт **[Сохранить как]** в списке команд.



- 2 Выберите диск и папку, а затем введите имя файла.



**3** Нажмите [Сохранить].

- На этапе “Исходное изображение” данные изображения можно сохранить в виде файла точечного рисунка (.bmp).
- На этапе “Штриховое изображение” данные изображения сохраняются как файл .pel.
- На этапе “Обработка рисунка” и Этап “Настройка вышивания” данные рисунка сохраняются как файл .pem.



Если нужно открыть какой-либо файл, сохраненный в программе предыдущей версии, то PEM-файлы в данной версии открываться будут, однако некоторые данные могут быть утрачены.



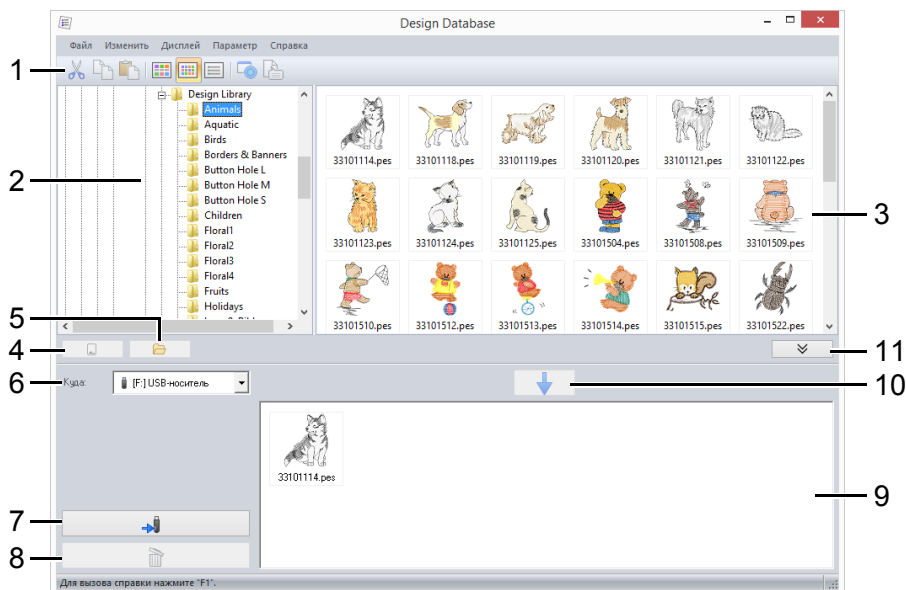


# Design Database

---

Программа Design Database позволяет управлять данными вышивания. Кроме того, при просмотре содержимого файлов можно упорядочить файлы или передать несколько дизайнов для вышивания на вышивальные машины.

# Окно программы Design Database



**1** Панель инструментов

**2** Панель папок

**3** Панель содержимого

Отображает эскизы всех дизайнов для вышивания в выбранной папке.

**4** Кнопка чтения с карты

Чтение данных с оригинальной карты.

**5** Кнопка просмотра содержимого папки

Отображение содержимого папки.

**6** Список "Передать на"

Место, куда необходимо записать или передать файлы вышивки.

**7** Кнопка записи

Начало записи выбранных дизайнов (отображаемых в списке записи).

**8** Кнопка удаления

Отмена выбора дизайна (отображаемой в списке записи).

**9** Список записи

Отображение списка дизайнов, которые необходимо записать на оригинальную карту, USB-носитель или вышивальную машину.

**10** Кнопка добавления

Добавление дизайна, выбранной на панели содержания, в список записи/переноса.

**11** Кнопка отображения или скрытия окна списка записи

Нажмите эту кнопку при записи/переносе дизайнов.

Нажмите эту кнопку, чтобы скрыть или отобразить список записи.

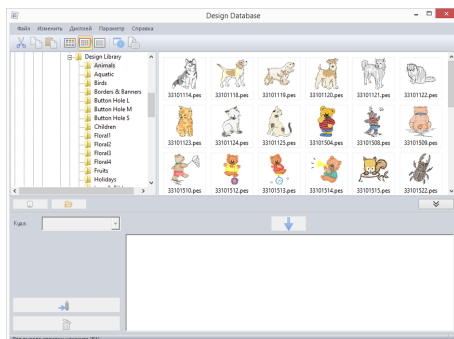


В меню **Опция** можно настроить следующие параметры.

- Выберите **мм** или **дюймы** в качестве системных единиц измерения.
- Выберите **Синий**, **Черный**, **Серебряный** или **Голубой** в качестве цвета приложения.

# Запуск программы Design Database

- 1 Нажмите на стрелку вниз в левом нижнем углу экрана [**Пуск**], чтобы переключиться в представление [**Все приложения**].
- 2 Нажмите на [**Design Database**] в группе [**PE-DESIGN 10**].
- 3 Щелкните на папке в панели папок.  
→ На панели содержимого с правой стороны показываются все файлы рисунков вышивания, имеющиеся в данной папке.

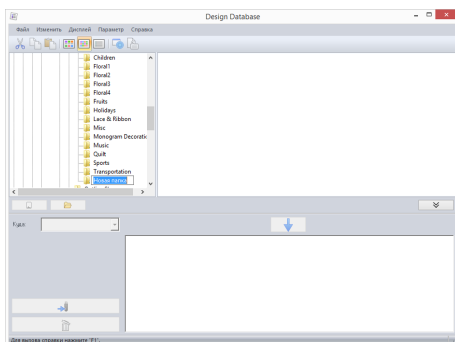


- Отображаются только файлы, имеющие следующие расширения:  
.pes, .phc, .dst, .exp, .pcs, .hus, .vip, .shv, .jef, .sew, .csd, .xxx, .pen
  - Файлы .rem не отображаются, поскольку их нельзя прочитать с помощью устройства. Импортируйте композицию вышивания в программу Layout & Editing из программы Design Center и сохраните ее как файл .pes.
  - Это приложение не поддерживает чтение архивированных файлов.
- ▶▶ “Импорт в программу Layout & Editing” на с. 220

# Систематизация дизайнов для вышивания

## Создание новых папок

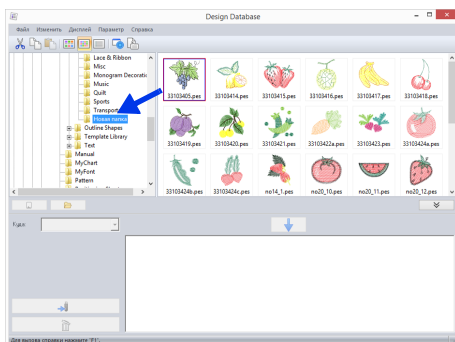
- 1 Выберите папку на панели папок слева.
- 2 Нажмите **[Файл]** и выберите пункт **[Создать новую папку]**.



- 3 Введите имя новой папки и нажмите клавишу **<Enter>**.

## Перемещение/копирование файлов в другую папку

- 1 На панели папок найдите папку, в которую Вы хотите переместить рисунок вышивания.
- 2 На панели папок щелкните на папке, содержащей рисунок вышивания.
- 3 Перетащите рисунок вышивания на панели содержимого в папку, выбранную Вами на панели папок.



- Если обе папки находятся на одном и том же диске, то выбранный рисунок вышивания **перемещается** в другую папку.
- Если папки находятся на разных дисках, то выбранный рисунок вышивания **копируется** в другую папку.



- Чтобы скопировать файл из одной папки в другую, находящуюся на том же диске, перетащите рисунок вышивания, удерживая нажатой клавишу **<Ctrl>**.
- Чтобы переместить файл из одной папки в другую, находящуюся на другом диске, перетащите рисунок вышивания, удерживая нажатой клавишу **<Shift>**.
- Файл можно также удалить из текущей папки (или скопировать в нее) с помощью команды меню **[Изменить] - [Вырезать]** (или **[Изменить] - [Копировать]**). После этого файл можно добавить в новую папку. Для этого выберите его на панели папок и выберите команду **[Изменить] - [Вставить]**.

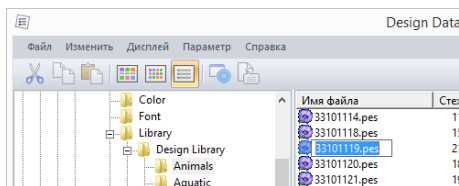
## Переименование файлов



Названия дизайнов для вышивания можно изменять в программе Design Database, только когда отображается информация о вышивании (команда меню **[Дисплей] – [Подробно]**).

► *“Изменение способа отображения файлов” на с. 244*

- 1 На панели папок выберите папку, содержащую рисунок вышивания, который Вы хотите преобразовать.
- 2 Выберите рисунок вышивания. Щелкните мышкой еще раз.



- 3 Введите новое имя рисунка вышивания и нажмите клавишу **<Enter>**.



При переименовании файла нельзя менять его расширение.


## Удаление файлов

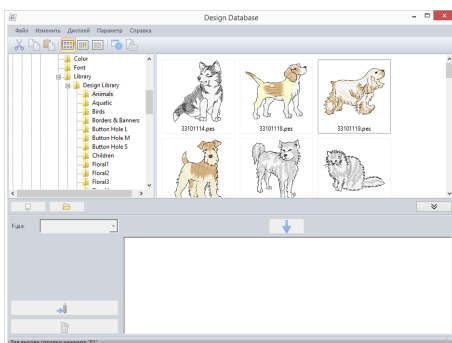
- 1 На панели папок щелкните на папке, содержащей рисунок вышивания, который Вы хотите удалить.
- 2 На панели содержимого выберите имя рисунка вышивания.
- 3 Нажмите клавишу <Delete>.
  - Файл перемещается в корзину Корзина.

## Изменение способа отображения файлов


Рисунки вышивания на панели содержимого могут быть отображены в виде крупных или мелких эскизов либо перечислены по сведениям о вышивании.

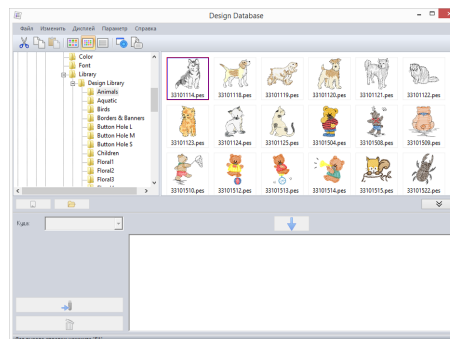
### ■ Крупные эскизы

Нажмите  или нажмите [Дисплей] и выберите [Крупные эскизы].




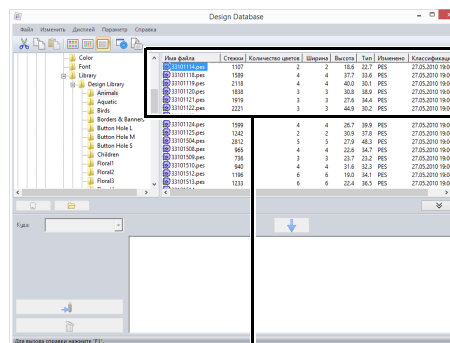
### ■ Мелкие эскизы

Нажмите  или нажмите [Дисплей] и выберите [Мелкие эскизы].



### ■ Информация о вышивании

Нажмите  или нажмите [Дисплей] и выберите [Подробно].



Имя файла	Стежки	Количество цветов	Ширина	Высота	Тип	Изменено	Классификация
3310114.pes	1107	2	2	18,6	22,7	PES	27.05.2010 19:00
3310118.pes	1989	4	4	31,7	33,6	PES	27.05.2010 19:00
3310119.pes	2118	4	4	40,0	30,1	PES	27.05.2010 19:00
3310120.pes	1838	3	3	30,8	38,9	PES	27.05.2010 19:00
3310122.pes	1919	3	3	27,6	34,4	PES	27.05.2010 19:00

# Открытие рисунков вышивания

## Открытие файлов в Layout & Editing

- 1 На панели папок щелкните на папке, содержащей рисунок вышивания, который Вы хотите открыть в программе Layout & Editing.



Необходимо выбрать папку, в которой имеются PES-файлы.

- 2 На панели содержания выберите файл PES.
- 3 Нажмите **[Файл]** и выберите пункт **[Открыть в "Layout & Editing"]**.

## Импорт файлов в Layout & Editing

Можно импортировать файлы следующих форматов:

.pes, .phc, .dst, .exp, .pcs, .hus, .vip, .shv, .jef, .sew, .csd и .xxx

- 1 На панели папок щелкните на папке, содержащей рисунок вышивания, который Вы хотите импортировать в Layout & Editing.
- 2 На панели содержания выберите рисунок вышивания.
- 3 Нажмите **[Файл]** и выберите пункт **[Импортировать в Layout & Editing]**.  
→ Выбранный рисунок вышивания появится в окне Layout & Editing.



Файлы в формате .rep нельзя импортировать в программу Layout & Editing.

# Перенос дизайнов для вышивания на вышивальные машины



Процедура переноса созданного дизайна для вышивания на вышивальную машину различается в зависимости от модели вышивальной машины. См. подробнее в Руководстве по эксплуатации, прилагаемом к вышивальной машине.

## Перенос данных на машину при помощи оригинальной карты, USB-носителя или кабеля USB

- 1 Подготовьте носитель, который следует использовать для переноса данных, или подключите вышивальную машину к компьютеру.



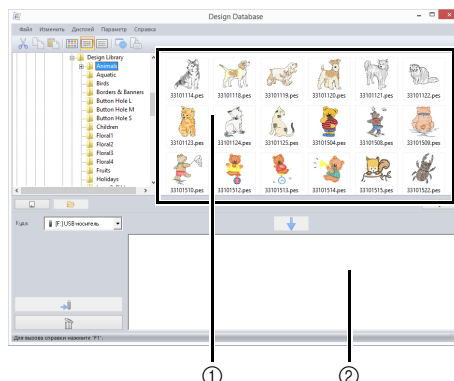
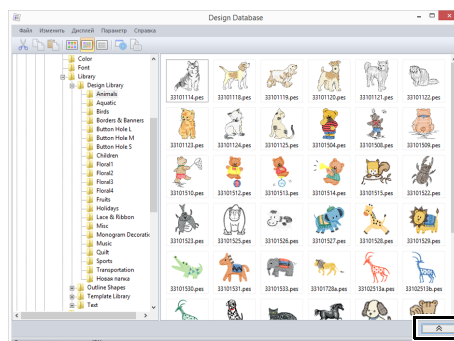
Следите за тем, чтобы размер пялец дизайна не превышал размера, используемого на вышивальной машине.



- Чтобы записать композицию на оригинальную карту, вставьте карту в USB-модуль записи на карту.
- Чтобы записать композицию на USB-носитель, вставьте USB-носитель в разъем компьютера.
- Чтобы перенести композицию напрямую на вышивальную машину, подключите вышивальную машину к компьютеру. См. инструкции по переносу дизайнов для вышивания в Руководстве по эксплуатации, прилагаемом к вышивальной машине.
- Чтобы использовать функцию Link (Связь) для переноса дизайнов для вышивания на вышивальную машину, поддерживающую функцию Link (Связь), эта машина должна работать в режиме Link (Связь).

►► *“Использование функции Link (Связь) для вышивания с компьютера” на с. 204*

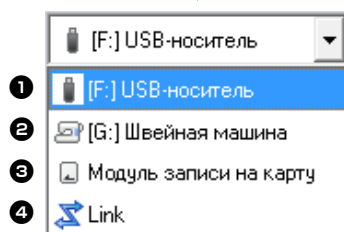
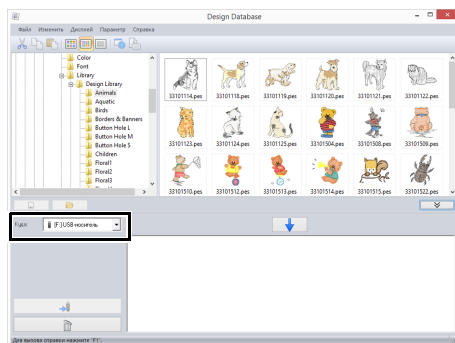
- 2 Нажмите .



- ① Панель содержания (доступные дизайны)
- ② Список записи (выбранные дизайны)



- 3** Нажмите на селектор **[Куда]** и нажмите на машину назначения.



- 1 Перенос дизайнов на USB-носитель.
- 2 Перенос дизайнов напрямую на вышивальную машину.
- 3 Перенос дизайнов на USB-модуль записи на карту.
- 4 Перенос дизайнов на вышивальные машины с использованием функции Link (Связь).



Если пункт "Link" в селекторе **[Куда]** недоступен, убедитесь, что вышивальная машина работает в режиме Link (Связь) и что кабель подключен правильно.

- *"Использование функции Link (Связь) для вышивания с компьютера" на с. 204*

Остальные операции различаются в зависимости от устройства, на которое передаются данные.

## При помощи USB-носителя




Дизайны для вышивания можно перенести на вышивальную машину, поддерживающую функцию USB-хоста.






"Аппаратный ключ PE-DESIGN" нельзя использовать как USB-носитель.

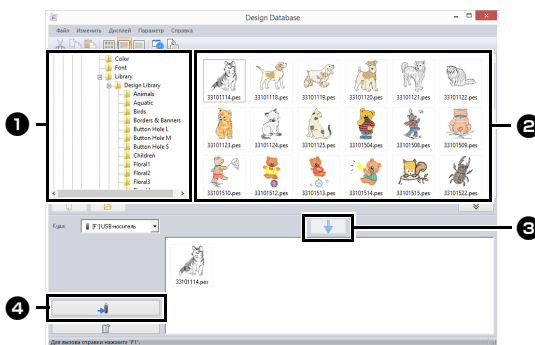
- 4.** Выберите  в селекторе **[Куда]**.



При подключении нескольких USB-носителей для каждого из подключенных устройств отображается значок . Выберите USB-носитель, на который следует записать композицию.

- 5** Нажмите .

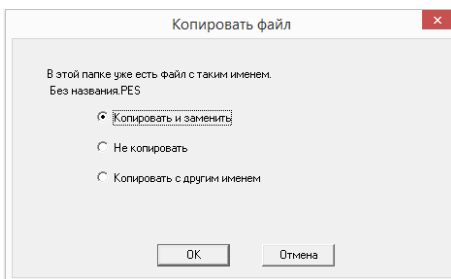
- 6** Выберите папку в области **1**, выберите файл вышивания на панели содержимого **2** и нажмите , чтобы добавить этот файл в список записи. Когда все файлы вышивания будут добавлены в список записи, нажмите кнопку .



- Дизайны, отображаемые в списке записи, записываются на USB-носитель.
- После завершения записи дизайнов появляется сообщение "Вывод данных завершен."



- Не извлекайте USB-носитель во время записи дизайнов.
- Если на устройстве назначения уже есть файл с таким же именем, отображается следующее диалоговое окно. Выберите, следует ли перезаписать существующий файл, прервать копирование или скопировать файл под другим именем.



Если для USB-носителя указана метка тома, в селекторе [Куда] появляется пункт “ [(буква диска):] (метка тома)”.

Если метка тома не определена, появляется пункт

“ [(буква диска):] USB-носитель”.

См. подробнее об изменении имени (метки тома) для USB-носителя в руководстве по использованию USB-носителя.

## ■ Перенос напрямую в память вышивальной машины



Дизайны для вышивания можно перенести на вышивальные машины, подключенные к компьютеру через USB-кабель.

4. Выберите в селекторе [Куда].

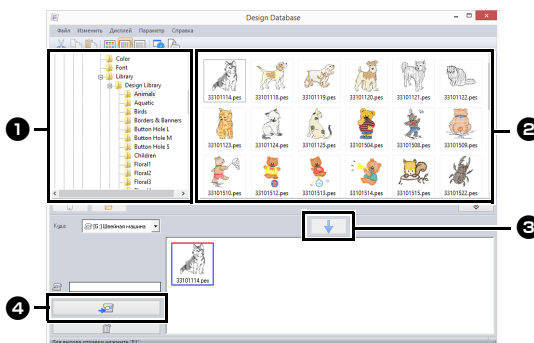


При подключении нескольких вышивальных машин для каждой из них отображается значок

. Выберите машину, на которой будет выполняться вышивание.

5. Нажмите .

6. Выберите папку в области ①, выберите файл вышивания на панели содержимого ② и нажмите , чтобы добавить этот файл в список записи. Когда все файлы вышивания будут добавлены в список записи, нажмите кнопку .



→ Композиции, отображаемые в списке записи, записываются в память вышивальной машины.

→ После завершения записи дизайнов появляется сообщение “Вывод данных завершен.”.



- Не отсоединяйте USB-кабель во время записи дизайнов.
- Если на устройстве назначения уже есть файл с таким же именем, отображается диалоговое окно. Выберите, следует ли перезаписать существующий файл, прервать копирование или скопировать файл под другим именем.

## Использование оригинальной карты



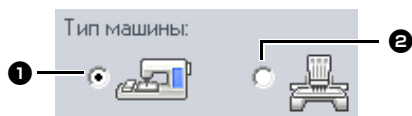
Дизайны можно перенести на вышивальную машину, оснащенную гнездом для чтения карт.



- Можно записывать все файлы, кроме файлов PHC.
- Если к компьютеру не подключен USB-модуль записи на карту, оригинальную карту нельзя использовать в качестве целевого устройства. Перед переносом данных проверьте, что к компьютеру подключен USB-модуль записи на карту.

4. Выберите  в селекторе [Куда].

5. В области [Тип машины] выберите тип используемой вышивальной машины.



1 Одноигольная машина

2 Многоигольная машина

6. В селекторе [Размер пялец] выберите подходящий размер пялец.


100 x 100 / 110 x 110 мм




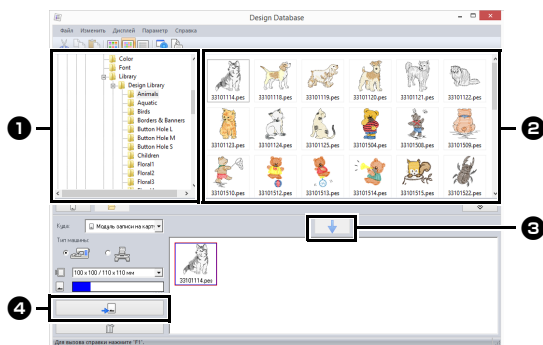
- Размер пялец не должен быть больше используемых на Вашей вышивальной машине. В противном случае созданная оригинальная карта не будет корректно работать в вышивальной машине.
- Если при записи на оригинальной карте уже имеются файлы с данными, то все эти данные будут удалены с карты. Перед записью на карту сохраните имеющиеся на ней нужные данные на жестком диске или на другом носителе и убедитесь, что нужных вам данных на карте не осталось.

►► “С оригинальной карты” на с. 32

7. Нажмите .

8. Выберите папку в области 1, выберите файл вышивания на панели содержимого 2 и нажмите , чтобы добавить этот файл в список записи. Когда все файлы

вышивания будут добавлены в список записи, нажмите кнопку .

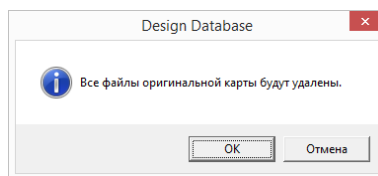


- Композицию вышивания для пялец Jumbo нельзя перенести на вышивальную машину при помощи оригинальной карты.
- Если рисунок в выбранном файле вышивки больше размера пялец, выбранного на шаге 6, либо если число стежков или число цветов рисунка превышает максимальное значение для пялец, выбранное на шаге 6, этот файл добавить в список записи нельзя. На оригинальную карту можно записать лишь дизайны, отображенные в списке записи.



- Файлы вышивания можно добавить в список записи двумя способами: либо нажмите на файл правой кнопкой мыши и выберите пункт [Добавить в список записи], либо выберите файл на панели содержимого и перетащите его в список записи.
- Чтобы удалить файл из списка записи, правой кнопкой мыши нажмите на файл в списке записи и выберите пункт [Удалить из списка записи].

9. Если файлы записываются на оригинальную карту, отображается следующее сообщение. Нажмите [ОК].





Не извлекайте карту и не отключайте USB-кабель во время записи дизайнов для вышивания на карту (пока мигает светодиодный индикатор).


**10** Когда появится сообщение об окончании записи, нажмите кнопку **[ОК]**.

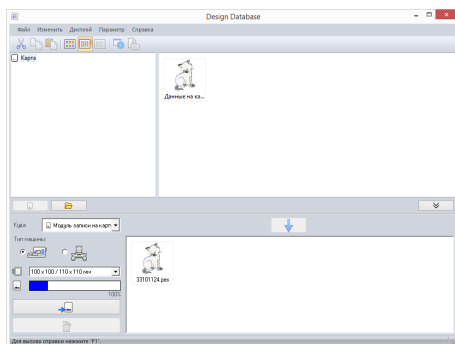





Рисунки, созданные в области страницы "Рисунок" произвольного размера, записываются на карты с разделением на секции пялец.

►► *Примечание в разделе "Перенос данных на вышивальную машину с использованием оригинальной карты" на с.202*

- Для перезаписи файлов вышивки, записанных на оригинальную карту, щелкните , чтобы выбрать эти файлы, а затем переместите их в список записи тем же способом.
- Для проверки файла рисунка вышивания, записываемого на оригинальную карту, щелкните на .

→ На панели папок появится  **Карта** и все рисунки вышивания, записанные на оригинальную карту, появятся на панели содержимого.



- Дизайны для вышивания, записанные на оригинальную карту, отображаются на панели содержимого как **[Данные на карте]**.
- Для просмотра содержимого папки на панели содержимого щелкните на . Переключение режимов просмотра осуществляется кнопками  и .


## ■ Пересылка дизайнов для вышивания на вышивальные машины при помощи функции Link (Связь)




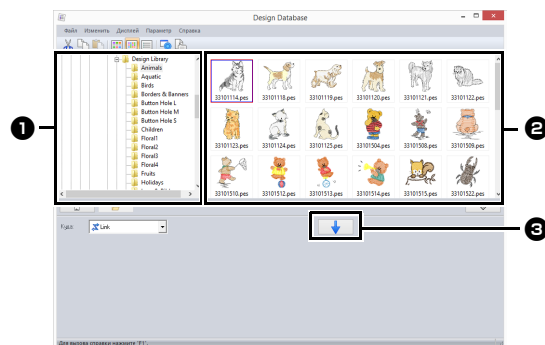
Вышивальная машина, поддерживающая функцию Link (Связь), должна работать в режиме Link (Связь).

►► *"Использование функции Link (Связь) для вышивания с компьютера" на с. 204*

**4.** Выберите  в селекторе **[Куда]**.

**5** Нажмите .

**6** Выберите папку в области **1**, выберите файл вышивания на панели содержимого **2** и нажмите .



**7** Продолжите процедуру, как описано в разделе *шаге 5* в разделе "Использование функции Link (Связь) для вышивания с компьютера" на с.205.



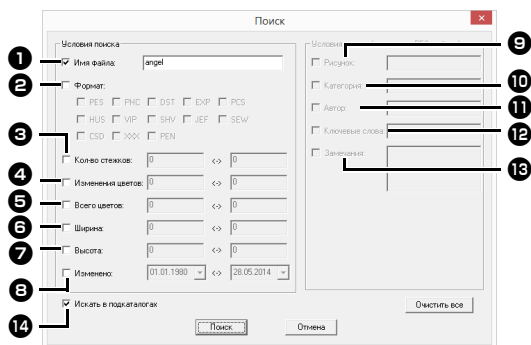
Файлы формата .dst, .exp и .phc нельзя переносить при помощи функции Link (Связь). Когда пункт **[Link]** выбран в поле **[Куда]**, файлы .dst, .exp и .phc не отображаются на панели содержимого. Кроме того, на панели содержимого не отображаются файлы вышивания, в которых для размера области страницы "Рисунок" задано значение **[Настраиваемый размер]** или для параметра **[Размер пялец]** задано значение **360 × 360 мм (Пальцы Jumbo)**.



Чтобы снова отобразить диалоговое окно **[Link]** после перезагрузки компьютера, выберите пункт **[Link]** в меню **[Опция]**.

# Поиск рисунка вышивания

- 1 Выберите папку на панели папок.
- 2 Нажмите [Файл] и выберите пункт [Поиск].
- 3 Задайте критерии поиска. Установите флажок, чтобы указать критерии поиска.



## 1 Имя файла

Выберите для поиска файлов с определенным именем файла. Введите имя файла в текстовое поле.



Можно также использовать знаки-заместители (знак “?” для обозначения любого одиночного символа и знак “\*” для обозначения любых нескольких символов).

## 2 Формат

Установите флажок рядом с требуемым форматом файла.

## 3 Кол-во стежков

Введите в эти поля нижний и верхний предел диапазона количества стежков.

## 4 Изменения цветов

Введите в эти поля нижний и верхний предел диапазона количества смен цветов.

## 5 Всего цветов

Введите в эти поля нижний и верхний предел диапазона общего количества цветов нитей.

## 6 Ширина

Введите в эти поля нижний и верхний предел ширины вышивки.

## 7 Высота

Введите в поля нижний и верхний предел высоты вышивки.

## 8 Изменено

Введите в эти поля диапазон дат (с какой по какую).

При поиске файлов .pes можно также использовать следующие критерии.

## 9 Рисунок

Введите в это поле название дизайна.

## 10 Категория

Введите в это поле определенные символы или категорию вышивки.

## 11 Автор

Введите в это поле имя автора для поиска.

## 12 Ключевые слова

Введите в это поле ключевое слово для поиска.

## 13 Замечания

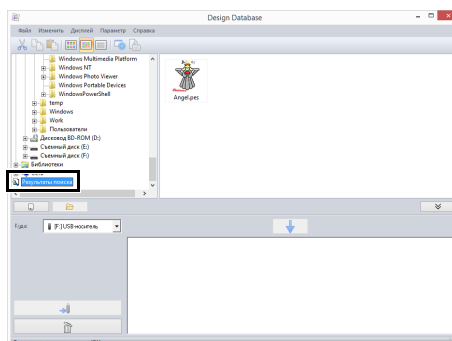
Введите в это поле замечание для поиска.



- Чтобы поиск выполнялся также в подпапках (папках, входящих в выбранную папку), установите флажок **[Искать в подкаталогах]** 14.
- Все символы, введенные в поле **[Имя файла]**, считаются единым набором символов. Однако можно выполнить поиск файлов по нескольким словам. Для этого используйте поля в области **[Условия поиска (только для PES-файлов)]** (слова разделяются пробелом).

## 4 Нажмите [Поиск].

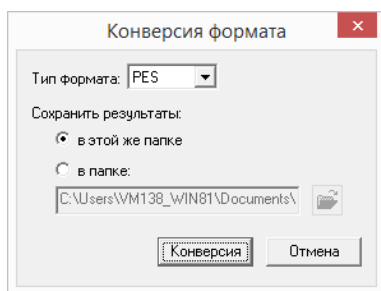
→ Появится список файлов, удовлетворяющих заданным критериям поиска.



# Преобразование файлов рисунков вышивания в другие форматы


Файлы рисунков вышивания можно легко преобразовать в файлы других форматов (.pes, .dst, .exp, .pcs, .hus, .vip, .shv, .jef, .sew, .csd или .xxx).

- 1 На панели папок щелкните на папке, содержащей рисунок вышивания, который Вы хотите преобразовать.
- 2 На панели содержимого выберите нужный формат вышивки.
- 3 Нажмите [**Файл**] и выберите пункт [**Конверсия формата**].
- 4 В селекторе [**Тип формата**] выберите нужный формат.



- 5 В области [**Сохранить результаты**] укажите, следует ли сохранить новый файл в той же папке, что и исходный файл (в этой же папке), или в другой папке (в папке).



Чтобы изменить папку, куда будет добавлен новый файл, нажмите .

- 6 Нажмите [**Конверсия**].

→ Файл будет преобразован, и новый файл будет добавлен в указанную папку.



- В пункте [**Настройки DST**] меню [**Опция**] можно указать число переходов для обрезки нитей для файлов .dst.
- ▶▶ “Выбор числа переходов в рисунке вышивания в формате DST” на с. 301
- Если для преобразования выбраны несколько файлов различных форматов и при этом выбран параметр [**в этой же папке**], файлы, формат которых совпадает с форматом нового файла, не будут преобразованы. Однако если файлы добавляются в другую папку (не в исходную), то все файлы того же формата, что и новый файл, будут вместо преобразования скопированы в другую папку.
- Если файл преобразуется в PES-файл, то цвета нитей преобразуются так, как будто бы файл импортирован в программу Layout & Editing.



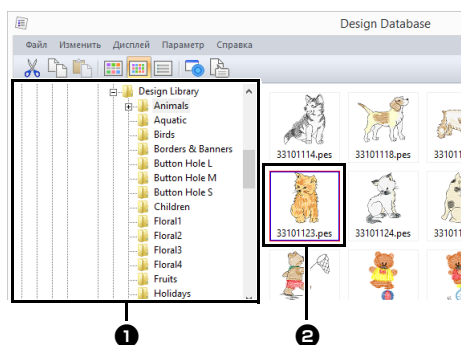
Файлы нельзя преобразовать в форматы PNC и PEN.

# Проверка рисунков вышивания

## Предварительный просмотр файлов

Кнопка на панели инструментов:

- 1 Выберите папку в области **1** и выберите файл вышивания на панели содержимого **2**.



- 2 Нажмите или нажмите меню [Дисплей] и выберите пункт [Просмотр].



Предварительный просмотр файлов PEN невозможен.

## Проверка данных файла

Информацию о вышивании (например, имя и размер файла, количество стежков, время, количество цветов и дату изменения) можно просмотреть в диалоговом окне "Свойства". С помощью PES-файла можно просматривать дополнительную информацию о рисунке вышивания.

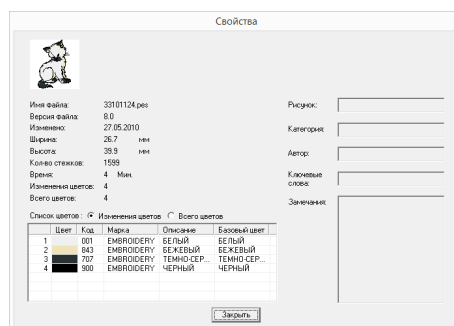


- Отображаемое время вышивания является приблизительным. Реальное время вышивания зависит от используемой модели машины и настроек.

Время вышивания не отображается для файлов PEN.

Кнопка на панели инструментов:

- 1 На панели содержимого выберите рисунок вышивания, информацию о котором Вы хотите посмотреть.
- 2 Нажмите или нажмите меню [Дисплей] и выберите пункт [Свойство].



Файлы PES (версия 4.0 или более поздняя)

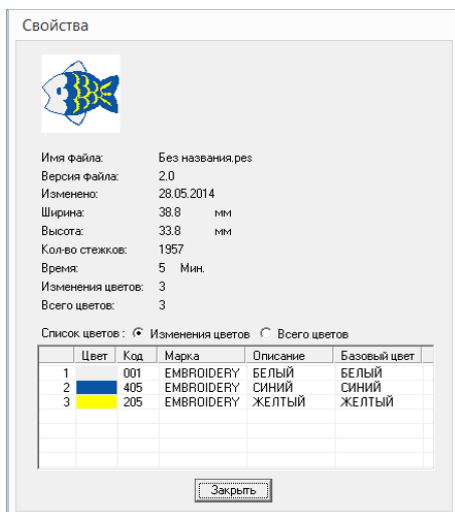


Выберите [Изменения цветов] в пункте [Список цветов], чтобы отобразить в списке цветов информацию о сменах цветов нитей. Выберите [Всего цветов], чтобы отобразить информацию для всех цветов нитей в списке цветов.

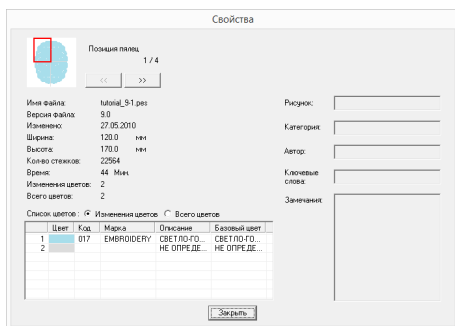
- "Проверка сведений о рисунке вышивания" на с. 88




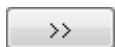
- Файлы, отличные от PES, и файлы PES (версии 3.0 или более ранней)



- Если для размера области страницы “Рисунок” выбрана настройка **[Настраиваемый размер]** или в пункте **[Размер палец]** выбраны многопозиционные пальцы (100 × 172 мм или 130 × 300 мм) или пальцы Jumbo (360 × 360 мм), открывается диалоговое окно **[Свойство]**, подобное показанному на рисунке ниже.



- Красный прямоугольник в диалоговом окне показывает положение отображенной секции рисунка.
- Для просмотра информации о других положениях палец нажмите  или



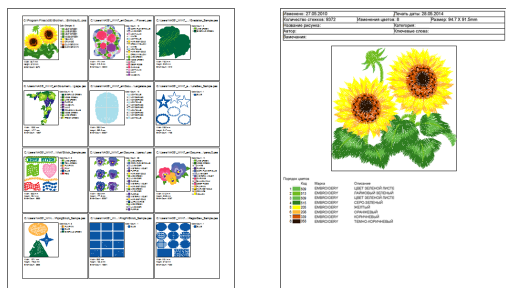


# Вывод каталога дизайнов для вышивания

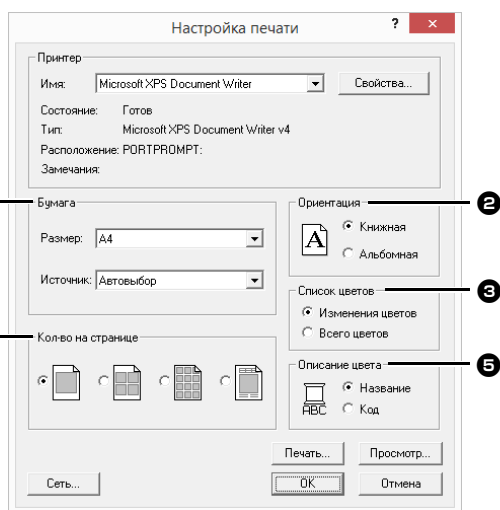
Изображения и информацию вышивания для всех дизайнов для вышивания можно вывести в различных форматах. Выберите один из перечисленных ниже режимов, который вам больше подходит.

## Печать

Изображения дизайнов для вышивания, содержащиеся в выбранной папке, можно напечатать в виде каталога или в виде рабочих инструкций.



- 1 На панели папок щелкните на папке, содержащей рисунок вышивания.
- 2 Нажмите [Файл] и выберите пункт [Настройка печати].
- 3 В области [Бумага] 1 и [Ориентация] 2 выберите нужные настройки.



- 4 Выберите [Список цветов] 3.  
**Изменения цветов**  
Отображение информации о цветах нитей для каждой смены цветов.

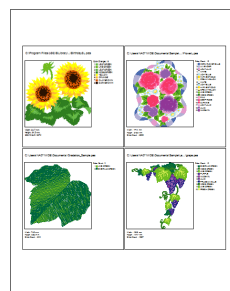
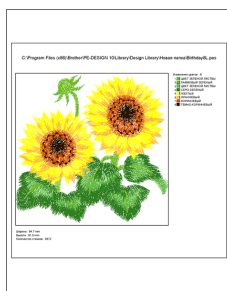
**Всего цветов**  
Отображение информации о необходимой заправке нитей. Это позволяет проверить общее количество цветов нитей.

►► "Проверка сведений о рисунке вышивания" на с. 88

- 5 Выберите [Кол-во на странице] 4.

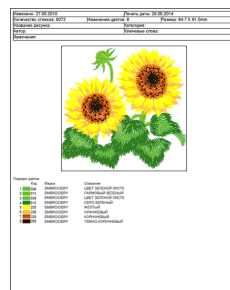
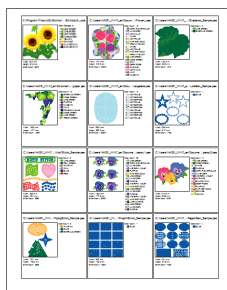
Стиль каталога 1

Стиль каталога 4



Стиль каталога 12

Стиль рабочих инструкций



- 6 В области [Описание цвета] 5 выберите способ отображения цветов нитей: в виде названия цвета или в виде марки и номера нити.

- 7 Нажмите [Печать].

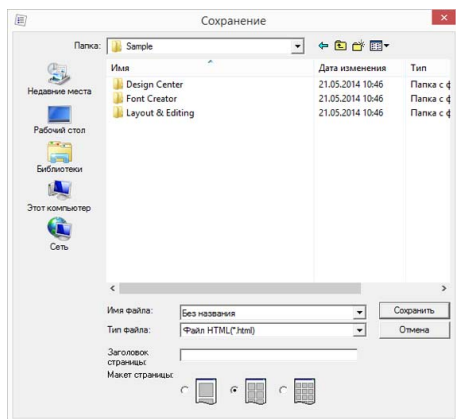


- Если на панели содержимого было выбрано несколько рисунков вышивания, то будут распечатаны лишь выбранные рисунки.
- Если строка, содержащая название торговой марки, номер нити или свойства файла, слишком длинна, часть текста может быть не напечатана.
- Если в меню **[Файл]** выбран пункт **[Печать]**, дизайны для вышивания печатаются в соответствии с настройками, уже выбранными в диалоговом окне **[Настройка печати]**.

## Вывод в виде HTML-файла

Вместо вывода на печать каталог рисунков вышивания можно вывести на экран в виде файла HTML.

- 1 На панели папок щелкните на папке, содержащей рисунок вышивания.
- 2 Нажмите **[Файл]**, затем нажмите **[Создать HTML]**.
- 3 Выберите диск и папку, а затем введите имя файла HTML.

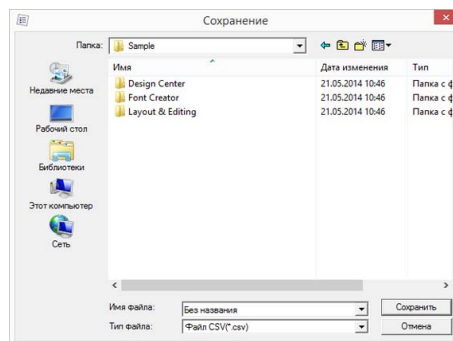


- 4 Чтобы добавить заголовок в верхней части файла и в строке заголовка, введите заголовок в поле **[Заголовок страницы]**.
- 5 В области **[Макет страницы]** выберите способ отображения дизайнов на странице.
- 6 Нажмите **[Сохранить]**.

## Вывод в виде CSV-файла

Данные выбранных рисунков вышивания можно выводить в виде файла CSV, где указываются сведения о вышивании (имя и размеры файла, количество стежков, количество цветов, путь к файлу, его свойства (только PES-файлы) и названия цветов и номера нитей).

- 1 На панели папок щелкните на папке, содержащей рисунок вышивания.
- 2 Нажмите **[Файл]**, затем нажмите **[Создать CSV]**.
- 3 Выберите диск и папку, а затем введите имя файла CSV.



- 4 Нажмите **[Сохранить]**.



# Programmable Stitch Creator

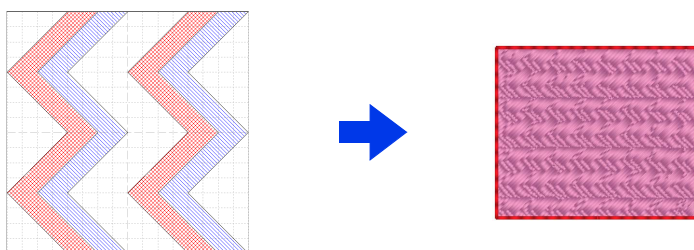
---

Программа Programmable Stitch Creator позволяет создавать и редактировать рисунки строчек, которые затем можно использовать как программируемые заполняющие строчки или орнаментные строчки в программах Layout & Editing и Design Center.

# Основные операции в программе Programmable Stitch Creator

Programmable Stitch Creator — это программа для создания, редактирования и сохранения рисунков строчек, которые можно использовать для шитья программируемой застилающей строчкой или орнаментной строчкой. В соответствующих режимах можно создавать рисунки следующих двух типов.

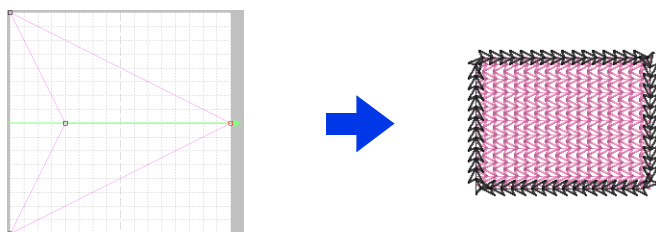
## Рисунки застилающей/фактурной строчки



- Эти рисунки можно использовать в качестве рисунков отпечатков и для шитья программируемой застилающей строчкой в программе Layout & Editing или Design Center.
- Эти рисунки можно создавать одной или несколькими линиями. Кроме того, эти рисунки можно использовать для создания эффекта тиснения/гравировки на вышиваемых областях.
- Эти рисунки создаются в режиме “Заполнение/Отпечаток”.



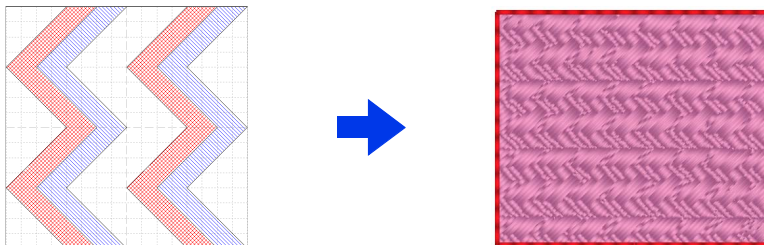
## Рисунки орнаментной строчки



- Эти рисунки можно использовать для вышивания линий орнаментной строчкой и для вышивания областей орнаментной, окантовочной и фактурной строчкой в программе Layout & Editing или Design Center.
- Эти рисунки создаются одной линией, что придает эффект непрерывного узора, и используются для декоративного вышивания на машине.
- Такие рисунки создаются в режиме “Орнамент”.

# Создание рисунка застилающей/фактурной строчки

Существующие рисунки программируемых строчек можно изменять для создания новых рисунков.

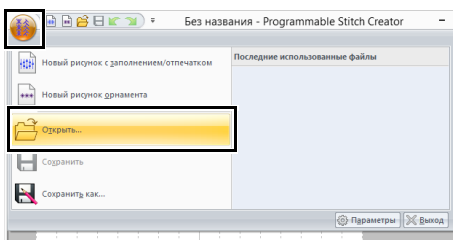


<b>Шаг 1</b>	Открытие рисунка застилающей/фактурной строчки
<b>Шаг 2</b>	Рисование линий для изменения рисунка застилающей/фактурной строчки
<b>Шаг 3</b>	Применение эффектов тиснения/гравировки к рисунку застилающей/фактурной строчки
<b>Шаг 4</b>	Сохранение отредактированного рисунка застилающей/фактурной строчки
<b>Шаг 5</b>	Использование отредактированных рисунков застилающей/фактурной строчки в Layout & Editing

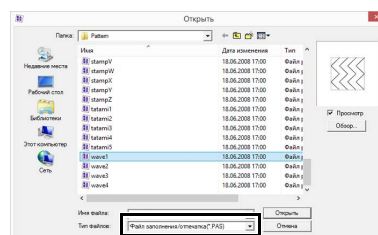
## Шаг 1 Открытие рисунка застилающей/фактурной строчки

Сначала откройте рисунок застилающей/фактурной строчки для редактирования. В нашем примере будет использоваться рисунок **wave1.pas**.

- 1 Нажмите на стрелку вниз в левом нижнем углу экрана [**Пуск**], чтобы переключиться в представление [**Все приложения**].
- 2 Нажмите [**Programmable Stitch Creator**] в группе [**PE-DESIGN 10**] на экране.
- 3 Нажмите  и выберите [**Открыть**] в списке команд.



- 4 Выберите “Файл заполнения/отпечатка (\*.PAS)” в селекторе типа файлов. Выберите файл рисунка **wave1.pas**.

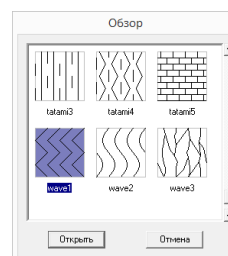


Файл рисунка находится в следующей папке.

Например: (буква диска, на котором установлена программа PE-DESIGN)\Program Files (x86)\Brother\PE-DESIGN 10\Pattern.

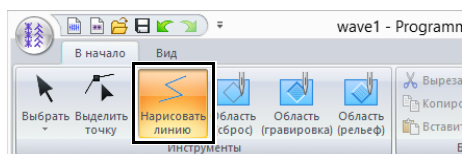


Чтобы просмотреть данные из выбранной папки в виде эскизов в диалоговом окне [**Обзор**], нажмите [**Обзор**].

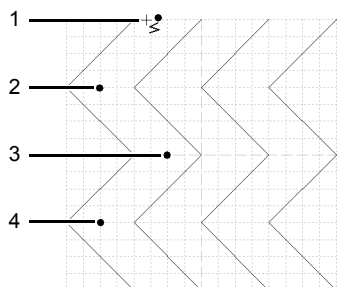


## Шаг 2 Рисование линий для изменения рисунка застилающей/фактурной строчки

- 1 Нажмите на вкладку [В начало].
- 2 Нажмите [Нарисовать линию] в группе [Инструменты].

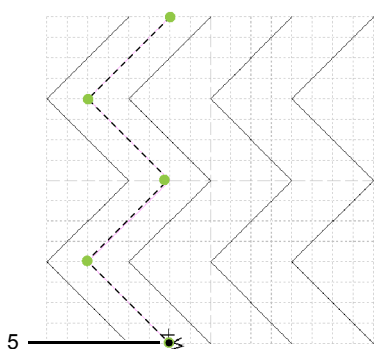


- 3 Нажмите на точки с (1) по (4).

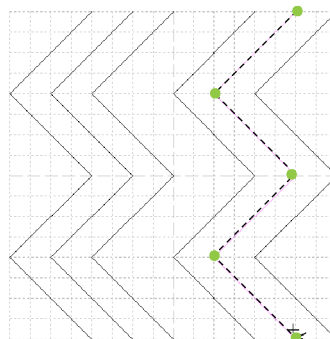


- Чтобы удалить последнюю введенную точку, нажмите правую кнопку мыши.
- ▶▶ *“Изменение формы рисунков застилающих/фактурных строчек” на с. 264*
- Ширину координатной сетки можно изменить.
- ▶▶ *“Изменение параметров сетки” на с. 273*

- 4 Дважды нажмите на (5) (конечная точка).

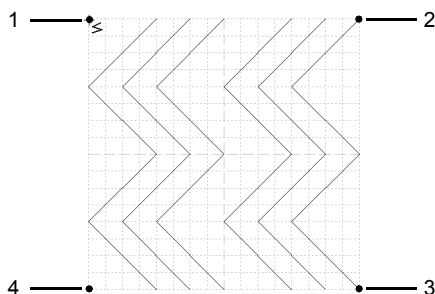


- 5 Повторите предыдущие операции.



## Шаг 3 Применение эффектов тиснения/гравировки к рисунку застилающей/фактурной строчки

- 1 Нажмите (1) и дважды нажмите (2).  
Затем нажмите (3) и дважды нажмите (4).



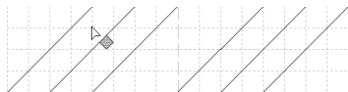
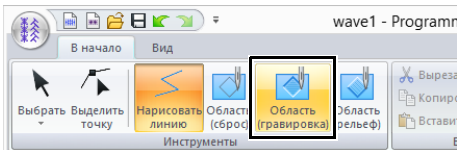
→ Вдоль верхнего и нижнего края области страницы “Рисунок” прорисовываются линии.



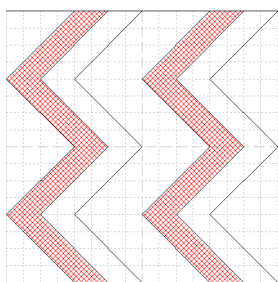
Чтобы создать эффект, линии должны образовывать замкнутую область.



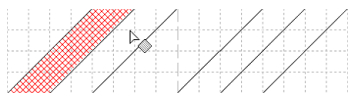
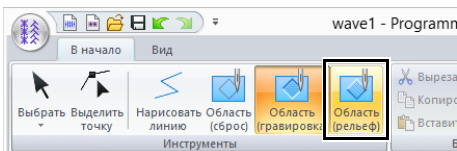
- 2** Нажмите **[Область (гравировка)]** в группе **[Инструменты]** и нажмите на первую и четвертую области волнистого рисунка.



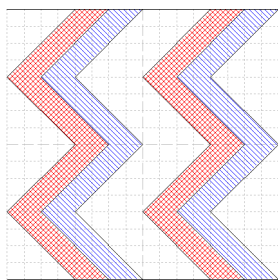
→ Эти области выделяются красным цветом и будут прошиваться короткими стежками, создавая эффект гравировки.



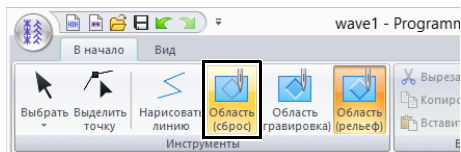
- 3** Нажмите **[Область (рельеф)]** в группе **[Инструменты]** и нажмите на вторую и пятую области волнистого рисунка.



→ Эти области выделяются синим цветом и будут прошиваться без сброса петель, создавая эффект рельефной вышивки.




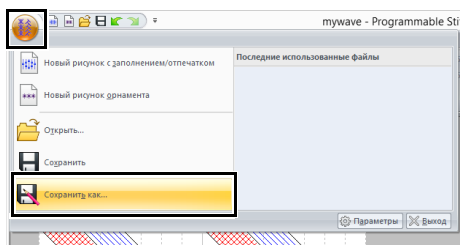
Чтобы удалить эффект рельефа/гравировки, используйте инструмент **[Область (сброс)]**. Нажмите **[Область (сброс)]** в группе **[Инструменты]** и нажмите на область с примененным эффектом.



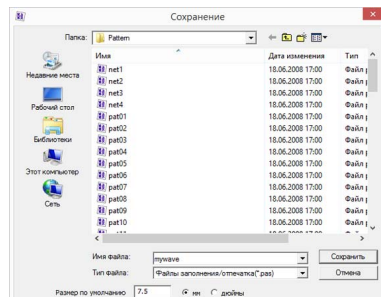
## Шаг 4 Сохранение отредактированного рисунка застилающей/фактурной строчки

Рисунки застилающей/фактурной строчки сохраняются в формате PAS.

- 1** Нажмите  и выберите пункт **[Сохранить как]** в списке команд.



- 2** Выберите диск и папку, а затем введите имя файла.




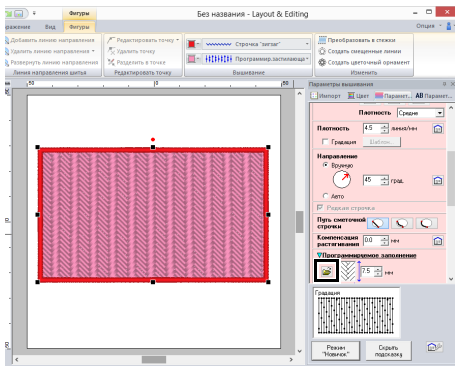
При сохранении рисунка заполнения/отпечатка укажите размер в поле **[Размер по умолчанию]**. Нажмите **[мм]** или **[дюймы]**, чтобы выбрать единицы измерения.

- 3** Нажмите **[Сохранить]**.

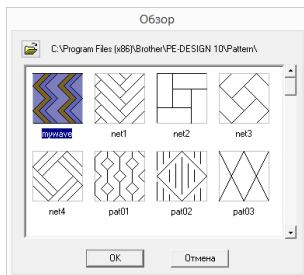


## Шаг 5 Использование отредактированных рисунков застилающей/фактурной строчки в Layout & Editing

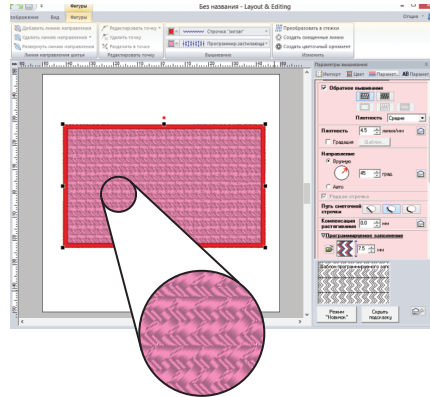
- 1 Запустите программу Layout & Editing.
- 2 Выберите рисунок вышивания.
- 3 В селекторе [Тип вышивания области] (на вкладке [Фигуры]) выберите [Программируемая застилающая строчка].
- 4 Отобразите панель [Параметры вышивания].
  - ▶▶ “Определение параметров вышивания” на с. 54
- 5 Нажмите  в области [Программируемое заполнение] в разделе [Вышивание областей].



- 6 Выберите диск и папку, в которой рисунок был сохранен в шаге 4.



- 7 Нажмите на отредактированном рисунке застилающей/фактурной строчки и нажмите [ОК].
  - Этот рисунок применяется к внутренним областям рисунка вышивания.

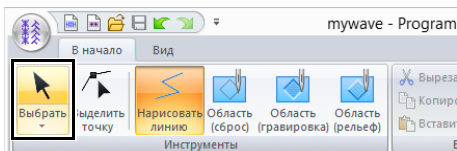


- Рисунок застилающей/фактурной строчки можно также применить в качестве отпечатка, используя Инструменты создания отпечатков.
- ▶▶ “Применение и редактирование отпечатков” на с. 58
- Для получения оптимальных результатов см. раздел “Примечания по программируемой застилающей строчке и отпечаткам” на с. 335.

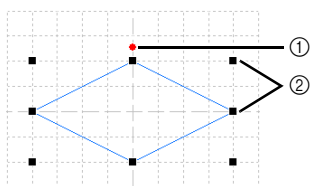
# Редактирование рисунка в режиме “Заполнение/Отпечаток”

## ■ Выбор рисунков

- 1 Нажмите на вкладку [В начало].
- 2 Нажмите [Выбрать] в группе [Инструменты], чтобы выбрать инструмент [Выбрать].



- 3 Выберите рисунок.



- 1 Метка-манипулятор поворота
- 2 Ручки

- 4 Чтобы выделить еще один рисунок, удерживайте нажатой клавишу <Ctrl> и щелкните на другом рисунке.



- Рисунок можно также выбрать, перетащив курсор по рисунку.
- Чтобы отменить выделение, щелкните выбранный рисунок, удерживая нажатой клавишу <Ctrl>.

## ■ Перемещение рисунков

Выбранные рисунки можно перетаскивать мышью.



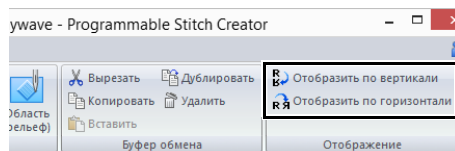
- Чтобы переместить рисунок по горизонтали или по вертикали, перетащите его мышью, удерживая нажатой клавишу <Shift>.
- При нажатии на клавиши со стрелками выбранный рисунок перемещается на один штрих сетки в направлении стрелки.

## ■ Масштабирование рисунков

Перетащите метку-манипулятор выбранного рисунка, чтобы изменить его размер. Перетащите метку-манипулятор поворота, чтобы повернуть рисунок.



- Если при перетаскивании метки-манипулятора удерживать нажатой клавишу <Shift>, то рисунок увеличивается или уменьшается от центра рисунка.
- Нажмите [Отобразить по вертикали] в группе [Отображение], чтобы зеркально отобразить выделенные рисунки по вертикали (вверх/вниз). Нажмите [Отобразить по горизонтали] в группе [Отображение], чтобы зеркально отобразить выделенные рисунки по горизонтали (влево/вправо).

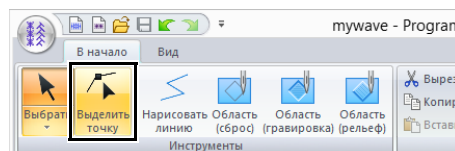


- Помимо описанных выше команд, для редактирования выбранных рисунков можно использовать и другие команды (например, рисунки можно дублировать или удалять).

►► “Меню/Инструменты” “Programmable Stitch Creator” на с. 317.

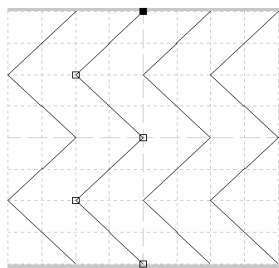
## ■ Изменение формы рисунков застилающих/фактурных строчек

- 1 Нажмите [Выделить точку] в группе [Инструменты].




- 2 Щелкните на ломаной линии.



- 3** Для изменения точки нажмите на нее для выбора.



■: выбранная точка  
□: невыбранная точка

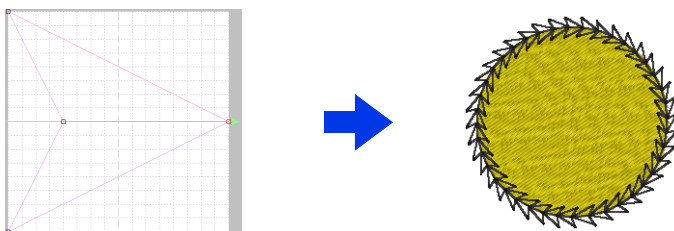
- Чтобы переместить точку, перетащите ее в новое место.
- Для вставки точки нажмите на линию для добавления новой точки.  
→ Новая точка отображается как выбранная.
- Чтобы удалить точку, нажмите кнопку  или клавишу **<Delete>**.



- Если линия состоит из двух точек, и одна из них удаляется, то будет удалена вся линия.
- Для выбора нескольких точек удерживайте клавишу **<Ctrl>** при нажатии на точки, либо перетащите через них курсор.
- Удерживайте клавишу **<Ctrl>**, нажимая клавиши  или . Выбирается направление выделения в сторону конечной или начальной точки.
- Удерживайте клавишу **<Shift>** при перетаскивании курсора через точки. Точки перемещаются горизонтально или вертикально.
- Нажмите клавишу со стрелкой. Точки перемещаются в направлении стрелки на клавише.


# Создание рисунка орнаментной строчки

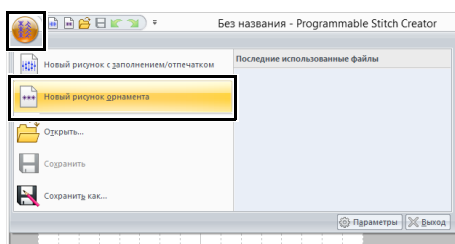
Теперь создадим новый рисунок орнаментной строчки. Рисунки орнаментной строчки создаются в режиме “Орнамент”.



<b>Шаг 1</b>	Войдите в режим “Орнамент”
<b>Шаг 2</b>	Изменение формы отдельной линии для создания рисунка орнаментной строчки
<b>Шаг 3</b>	Сохранение созданного рисунка орнаментной строчки
<b>Шаг 4</b>	Использование отредактированного рисунка орнаментной строчки в Layout & Editing

## Шаг 1 Войдите в режим “Орнамент”

- 1 Запустите программу Programmable Stitch Creator.
- 2 Нажмите  и выберите **[Новый рисунок орнамента]** в списке команд.

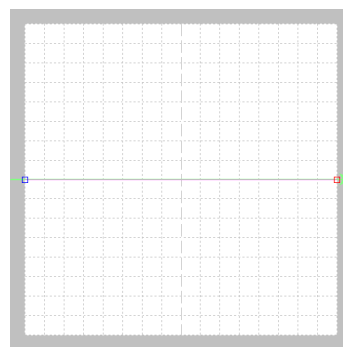
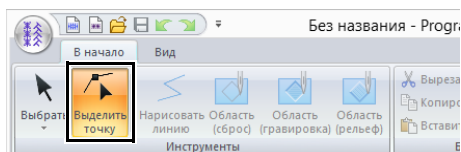


## Шаг 2 Изменение формы отдельной линии для создания рисунка орнаментной строчки

В режиме “Орнамент” можно создавать оригинальные рисунки путем изменения формы отдельных линий.

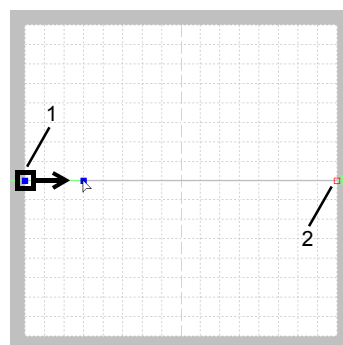
- 1 Нажмите на вкладку **[В начало]**.

- 2 Нажмите **[Выделить точку]** в группе **[Инструменты]**.

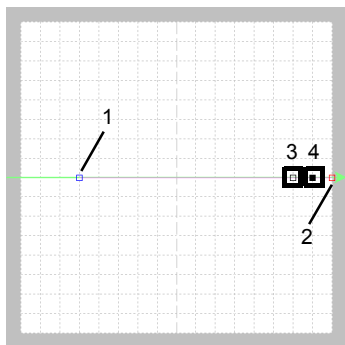


Синий квадратик: начальная точка  
Красный квадратик: конечная точка

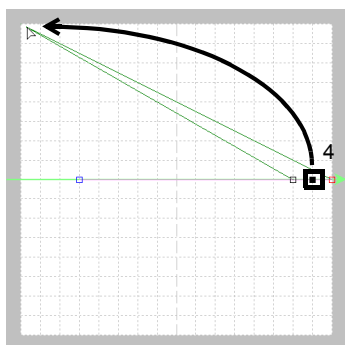
- 3 Выберите (1) и перетащите точку. При перемещении точки перемещаемая линия становится зеленой.



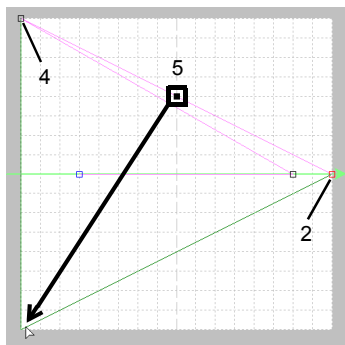
- 4** Нажмите на линии, чтобы вставить точки.  
Нажмите в точке (3) между (1) и (2).  
Нажмите в точке (4) между (3) и (2).



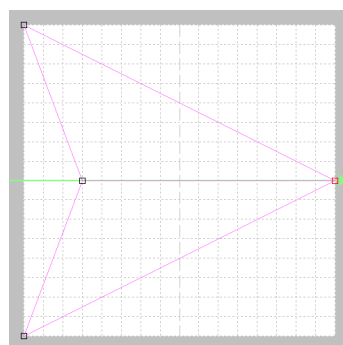
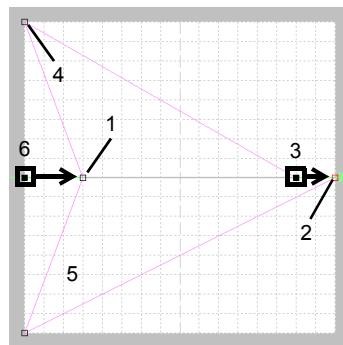
- 5** Выберите (4) и перетащите точку.



- 6** Нажмите в точке на участке между (2) и (4), чтобы вставить точку (5), затем перетащите точку (5).




- 7** Нажмите в точке (6) между (4) и (5) и перетащите эту точку в (1).  
Выберите (3) и перетащите эту точку в (2).

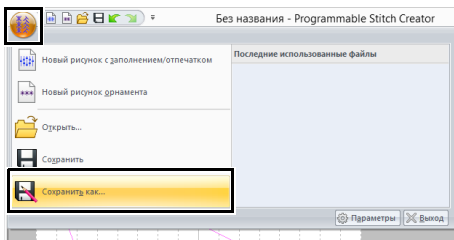


- Для горизонтального или вертикального перемещения точки удерживайте нажатой клавишу **<Shift>** при перетаскивании точки.
- Каждое нажатие клавиши навигации перемещает выбранную точку на один штрих сетки в направлении стрелки. Если сетка не отображается, то рисунок перемещается в направлении стрелки на меньшее расстояние, чем наименьший интервал сетки.
- Чтобы удалить выбранную точку, нажмите клавишу **<Delete>**.
- Эти рисунки можно применять при вышивании линий и областей в программе Layout & Editing, а также при вышивании областей в программе Design Center.

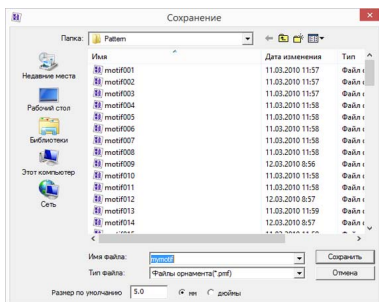
### Шаг 3 Сохранение созданного рисунка орнаментной строчки

Рисунки орнаментной строчки сохраняются в формате PMF.

1 Нажмите  и выберите пункт **[Сохранить как]** в списке команд.



2 Выберите диск и папку, а затем введите имя файла.




→ При сохранении рисунка орнамента укажите размер в поле **[Размер по умолчанию]**. Нажмите **[мм]** или **[дюймы]**, чтобы выбрать единицы измерения.

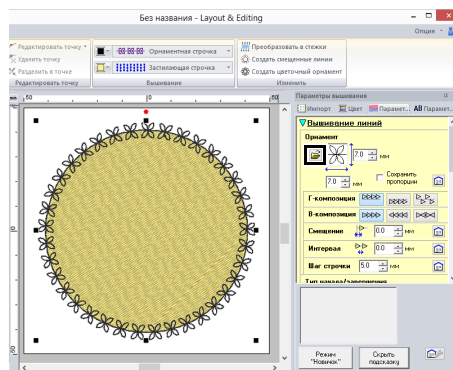
3 Нажмите **[Сохранить]**.

### Шаг 4 Использование отредактированного рисунка орнаментной строчки в Layout & Editing

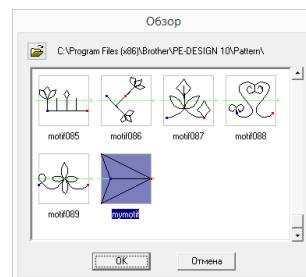
- 1 Запустите программу Layout & Editing.
- 2 Выберите рисунок вышивания.
- 3 В селекторе **[Тип вышивания линии]** (на вкладке **[Фигуры]**) выберите **[Орнаментная строчка]**.
- 4 Отобразите панель **[Параметры вышивания]**.

▶▶ *“Определение параметров вышивания” на с. 54*

5 Нажмите  в области **[Орнамент]** в разделе **[Вышивание линий]**.



6 Выберите диск и папку, в которой рисунок был сохранен в шаге 3.



7 Нажмите на созданном рисунке орнаментной строчки и нажмите **[OK]**.

→ Этот рисунок применяется к контурам рисунка вышивания.

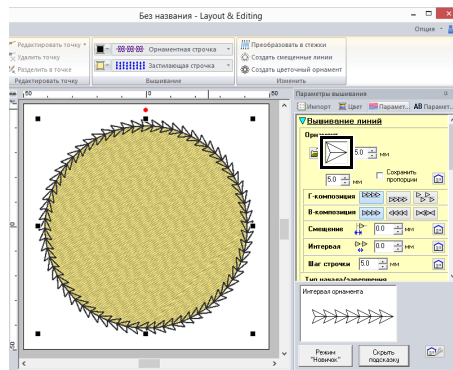
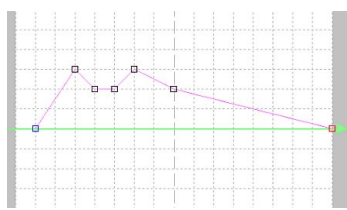
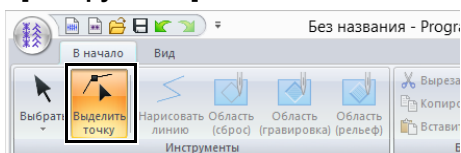


Рисунок орнаментной строчки используется в тех случаях, когда в качестве типа строчки для вышивания области выбрана орнаментная, окантовочная или фактурная строчка.

# Редактирование рисунка в режиме “Орнамент”

## ■ Одновременное перемещение и удаление нескольких точек

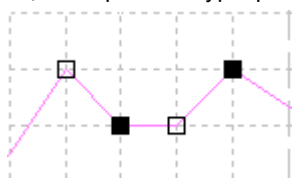
- 1 Нажмите на вкладку [В начало].
- 2 Нажмите [Выделить точку] в группе [Инструменты].



Синий квадратик: начальная точка  
Красный квадратик: конечная точка

- 3 Чтобы выбрать отдельную точку, щелкните на пустом квадратике.

Для выбора нескольких точек удерживайте клавишу <Ctrl> при нажатии на точки, либо перетаскивайте через них курсор.



■: выбранная точка  
□: невыбранная точка




Удерживайте клавишу <Ctrl>, нажимая клавиши



или . Выбирается направление

выделения в сторону конечной или начальной точки.


- 4 Измените точки.

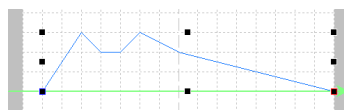
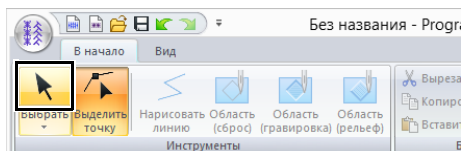
- Чтобы переместить точки, перетаскивайте их в нужное место.
- Чтобы удалить точку, нажмите кнопку  Удалить или клавишу <Delete>.



Начальная точка (синий квадратик) и конечная точка (красный квадратик) не удаляются.

## ■ Масштабирование рисунков

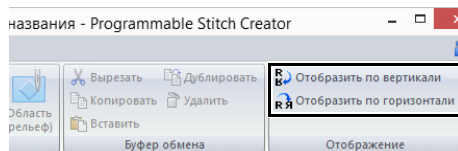
- 1 Нажмите  в группе [Инструменты].



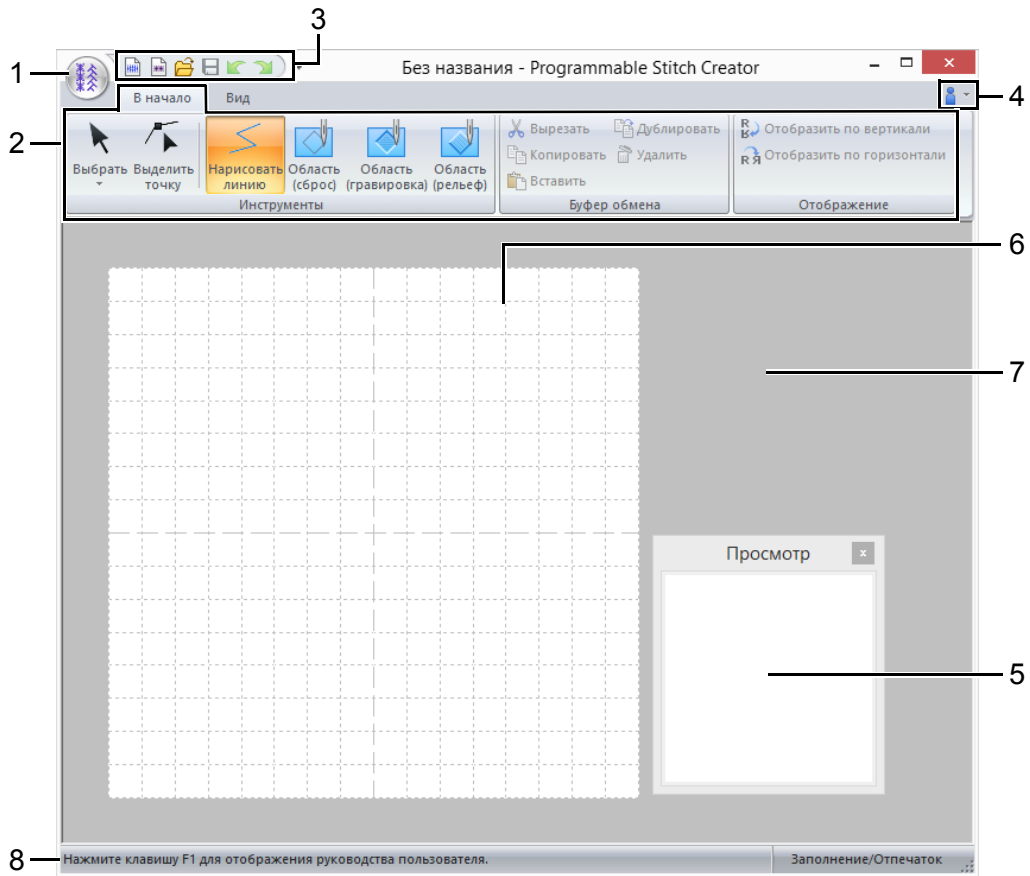
- 2 Чтобы настроить размер рисунка, перетяните мышью метки-манипуляторы.



- Если при перетаскивании метки-манипулятора удерживать нажатой клавишу <Shift>, то рисунок увеличивается или уменьшается от центра рисунка.
- Чтобы зеркально отобразить рисунок относительно вертикальной оси, нажмите [Отобразить по вертикали] в группе [Отображение].
- Чтобы зеркально отобразить рисунок относительно горизонтальной оси, нажмите [Отобразить по горизонтали] в группе [Отображение].



# Окно Programmable Stitch Creator



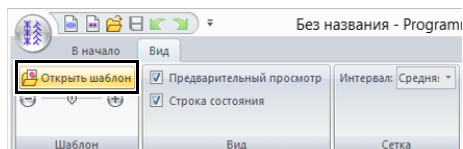
- 1 Кнопка приложения
- 2 Лента
- 3 Панель быстрого доступа
- 4 Кнопка “Справка”
- 5 Окно предварительного просмотра  
(► с. 272 )  
Показывает способ вышивания рисунка.
- 6 Страница “Рисунок”
- 7 Рабочая область
- 8 Строка состояния  
►► “Основные сведения об окнах” на с. 11



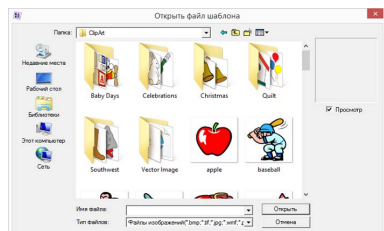
# Открытие шаблона

## Открытие фонового изображения

- 1 Нажмите на вкладку **[Вид]**.
- 2 Нажмите **[Открыть шаблон]** в группе **[Шаблон]**.



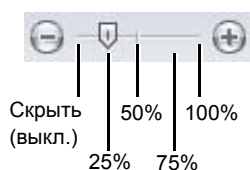
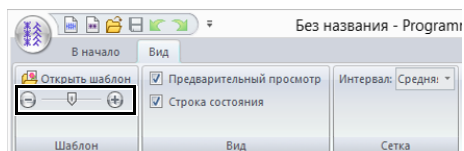
- 3 Выберите диск, папку и файл, а затем нажмите кнопку **[Открыть]** или дважды нажмите на значке файла.



- В рабочую область можно добавить только одно изображение. Если отобразить новое изображение, то оно заменит предыдущее.
  - Можно открыть много различных типов файлов.
- *“Форматы файла изображения” на с. 150*

## Изменение плотности фонового изображения

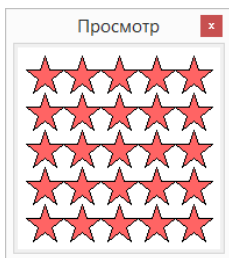
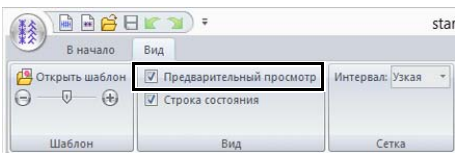
- 1 Перетащите ползунок регулятора в группе **[Шаблон]** или нажмите **[-]** или **[+]**.



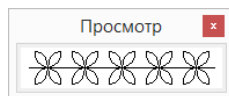
- Если шаблонное изображение не было импортировано в рабочую область, то эта функция будет недоступна.
- Нажмите клавишу быстрого вызова (**<F6>**) для переключения между различными вариантами отображения: нормальным отображением (**Вкл.**), отображением блеклого изображения с различной интенсивностью (**75%**, **50%** и **25%**) или скрытием изображения (**Выкл.**).

# Предварительный просмотр

- 1 Нажмите на вкладку **[Вид]**.
- 2 Для переключения между отображением и скрытием окна **[Предварительный просмотр]** установите или снимите флажок **[Предварительный просмотр]** в группе **[Вид]**.




В режиме "Заполнение/отпечаток"

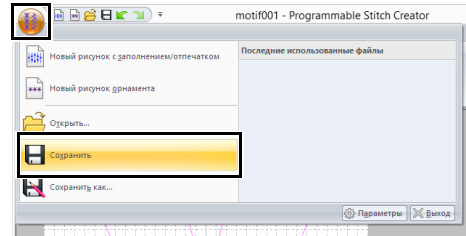


В режиме "Орнамент"

# Сохранение рисунков

## Перезапись


Нажмите  и выберите пункт **[Сохранить]** в списке команд.

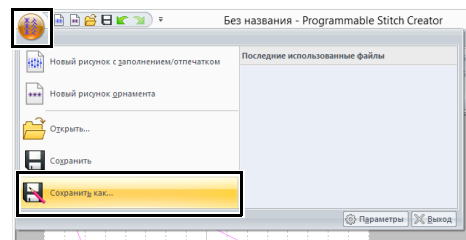


→ Если имя файла не указано или не удастся найти файл, открывается диалоговое окно **[Сохранить как]**.

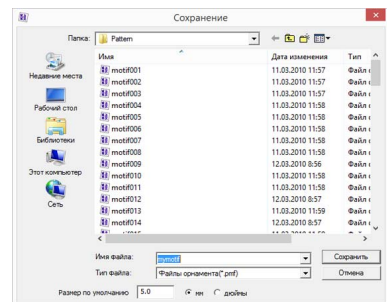
## Сохранение под новым именем

В режиме "Заполнение/отпечаток" файлы сохраняются как файлы PAS, а в режиме "Орнамент" — как файлы PMF.

- 1 Нажмите  и выберите пункт **[Сохранить как]** в списке команд.



- 2 Выберите диск и папку, а затем введите имя файла.



→ При сохранении рисунка орнамента укажите размер в поле **[Размер по умолчанию]**. Нажмите **[мм]** или **[дюймы]**, чтобы выбрать единицы измерения.

## 3 Нажмите [Сохранить].



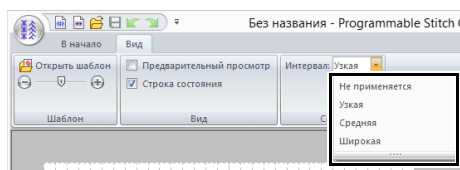
Сохраненные файлы можно использовать в программе Layout & Editing или Design Center.

- ▶▶ *“Использование отредактированных рисунков застилающей/фактурной строчки в Layout & Editing” на с. 263 и “Использование отредактированного рисунка орнаментной строчки в Layout & Editing” на с. 268*

# Изменение настроек

## Изменение параметров сетки

- 1 Нажмите на вкладку [Вид].
- 2 Выберите нужный интервал между линиями сетки в пункте [Интервал] в группе [Сетка].



### Не применяется

Координатная сетка не отображается.

### Узкая

Интервал между линиями сетки меняется на  $1/32$  от ширины области страницы “Рисунок”.

### Средняя

Интервал между линиями сетки меняется на  $1/16$  от ширины области страницы “Рисунок”.

### Широкая

Интервал между линиями сетки меняется на  $1/8$  от ширины области страницы “Рисунок”.

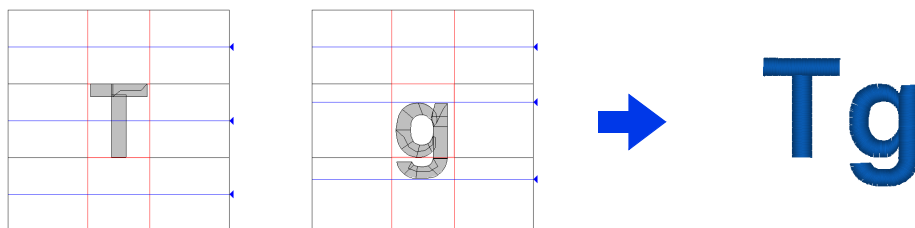
# Font Creator

---

С помощью программы Font Creator можно создавать пользовательские шрифты. Эти шрифты можно вызывать для использования в приложении Layout & Editing.

# Основные операции в программе Font Creator

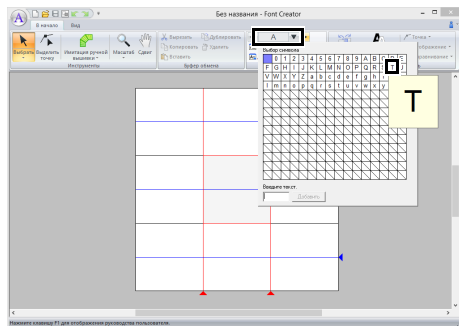
С помощью программы Font Creator можно создавать и редактировать символы пользовательских шрифтов, которые можно использовать в программе Layout & Editing. На основе этих произвольных символов можно создавать оригинальные рисунки вышивания.



<b>Шаг 1</b>	Выбор создаваемого символа
<b>Шаг 2</b>	Открытие фонового изображения
<b>Шаг 3</b>	Создание рисунка символа
<b>Шаг 4</b>	Создание рисунков прочих символов
<b>Шаг 5</b>	Сохранение рисунка шрифтового символа
<b>Шаг 6</b>	Создание рисунка вышивания на основе созданных символов

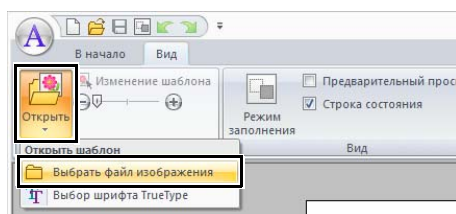
## Шаг 1 Выбор создаваемого символа

- 1 Нажмите на стрелку вниз в левом нижнем углу экрана [**Пуск**], чтобы переключиться в представление [**Все приложения**].
- 2 Нажмите на [**Font Creator**] в группе [**PE-DESIGN 10**].
- 3 Нажмите на вкладку [**В начало**].
- 4 Нажмите на поле [**Выбор символа**] в группе [**Символ**] и выберите в списке буквы "Т".



## Шаг 2 Открытие фонового изображения

- 1 Нажмите на вкладку [**Вид**].
- 2 Нажмите [**Открыть**] в группе [**Шаблон**] и выберите в списке [**Выбрать файл изображения**].



- 3 Импортируйте файл **Capital\_T.bmp**.



Путь к файлу изображения:

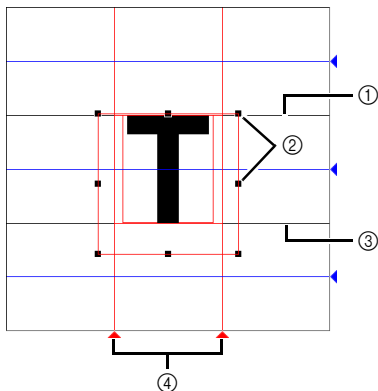
**Документы (Мои документы)\PE-DESIGN 10\Sample\Font Creator\Font Template**



Можно открыть много различных типов файлов.

►► “Форматы файла изображения” на с. 150

- 4** Переместите символ так, чтобы его верх совпал с линией [верхней линией]. Чтобы настроить высоту символа, перетащите метку-манипулятор между линией [верхней линией] и линией [нижней линией].




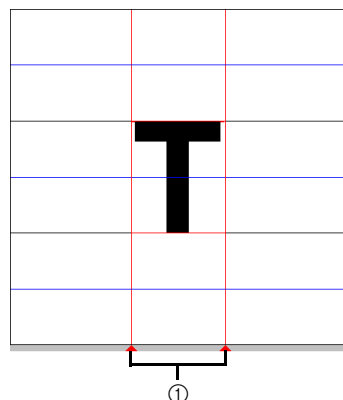
- ① Основная линия
- ② Ручки
- ③ Нижняя линия
- ④ Боковая линия



- Красные линии добавляются сверху, снизу, слева и справа от примера изображения. Используйте эти линии в качестве ориентира при настройке положения линий [нижней линией], [верхней линией] и [боковых линий].
- Если метки-манипуляторы исчезли, нажмите правой кнопкой мыши на изображении и в открывшемся меню выберите пункт [Изменение шаблона].



- 5** Нажмите на вкладку [В начало].

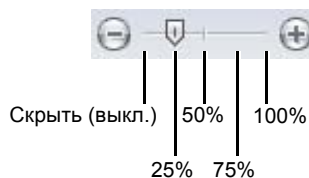
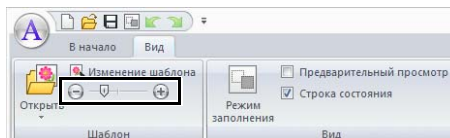
- 6** Нажмите  в группе [Инструменты] и, перетащив красные треугольные метки, сдвиньте боковые линии так, чтобы они совместились с левым и правым краями символа.



- ① Боковая линия

- 7** Нажмите на вкладку [Вид].

- 8** В группе [Шаблон] перетащите ползунок регулятора (или нажмите  или ) , чтобы установить для плотности шаблонного изображения значение “25%”.

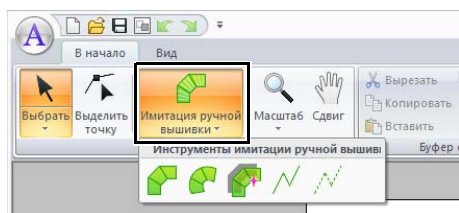


- Если шаблонное изображение не было импортировано в рабочую область, то эта функция будет недоступна.
- Нажмите клавишу быстрого вызова (<F6>) для переключения между различными вариантами отображения: нормальным отображением (Вкл.), отображением блеклого изображения с различной интенсивностью (75%, 50% и 25%) или скрывтием изображения (Выкл.).

### Шаг 3 Создание рисунка символа

- 1** Нажмите на вкладку [В начало].

- 2** Нажмите **[Имитация ручной вышивки]** в группе **[Инструменты]** и выберите нужный инструмент в пункте **[Инструменты имитации ручной вышивки]**.



: Рисунки для имитации ручной вышивки с прямыми блоками (вышивание областей).  
(Клавиша быстрого вызова: **<Z>**)

: Рисунки для имитации ручной вышивки с изогнутыми блоками (вышивание областей).  
(Клавиша быстрого вызова: **<X>**)

: Рисунок для имитации ручной вышивки с прямыми блоками, созданный в полуавтоматическом режиме. При полуавтоматической прорисовке вручную задаются точки вдоль линий шаблона.  
(Клавиша быстрого вызова: **<C>**)

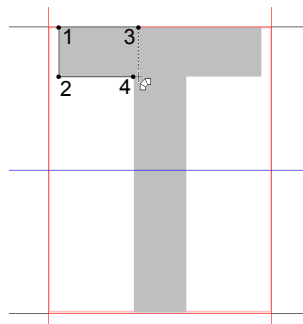
: Рисунок для имитации ручной вышивки с непрерывной строчкой (вышивание линий).  
(Клавиша быстрого вызова: **<V>**)

: Рисунок для имитации ручной вышивки без переходов (стежки перехода).  
(Клавиша быстрого вызова: **<B>**)

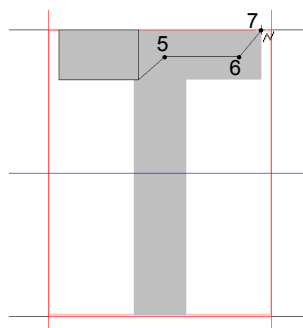


- При вводе точек можно переключаться между различными инструментами. Это очень легко, если использовать клавиши быстрого вызова.
  - Чтобы можно было использовать инструмент полуавтоматического вышивания с блоками, необходимо шаблонное изображение. Если изображения нет, этот инструмент создаст рисунок вышивки так, как это делает инструмент вышивания с прямыми блоками. Кроме того, данный инструмент нельзя использовать, если в качестве шаблона используется шрифт TrueType.
  - После того как рисунок будет вычерчен, еще имеется возможность преобразования рисунков с прямыми блоками в рисунки с изогнутыми блоками и наоборот.
- См. подробнее в разделе **“В прямую/В кривую”** на с. 288.

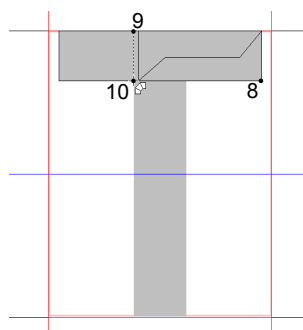
- 3** Нажмите и нажмите в области страницы “Рисунок”, чтобы указать точки с (1) (начальная точка) по (4).




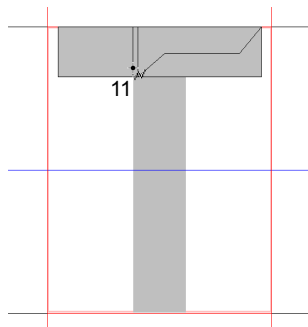
- 4** Нажмите **[Имитация ручной вышивки]**, выберите и нажмите на точки с (5) по (7).




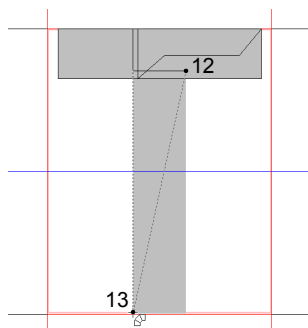
- 5** Нажмите **[Имитация ручной вышивки]**, выберите и нажмите на точки с (8) по (10).



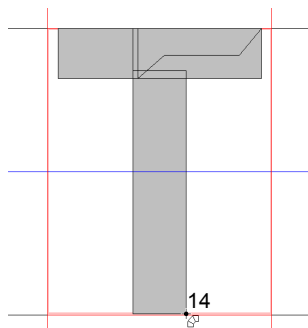
- 6 Нажмите [Имитация ручной вышивки], выберите  и нажмите на точку (11).



- 7 Нажмите [Имитация ручной вышивки], выберите  и нажмите на точки с (12) по (13).



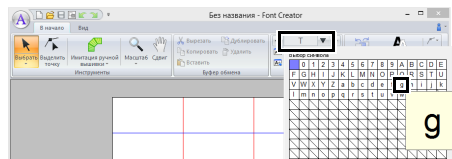
- 8 Либо дважды нажмите на точку (14) (последняя точка всего рисунка), либо нажмите на точку (14) и нажмите клавишу <Enter>.



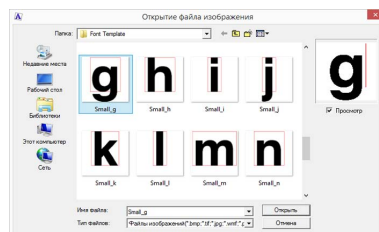
Чтобы удалить последнюю введенную точку, нажмите на ней правой кнопкой мыши или нажмите клавишу <BackSpace>.

## Шаг 4 Создание рисунков прочих символов

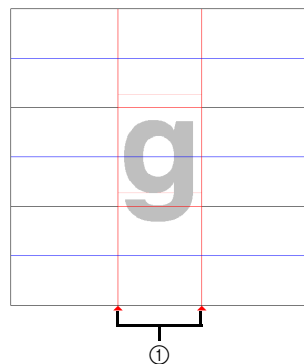
- 1 Нажмите на вкладку [В начало].
- 2 Нажмите на поле [Выбор символа] в группе [Символ] и выберите в списке букву "g".



- 3 Импортируйте файл **Small\_g.bmp** так же, как это было сделано для буквы "Т".



- 4 Аналогично операции для буквы "Т", измените размер и положение символа, затем, перетащив красные треугольные метки, сдвиньте боковые линии так, чтобы они совместились с левым и правым краями символа.

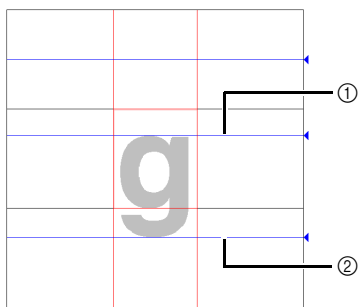


- ① Боковая линия


Если красные линии не отображаются, измените плотность шаблонного изображения.

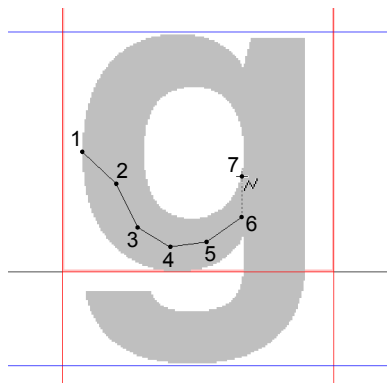


**5** Нажмите  в группе **[Инструменты]** и, перетаскивая синие треугольные метки, сдвиньте среднюю линию и линию нижнего выносного элемента так, чтобы они совместились с верхом и низом символа.

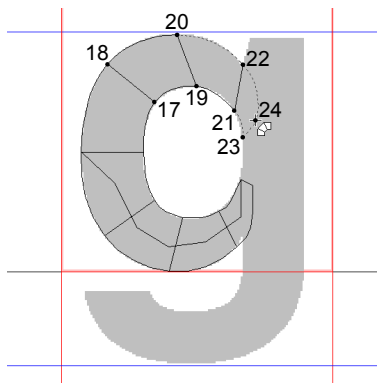
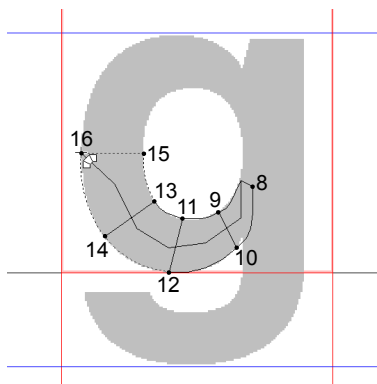



- ① Средняя линия
- ② Линия нижнего выносного элемента

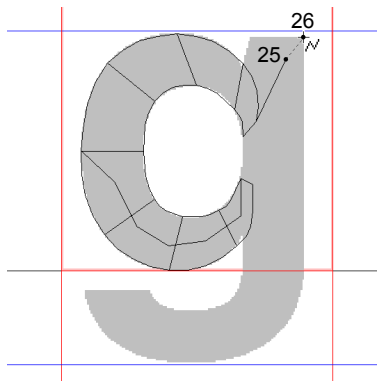
**6** Нажмите **[Имитация ручной вышивки]**, выберите  и нажмите на точки с (1) по (7).




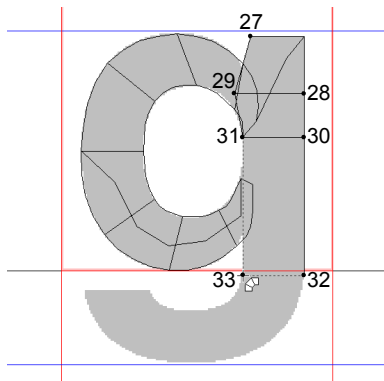
**7** Нажмите **[Имитация ручной вышивки]**, выберите  и нажмите на точки с (8) по (24).




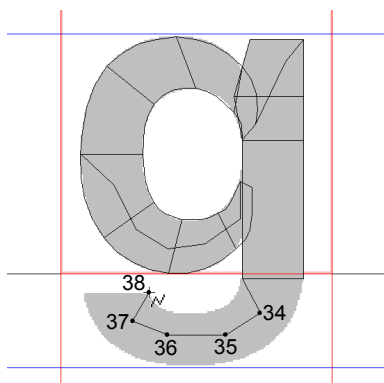
**8** Нажмите **[Имитация ручной вышивки]**, выберите  и нажмите на точки с (25) по (26).




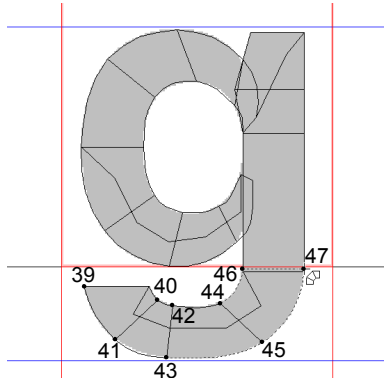
- 9 Нажмите [Имитация ручной вышивки], выберите  и нажмите на точки с (27) по (33).



- 10 Нажмите [Имитация ручной вышивки], выберите  и нажмите на точки с (34) по (38).

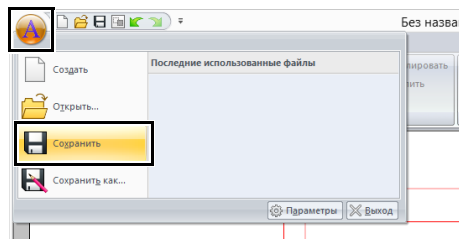


- 11 Нажмите [Имитация ручной вышивки] и выберите . Затем нажмите на точки с (39) по (46), затем дважды нажмите на точку (47) (конечная точка) или нажмите на точку (47) и нажмите клавишу <Enter>.

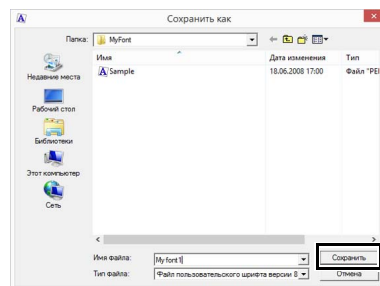


## Шаг 5 Сохранение рисунка шрифтового символа

- 1 Нажмите  и выберите пункт [Сохранить] в списке команд.



- 2 Выберите папку [MyFont], путь к которой указан ниже.



Например: (буква диска, на котором установлена программа PE-DESIGN)\Program Files (x86)\Brother\PE-DESIGN 10\MyFont.

Затем введите имя файла. В нашем примере введите имя "My font 1".

Нажмите [Сохранить].



- Созданный шрифт сохраняется в папке [MyFont], путь к которой приведен далее.
- Если этот шрифт будет сохранен в другой папке, его нельзя будет использовать в программе Layout & Editing. Например: (буква диска, на котором установлена программа PE-DESIGN)\Program Files (x86)\Brother\PE-DESIGN 10\MyFont.
- Если какая-либо часть рисунка символа выходит за пределы области страницы "Рисунок", то появится соответствующее сообщение. Отредактируйте рисунок символа так, чтобы ни один его элемент не выходил за пределы области страницы "Рисунок", и сохраните его снова.



Если фоновое изображение отображается, информация фоновое изображения будет сохранена с файлом шрифта. При следующем открытии файла шрифта фоновое изображение будет отображено.

## Шаг 6 Создание рисунка вышивания на основе созданных символов

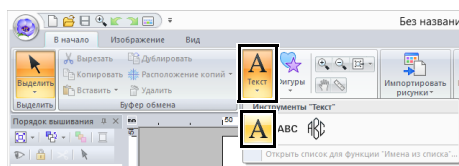
1 Запустите программу Layout & Editing.



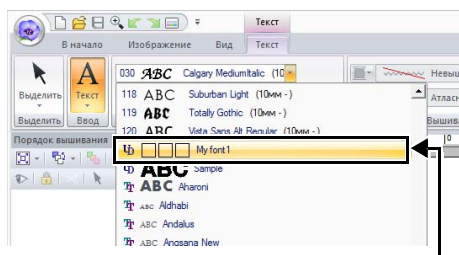
Если программа Layout & Editing уже запущена, закройте ее и запустите заново. Новый шрифт обнаруживается при запуске приложения.

2 Нажмите на вкладку [В начало].

3 Нажмите [Текст] в группе [Инструменты] и выберите **A** в пункте [Инструменты "Текст"].



4 Нажмите на селектор Шрифт и выберите "My font 1".



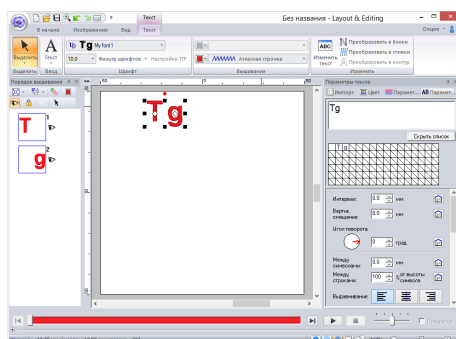
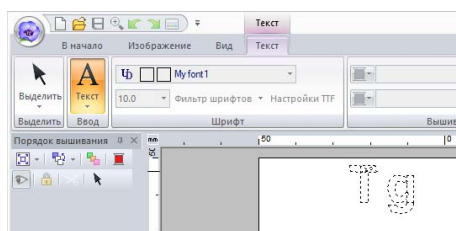
Шрифты, созданные в программе Font Creator, отмечаются значком **Т** перед именем шрифта.



Так как в предыдущих примерах были созданы только шрифты для букв "Т" и "g" (а буквы "А", "В", "С" и т. д. не были созданы), только эти буквы отображаются в виде образца шрифта при нажатии на селектор [Шрифт].

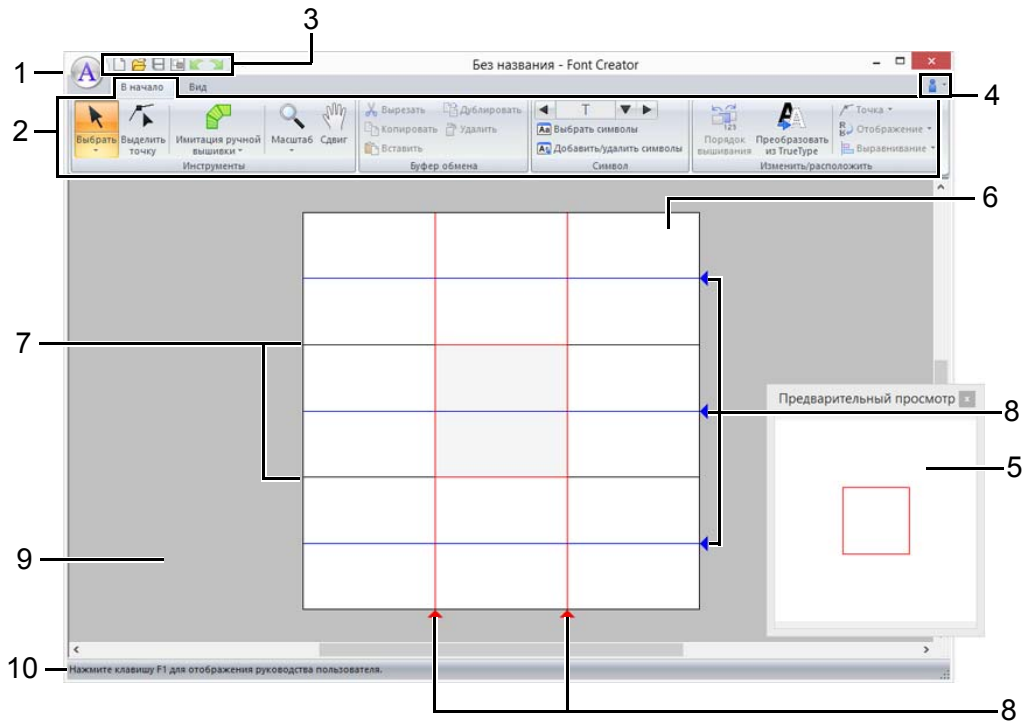
5 Нажмите в области страницы "Рисунок".

Введите текст, а затем нажмите клавишу <Enter> или нажмите в области страницы "Рисунок".



►► "Создание рисунков вышивания с текстом" на с. 100

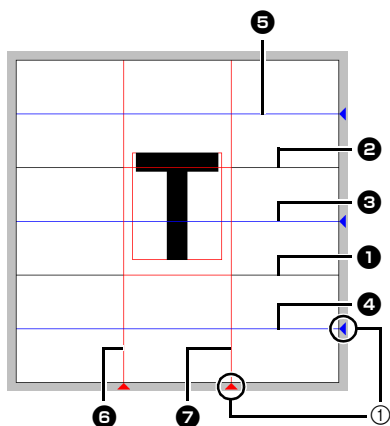
# Окно программы Font Creator



- 1 Кнопка приложения
- 2 Лента
- 3 Панель быстрого доступа
- 4 Кнопка “Справка”
- 5 Предварительный просмотр (►► с. 289)  
Показывает способ вышивания рисунка строчки.
- 6 Страница “Рисунок”
- 7 Направляющие линии (фиксированные) (►► с. 283)
- 8 Направляющие линии (подвижные) (►► с. 283)
- 9 Рабочая область
- 10 Строка состояния
  - “Основные сведения об окнах” на с. 11

## Направляющие линии на странице “Рисунок”

Стандартные направляющие линии для создания шрифтов показаны в областях Страницы “Рисунок”. Содержание каждой инструкции приведено ниже.



① Значок треугольника

① **нижней линией**

② **верхней линией**

Стандартная высота шрифта соответствует расстоянию от **нижней линии** до **основной линии**. Эти линии переместить невозможно.

③ **Средняя линия**

Расстояние от **нижней линии** до этой линии соответствует стандартной высоте символа нижнего регистра. Ее можно перемещать перетаскиванием за треугольный значок на правом краю.

④ **Нисходящая линия**

Эта линия задает стандартное расстояние для символов, имеющих нижние выносные элементы (например, “g” и “y”). Ее можно перемещать перетаскиванием за треугольный значок на правом краю.

⑤ **Восходящая линия**

Эта линия является стандартной для символов, имеющих верхние элементы (например, диакритические знаки). Ее можно перемещать перетаскиванием за треугольный значок на правом краю.

⑥ **Боковая линия (левая)**

⑦ **Боковая линия (правая)**


Эта линия определяет ширину шрифта. Ширину шрифта можно регулировать перетаскиванием за треугольный значок на нижнем краю.

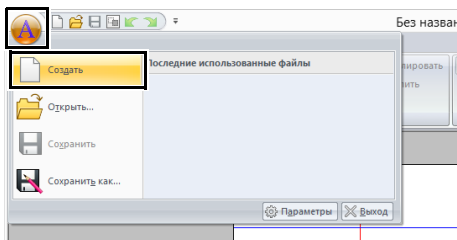


- Значения высоты и ширины, заданные для линий **[нижней линией]**, **[верхней линией]** и **[боковых линий]**, определяют шаблон для создания символа шрифта.
- При импорте символов, созданных в программе Font Creator, в программу Layout & Editing, ширина и высота символов будет находиться в следующей области.
  - ◆ Высота символа: от нижней линии ① до основной линии ②
  - ◆ Ширина символа: от боковой линии (левой) ⑥ до боковой линии (правой) ⑦
- Чтобы высота символа была одинаковой, **[Восходящая линия]**, **[Средняя линия]** и **[Нисходящая линия]** отображаются одинаково для всех символов. Поэтому при изменении высоты любой из этих линий настройка сохраняется, даже если для редактирования будет выбран другой символ.
- Значения ширины для линий **[боковых линий]** можно задать отдельно для каждого символа.


# Открытие файла

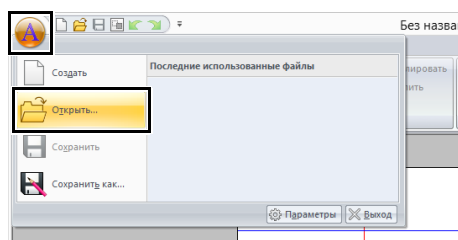
## Создание нового шрифта

Нажмите  и выберите пункт **[Создать]** в списке команд.

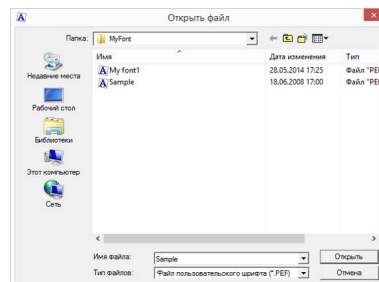


## Открытие файла шрифта

1 Нажмите  и выберите пункт **[Открыть]** в списке команд.



2 Созданный шрифт сохраняется в папке **[MyFont]**, путь к которой приведен далее. (Диск, на котором установлена программа PE-DESIGN)\Program Files (x86)\Brother\PE-DESIGN 10\MyFont



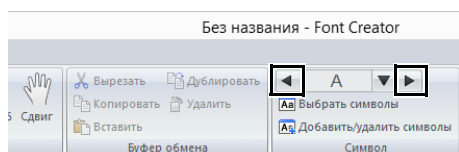
3 Чтобы открыть файл, выберите его и либо нажмите кнопку **[Открыть]**, либо дважды щелкните мышью на значке файла.

# Выбор символа и подготовка шаблона

## Выбор создаваемого символа

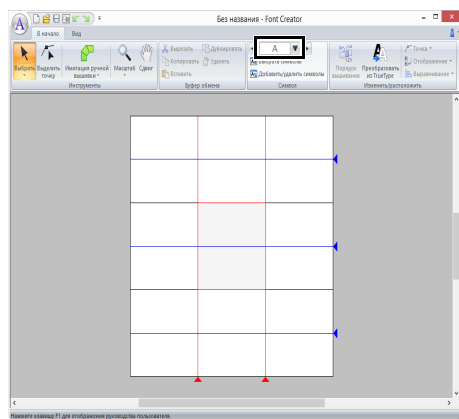
### ■ Выбор из списка

- 1 Нажмите на вкладку **[В начало]**.
- 2 Нажмите кнопку со стрелкой вправо или влево около поля **[Выбор символа]** в группе **[Символ]**, чтобы выбрать символ, стоящий до или после отображенного символа.

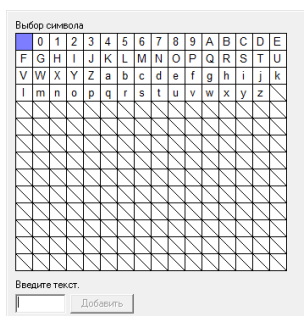


### ■ Выбор из списка символов

- 1 Нажмите на поле **[Выбор символа]** в группе **[Символ]**.



- 2 Выберите символ, который следует создать.



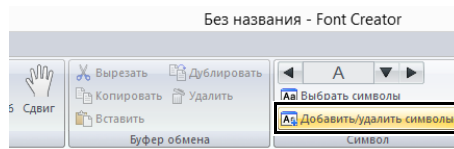
- Символы, у которых уже создан рисунок, появляются на синем фоне.
- Пустая кнопка в верхнем левом углу - это пробел. Щелкните ее для выбора пробела.



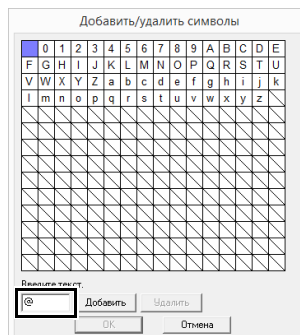
Если какая-либо часть символа выходит за пределы области страницы "Рисунок", когда выбран другой символ, появляется соответствующее сообщение. Прежде чем выбрать другой символ, отредактируйте рисунок символа так, чтобы ни один его элемент не выходил за пределы области страницы "Рисунок".

### ■ Добавление/удаление зарегистрированных символов

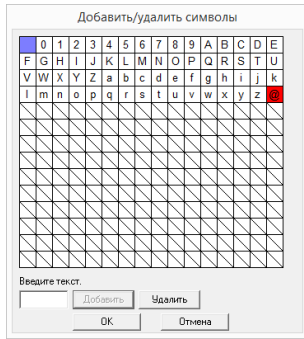
- 1 Нажмите **[Добавить/удалить символы]** в группе **[Символ]**.



- 2 Введите с клавиатуры символы для регистрации.



**3** Нажмите **[Добавить]**.



**4** Чтобы удалить зарегистрированный символ, выберите символ и нажмите **[Удалить]**.

Поле будет выделено красным. Каждый щелчок по символу переключает состояние выбора.

**5** Когда настройка параметров будет завершена, нажмите кнопку **[ОК]**.

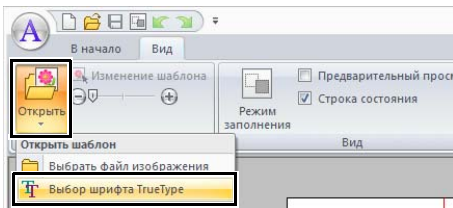


Если символ зарегистрирован, даже если шрифт не был создан, информация о зарегистрированном символе сохраняется в файле шрифта.

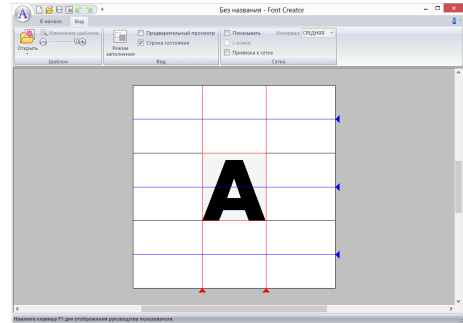
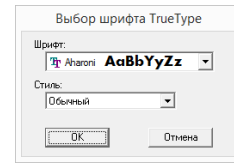
## Открытие шаблона (шрифт TrueType)

**1** Нажмите на вкладку **[Вид]**.

**2** Нажмите **[Открыть]** в группе **[Шаблон]** и выберите в списке **[Выбор шрифта TrueType]**.



**3** В селекторе **[Шрифт]** выберите шрифт. В селекторе **[Стиль]** выберите стиль символа. Затем нажмите кнопку **[ОК]**.



При работе с символом шрифта появится такой же шрифт TrueType, пока для фона не будет выбран другой шаблон. Каждый раз при выборе в диалоговом окне **[Выбор символа]** другого символа будет отображаться шаблон этого символа в том же шрифте TrueType.



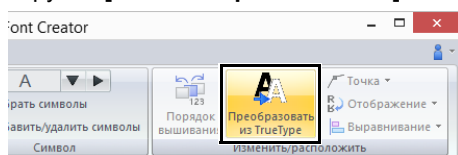
- Если символ, выбранный в поле **[Выбор символа]**, отсутствует в данном шрифте TrueType, в качестве шаблона появится знак “?”.
- Если в качестве шаблона был выбран шрифт TrueType, его нельзя передвинуть или изменить его размер.
- В этом случае его можно автоматически преобразовать в рисунок символа.
- ▶▶ “Автоматическое преобразование шрифтов TrueType” на с. 287.
- Кроме того, символ нельзя нарисовать при помощи инструмента полуавтоматического вышивания с блоками.



# Создание рисунка шрифтового символа

## Автоматическое преобразование шрифтов TrueType


- 1 Откройте шрифт TrueType для использования в качестве шаблона.
  - ▶▶ “Открытие шаблона (шрифт TrueType)” на с. 286.
- 2 Нажмите на вкладку [В начало].
- 3 Нажмите [Преобразовать из TrueType] в группе [Изменить/расположить].

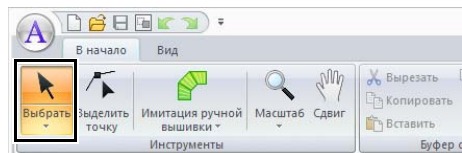


- 4 Если для шаблона не был выбран шрифт TrueType, открывается диалоговое окно [Выбор шрифта TrueType].

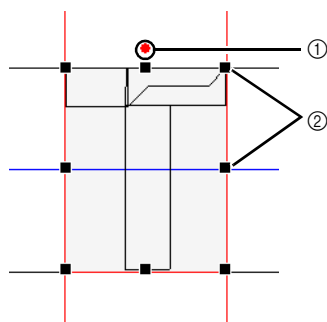
## Редактирование рисунков шрифтовых символов

### ■ Выбор рисунков

- 1 Нажмите на вкладку [В начало].
- 2 Нажмите  в группе [Инструменты], чтобы использовать инструмент [Выбрать].



- 3 Выберите рисунок.



- ① Метка-манипулятор поворота
- ② Ручки

- 4 Чтобы выделить еще один рисунок, удерживайте нажатой клавишу <Ctrl> и щелкните на другом рисунке.



- Рисунок можно также выбрать, перетащив курсор по рисунку.
- Чтобы отменить выделение, щелкните выбранный рисунок, удерживая нажатой клавишу <Ctrl>.

### ■ Перемещение рисунков

Выбранные рисунки можно перетаскивать мышью.



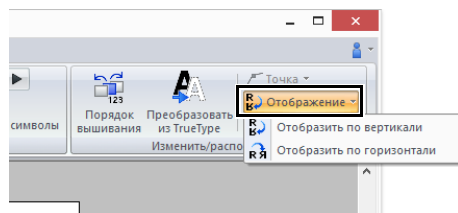
- Чтобы переместить рисунок по горизонтали или по вертикали, перетащите его мышью, удерживая нажатой клавишу <Shift>.
- При нажатии на клавиши со стрелками выбранный рисунок перемещается на один штрих сетки в направлении стрелки. Если сетка не отображается, то рисунок перемещается в направлении стрелки на меньшее расстояние, чем наименьший интервал сетки.

### ■ Масштабирование рисунков

Перетащите метку-манипулятор выбранного рисунка, чтобы изменить его размер. Перетащите метку-манипулятор поворота, чтобы повернуть рисунок.



- Если при перетаскивании метки-манипулятора удерживать нажатой клавишу <Shift>, то рисунок увеличивается или уменьшается от центра рисунка.
- Нажмите [Отображение] в группе [Изменить/расположить] и выберите [Отобразить по вертикали], чтобы зеркально отобразить выбранные рисунки по вертикали (вверх/вниз). Выберите [Отобразить по горизонтали], чтобы зеркально отобразить выбранные рисунки по горизонтали (влево/вправо).

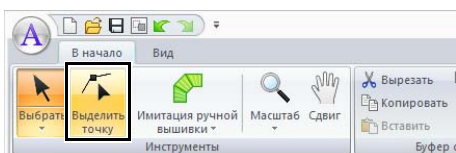


- Помимо описанных выше команд, для редактирования выбранных рисунков можно использовать и другие команды (например, рисунки можно дублировать или удалять).
  - ▶▶ “Меню/Инструменты” “Font Creator” на с. 318.

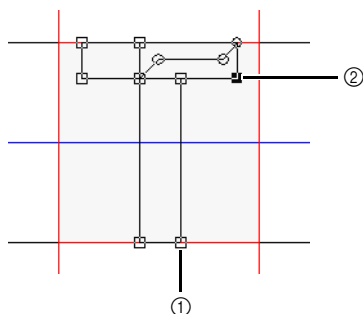
# Изменение точек рисунка шрифтового символа


## Изменение точек и изменение формы рисунков

- 1 Нажмите на вкладку [В начало].
- 2 Нажмите [Выделить точку] в группе [Инструменты].



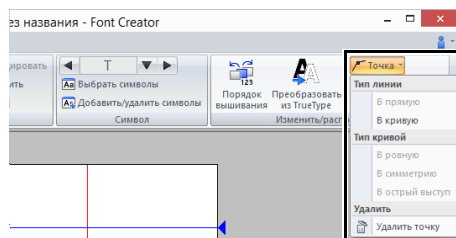
- 3 Выберите рисунок.
- 4 Для изменения точки нажмите на нее для выбора.



- ① Невыбранная точка
- ② Выделенная точка
- Чтобы переместить точку, перетащите ее в новое место.
- Для вставки точки нажмите на линию для добавления новой точки.  
→ При этом новая точка отображается как выбранная (в виде черного квадратика или кружка).
- Чтобы удалить точку, нажмите кнопку  или клавишу **<Delete>**.

## В прямую/В кривую

- 1 Выберите точку (точки).
- 2 Нажмите [Точка] в группе [Изменить/расположить] и выберите нужную команду в списке.



- ▶▶ Подробные сведения о командах В прямую, В кривую, В ровную, В симметрию и В острый выступ см. в разделах "Преобразование прямых линий в кривые и наоборот" на с. 70 и "Изменение типа кривой" на с. 70.

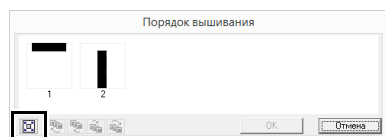
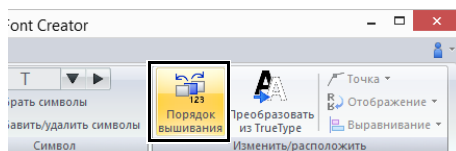



Эти команды недоступны для рисунков, созданных при помощи инструментов [Непрерывная] или [Прерывистая].

# Проверка созданных рисунков шрифта

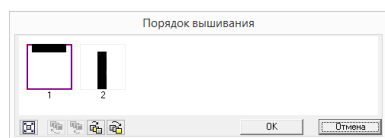
## Проверка и редактирование порядка вышивания

- 1 Нажмите на вкладку **[В начало]**.
- 2 Нажмите **[Порядок вышивания]** в группе **[Изменить/расположить]**.

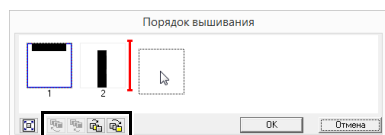


-  : Нажмите эту кнопку, чтобы увеличить рисунок до размера рамки.


- 3 Выберите рисунок в диалоговом окне **[Порядок вышивания]**.





- 4 Порядок вышивания можно изменить, выделив рамку рисунка, который Вы хотите переместить, и перетащив ее на новое место. При этом появится красная вертикальная линия, обозначающая положение, в которое перемещается рамка.




Для перемещения рамок можно также нажимать кнопки в нижней части диалогового окна.

-  : Перемещение в начало порядка вышивания.

-  : Перемещение вперед на одну позицию в порядке вышивания.

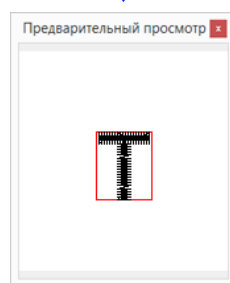
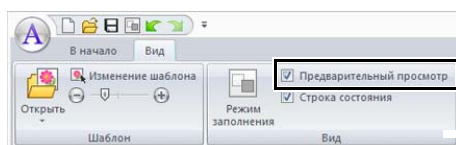
-  : Перемещение назад на одну позицию в порядке вышивания.

-  : Перемещение в конец порядка вышивания.

Чтобы изменить порядок вышивания, нажмите кнопку **[ОК]**.

## Предварительный просмотр рисунка вышивания

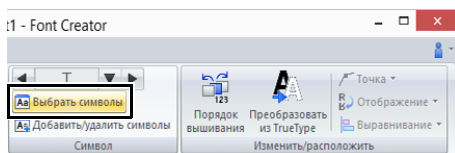
- 1 Нажмите на вкладку **[Вид]**.
- 2 Для переключения между отображением и скрытием окна **[Предварительный просмотр]** установите или снимите флажок **[Предварительный просмотр]** в группе **[Вид]**.



## Проверка и выбор символов из списка созданных символов

Можно просмотреть список символов, включенных в редактируемый файл шрифта.


- 1 Нажмите на вкладку **[В начало]**.
- 2 Нажмите **[Выбрать символы]** в группе **[Символ]**.

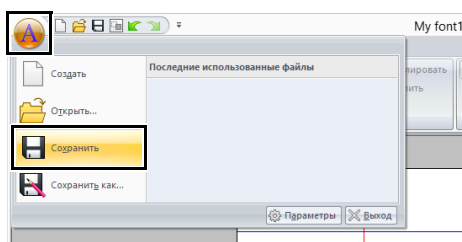


Чтобы выбрать символ, нажмите на символе и нажмите **[Выделить]**.

# Сохранение рисунков шрифтовых СИМВОЛОВ

## Перезапись

Нажмите  и выберите пункт **[Сохранить]** в списке команд.




→ Если имя файла не указано или не удастся найти файл, открывается диалоговое окно **[Сохранить как]**.

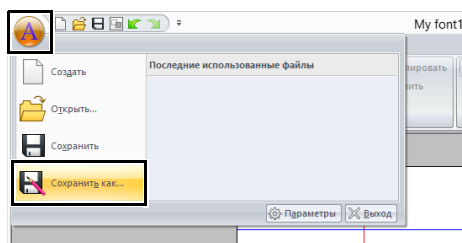


Если какая-либо часть рисунка символа выходит за пределы области страницы "Рисунок", то появится соответствующее сообщение. Отредактируйте рисунок символа так, чтобы ни один его элемент не выходил за пределы области страницы "Рисунок", и сохраните его снова.

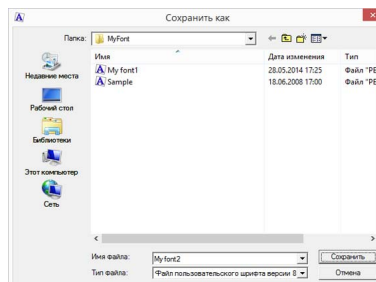
## Сохранение под новым именем

Рисунки шрифтовых символов сохраняются в виде файлов с расширением .ref.

**1** Нажмите  и выберите пункт **[Сохранить как]** в списке команд.



**2** Выберите папку **[MyFont]**, путь к которой указан ниже.



Например: (буква диска, на котором установлена программа PE-DESIGN)\Program Files (x86)\Brother\PE-DESIGN 10\MyFont  
Затем введите имя файла и нажмите **[Сохранить]**.



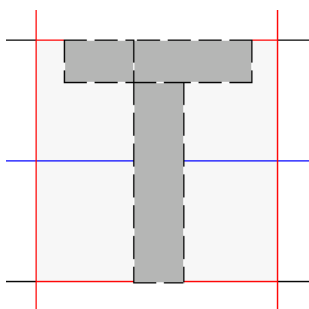
- Если этот шрифт будет сохранен в другой папке, его нельзя будет использовать в программе Layout & Editing.
- Созданный шрифт сохраняется в папке **[MyFont]**, путь к которой приведен далее.
- Сохраненные файлы можно использовать в программе Layout & Editing.
- ▶ *“Создание рисунка вышивания на основе созданных символов” на с. 281*
- Если программа Layout & Editing была уже запущена в момент сохранения нового символа в программе Font Creator, этот символ не будет отображаться в списке в селекторе **[Шрифт]** в программе Layout & Editing. В этом случае закройте программу Layout & Editing и запустите ее снова.

# Изменение настроек

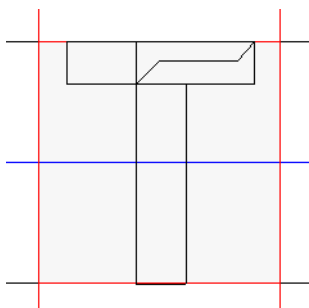
## Изменение режима рисования

В программе Font Creator существует два режима рисования.

- Режим заливки  
Блоки отображаются закрашенными. В этом режиме лучше видны перекрывающиеся части рисунков.



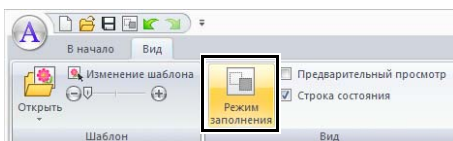
- Режим контуров (режим заливки отключен)  
Блоки отображаются без заливки. В этом режиме проще редактировать точки.



Для переключения между этими режимами выполните описанную ниже процедуру.

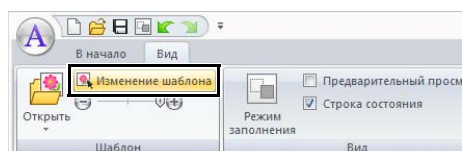
Нажмите на вкладку **[Вид]**.

Нажмите **[Режим заливки]** в группе **[Вид]**.



## Масштабирование/ перемещение фонового изображения

Нажмите **[Изменение шаблона]** в группе **[Шаблон]**.



→ Будет выбрано фоновое изображение.

Фоновое изображение можно переместить или изменить его размер тем же способом, как и при изменении рисунка шрифтовых символов.

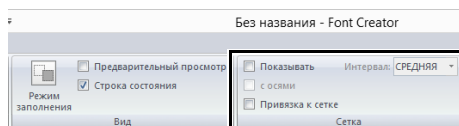
- ▶ *“Редактирование рисунков шрифтовых символов” на с. 287.*



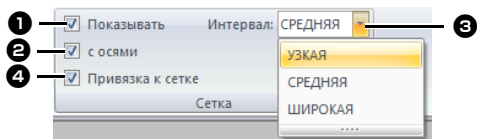
Фоновое изображение нельзя масштабировать и перемещать, если в качестве шаблона используется шрифт TrueType.

## Изменение параметров сетки

1 Нажмите на вкладку **[Вид]**.



2 Выберите настройки сетки в группе **[Сетка]**.



- 1 Чтобы отобразить сетку, установите флажок **[Показывать]**.
- 2 Чтобы сетка отображалась в виде сплошных линий, установите флажок **[с осями]**.
- 3 В поле **[Интервал]** выберите интервал сетки.
- 4 Чтобы ввести шрифт одинаковой толщины или привязать его к позициям по вертикали и по горизонтали, установите флажок **[Привязка к сетке]**.



Курсор будет перемещаться на величину, заданную в поле **[Интервал]**.

Эта функция работает как при отображенной, так и при скрытой сетке.

# Дополнение

---

В этом разделе приведены советы и подробные описания операций для создания красивых и оригинальных вышивок.



# Советы по основным операциям

## Увеличение/уменьшение рисунков строчки

Импортированные рисунки строчек можно увеличить или уменьшить в программе Layout & Editing следующими тремя способами.

- 1 Рисунки можно просто увеличить или уменьшить.
- 2 Рисунки строчки можно увеличить/уменьшить, удерживая клавишу <Ctrl>.
- 3 Рисунки строчек можно увеличить/уменьшить после преобразования в группу рисунков фигур с несколькими линиями направления вышивания при помощи инструментов [Преобразовать в блоки].

При помощи метода 1 строчка будет более толстой или тонкой без изменения количества стежков.

Другими словами, значительное увеличение или уменьшение рисунка изменяет качество вышивки, поскольку настраивается плотность строчки. Используйте этот метод только при незначительном увеличении/уменьшении рисунка строчки.

При помощи метода 2 размер рисунка изменяется при сохранении плотности строчки и рисунка точек опускания иглы. Однако, если исходная плотность строчки и рисунок точек опускания иглы неодинаковы, плотность строчки и рисунок точек опускания иглы не могут сохраняться даже при использовании данного метода. Увеличивайте/уменьшайте рисунок, сверяясь по окну предварительного просмотра. Не используйте этот метод при незначительном увеличении/уменьшении рисунка строчки.

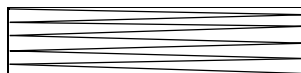
При помощи метода 3 плотность строчки сохраняется при увеличении/уменьшении рисунка. Однако рисунок точек опускания иглы сохраняется не полностью. Используйте данный метод, когда вы хотите изменить строчку или форму. Не используйте этот метод при незначительном увеличении/уменьшении рисунка строчки.



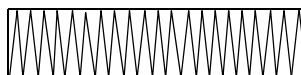
Данное программное обеспечение позволяет создавать самые разнообразные рисунки вышивания и предлагает более широкий выбор параметров (толщина нити, шаг строчки и т.д.). Тем не менее, конечный результат зависит также и от конкретной модели вышивальной машины. До начала вышивания на конечном материале рекомендуется опробовать созданный рисунок на куске ткани. Помните, что прошивать пробный образец нужно на том же типе ткани, что и конечный материал, используя при этом ту же иглу и нить вышивальной машины.

## Направление шитья

Чтобы свести к минимуму перекося или сморщивание ткани, стежки должны быть направлены перпендикулярно более широкому краю области.



Перекося или сморщивание ткани более вероятны



Перекося или сморщивание ткани менее вероятны

## Порядок вышивания

После создания рисунка вышивания из нескольких частей (в Layout & Editing или Design Center) необходимо проверить порядок вышивания и при необходимости исправить его.

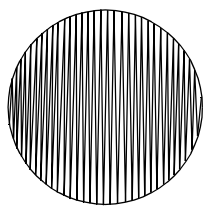
В программе Layout & Editing вышивание по умолчанию выполняется в том же порядке, в каком вычерчиваются элементы.

В программе Design Center вышивание по умолчанию выполняется в том же порядке, в каком применяются его параметры.

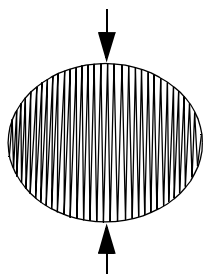
Будьте внимательны при изменении порядка вышивания, поскольку результатом этого может стать неправильное расположение перекрывающихся областей.

## Вышивание на большой площади

- Для получения наилучших результатов при вышивании широких областей включайте функцию **[Обратное вышивание]** (значение **[Вкл]**).
  - ▶ Подробнее см. в разделе “Обратное вышивание” на с. 331.
- Изменение параметра **[Направление вышивания]** позволяет предотвратить натяжение или сморщивание строчки.
- При вышивке используйте стабилизирующий материал, предназначенный специально для вышивки. При вышивании на тонких или эластичных тканях обязательно используйте стабилизирующий материал. В противном случае игла может погнуться или сломаться, строчка может вызвать перекося или сморщивание ткани, а рисунок может сместиться.
- При прошивке атласной строчкой на большой площади область строчки может дать усадку после вышивания, в зависимости от материала и используемого типа нити. Если это произойдет, попробуйте следующий способ: выберите режим застилающей строчки и прикрепите к обратной стороне ткани стабилизирующий материал.



Рисунок




После шитья

# В настройках

## Стежки перехода и обрезка стежков перехода

### ■ Обрезка нитей определяется настройками, выбранными в программе Layout & Editing

Если в программе Layout & Editing в диалоговом окне [Параметры страницы “Рисунок”]


выбран пункт , функцию обрезки можно включить или выключить для каждого отдельного стежка перехода. Эти настройки сохраняются в файлах данных вышивания (.pes).

Если для вышивания такого импортированного файла .pes используется вышивальная машина Brother с включенной функцией Обрезка стежков перехода, машина будет обрезать нити в соответствии с настройками данных PES.



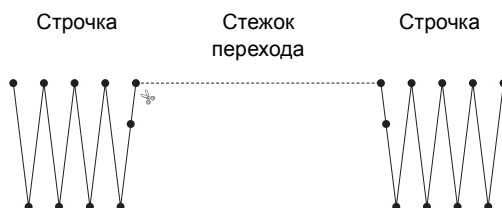
См. подробное описание функции обрезки стежков перехода вышивальной машины в Руководстве по эксплуатации, прилагаемом к вышивальной машине.

### ■ Настройка параметров обрезки нити в программе Layout & Editing

- 1 Выберите  в диалоговом окне [Параметры страницы “Рисунок”].
  - ▶ “Настройка параметров страницы “Рисунок”” на с. 14
- 2 Отобразите места обрезки нитей в программе Layout & Editing.
  - ▶ Напоминание в разделе “Изменение отображения дизайна для вышивания” на с. 78
- 3 Включите или выключите функцию обрезки стежков перехода для каждого рисунка вышивания.
  - ▶ “Обрезка стежков перехода” на с. 87

При необходимости измените следующие параметры.

- Автоматическое отключение функции обрезки нити, если длина стежка перехода меньше указанного значения.
- ▶ “Обрезка стежков перехода” на с. 87 и “Минимальная длина стежков перехода для обрезки нити” на с. 87
- Настройка умолчанию для включения/выключения функции обрезки стежков перехода при создании нового рисунка вышивания.
- ▶ “Добавление функции обрезки стежков перехода в новые рисунки” на с. 302




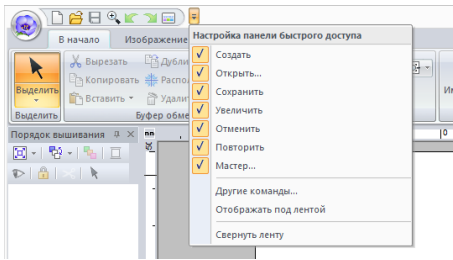
Эти параметры применимы только при вышивании на многоигольных вышивальных машинах Brother. Эти параметры неприменимы к любой другой вышивальной машине.

# Изменение различных настроек

## Настройка вида окна

### ■ Панель быстрого доступа и лента

При нажатии  на панели **[Панель быстрого доступа]** открывается меню.

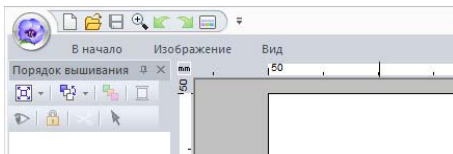


Выберите пункт **[Другие команды]**, чтобы добавить или удалить команды из списка для панели **[Панель быстрого доступа]**.

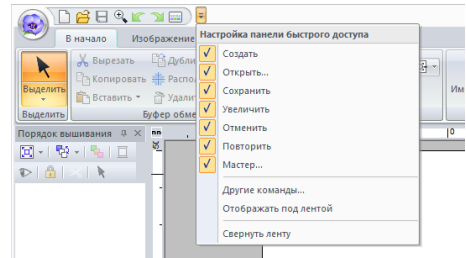
Нажмите **[Отображать под лентой]**, чтобы переместить панель **[Панель быстрого доступа]** под ленту. Чтобы вернуть панель на ее исходное место, откройте меню, как описано выше, и выберите пункт **[Отображать над лентой]**.

Если установлен флажок рядом с **[Свернуть ленту]**, лента сворачивается. Лента отображается при щелчке по любой вкладке. После того как вы выбрали нужную команду, лента опять сворачивается. Чтобы восстановить исходный вид ленты, снимите этот флажок.

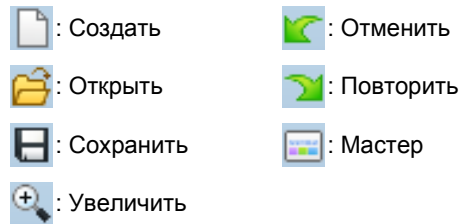
Пример: выбраны пункты **[Отображать под лентой]** и **[Свернуть ленту]**




### ■ Команды на панели быстрого доступа



При первом запуске этого приложения на панели **Панель быстрого доступа** (А) отображаются следующие команды:



Нажмите  и установите или снимите флажки напротив команд, которые нужно отобразить или скрыть. Когда флажок снят, команда скрыта. Другой способ: изменения команд панели **[Панель быстрого доступа]** можно выбрать в диалоговом окне **[Параметры]** и применить все за один раз.

►► *“Настройка панели быстрого доступа” на с. 300*

### ■ Панель “Импорт/Цвет/ Параметры вышивания/ Параметры текста”, панель “Порядок вышивания” и панель “Имитатор вышивания”

#### Плавающее

Для каждой вкладки или целой панели можно выбрать плавающее положение, чтобы она открывалась как диалоговое окно, положение которого на экране можно менять.

- Дважды щелкните строку заголовка панели или вкладки.
- Правой кнопкой мыши нажмите на панель или вкладку и нажмите **[Плавающее]**.
- Перетащите вкладку за пределы панели.


## Закрепленное

Каждую панель можно закрепить обратно в окне.

- Дважды щелкните строку заголовка.
- Правой кнопкой мыши нажмите на панель и выберите пункт **[Закрепленное]**.
- Перетащите строку заголовка в то место на экране, где необходимо закрепить панель.

## Скрыть


Когда вкладка или панель больше не нужна, ее можно скрыть.


- Нажмите  в правом верхнем углу диалогового окна.
- Правой кнопкой мыши нажмите на вкладку или диалоговое окно и выберите пункт **[Скрыть]**.
- Чтобы скрыть вкладку, нажмите на вкладку **[Вид]** на ленте и нажмите на имя на вкладке **[Вид]**. Чтобы снова отобразить вкладку, выполните ту же операцию.

## Автоскрытие

Если панель временно не нужна, ее можно переместить на боковую панель, а затем повторно отобразить, наведя на нее курсор. Если панель больше не используется (например, если щелкнуть мышью вне пределов панели), она будет снова скрыта.



- Правой кнопкой мыши нажмите на вкладку или строку заголовка панели и выберите пункт **[Автоскрытие]**.
- Нажмите  в правом верхнем углу панели.

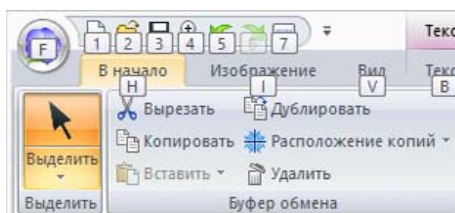
Чтобы отменить функцию "Автоскрытие", правой кнопкой мыши нажмите на строку заголовка и выберите пункт **[Автоскрытие]** или просто нажмите на  в строке заголовка.



- Панель Имитатор вышивания нельзя временно скрыть (с помощью функции "Автоскрытие").
  - Для этих панелей можно восстановить настройки отображения по умолчанию.
- "Настройка клавиш быстрого вызова" на с. 301

## Использование клавиш быстрого доступа


При нажатии клавиши **<Alt>** для каждой команды отображается подсказка клавиши (буква клавиши быстрого доступа). Нажмите на клавиатуре клавишу, соответствующую нужной команде.

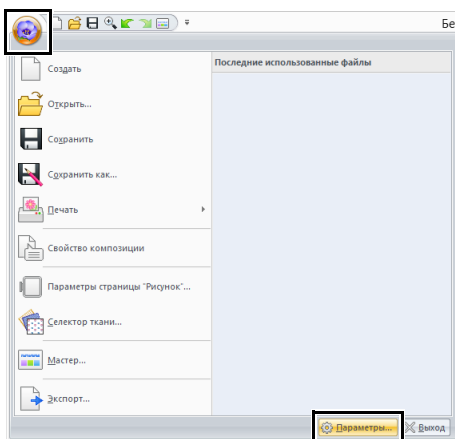


Чтобы прекратить использование клавиш быстрого доступа и скрыть подсказки клавиш, нажмите клавишу **<Alt>**.


## Изменение настроек параметров

В диалоговом окне **[Параметры]** можно выбрать команды, отображаемые на панели **[Панель быстрого доступа]** и настройки внешнего вида приложения, а также выбрать или изменить настройки клавиш быстрого доступа, стежков перехода и таблиц нитей. Чтобы открыть диалоговое окно **[Параметры]**, выполните следующие действия.

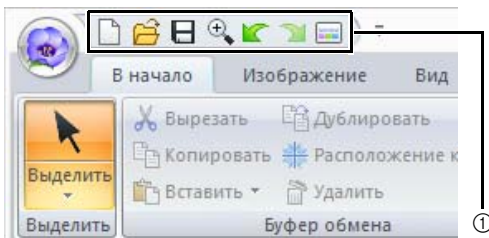
Нажмите , затем нажмите **[Параметры]** в нижней части окна.



Диалоговое окно **[Параметры]** можно также открыть одним из следующих способов.

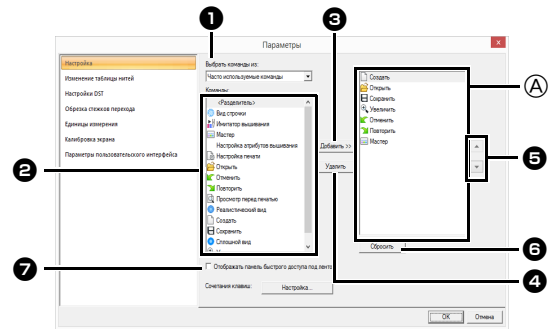
- Нажмите  в правом конце панели Панель быстрого доступа и выберите пункт **[Другие команды]**.
- Нажмите кнопку **[Опция]** в правом верхнем углу окна и выберите пункт **[Параметры]**.

## Настройка панели быстрого доступа



① Панель быстрого доступа

### 1 Нажмите **[Настройка]**.



### 2 Повторяйте следующие действия, пока не отобразятся все нужные команды.

- ① Селектор **Выбор команды из**  
Выбор категории команды.
- ② Список **Команды**  
Выбор команды, которую нужно добавить.
- ③ Кнопка **Добавить**  
Добавление выбранной команды. Перемещение команды в список (A).
- ④ Кнопка **Удалить**  
Удаление выбранной команды. Удаление команды из списка (A).



Выберите значок в поле (A) и при помощи этих кнопок переместите его на нужную позицию в списке.

- ⑥ Кнопка **Сбросить**  
Восстановление списка команд, определенного по умолчанию.

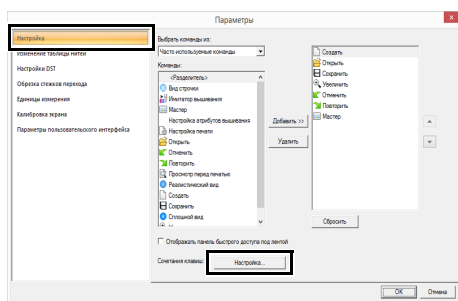
В этом диалоговом окне можно также задать следующие параметры.

- ⑦ **Отображать панель быстрого доступа под лентой**  
Выбор места отображения панели быстрого доступа. Установите этот флажок, чтобы панель быстрого доступа отображалась под лентой.

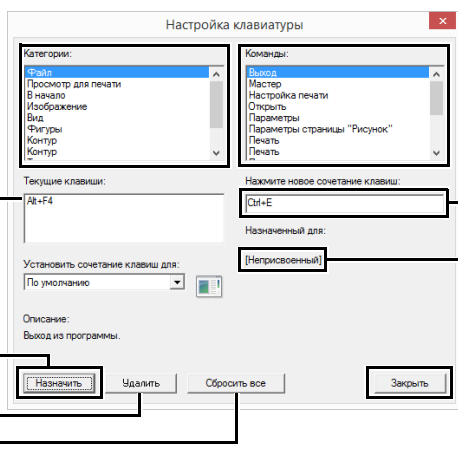
- 3 Когда настройка параметров будет завершена, нажмите кнопку **[OK]**, чтобы их применить.

## ■ Настройка клавиш быстрого вызова

1 Нажмите [**Настройка**] в списке команд, затем нажмите [**Настройка**] рядом с [**Сочетания клавиш**].



2 В списке [**Категории**] выберите категорию команд. Затем в списке [**Команды**] выберите команду, для которой нужно настроить клавиши быстрого вызова.



→ Клавиши быстрого вызова, определенные по умолчанию, отображаются в поле [**Текущие клавиши**] 1.

3 При помощи клавиатуры запишите новые клавиши быстрого вызова в поле [**Нажмите новое сочетание клавиш**] 2 и нажмите кнопку [**Назначить**] 4. Новые клавиши быстрого вызова отображаются в поле [**Текущие клавиши**] 1.

→ Отображается информация об использовании введенного сочетания клавиш. Если комбинация клавиш уже назначена другой команде, эта команда отображается в поле 3.

Чтобы удалить указанное по умолчанию или определенное сочетание клавиш, выберите комбинацию клавиш в поле 1 и нажмите [**Удалить**] 5.

Чтобы вернуться к настройкам по умолчанию, нажмите кнопку [**Сбросить все**] 6.

4 Повторяйте пункты 2 и 3, пока не будут заданы комбинации клавиш быстрого вызова для всех необходимых команд, а затем нажмите кнопку [**Закрыть**].

5 Нажмите [**ОК**] в диалоговом окне [**Параметры**].

## ■ Редактирование пользовательских таблиц цветов нитей

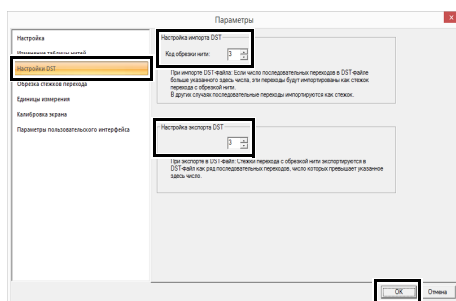
Подробные инструкции см. в разделе "Изменение пользовательских таблиц цветов нитей" на с. 192.

## ■ Выбор числа переходов в рисунке вышивания в формате DST

В формате DST можно выбрать, следует ли обрезать стежки перехода в соответствии с числом кодов перехода. Это необходимо, поскольку число кодов может различаться в зависимости от используемой вышивальной машины.

Нажмите [**Настройки DST**] в списке команд, укажите число переходов и нажмите кнопку [**ОК**].

Чтобы настроить параметр импорта, введите значение в поле [**Настройка импорта DST**]. Чтобы настроить параметр экспорта, введите значение в поле [**Настройка экспорта DST**].



### Настройка импорта DST

Если число последовательных переходов в файле DST меньше указанного здесь числа переходов, эти последовательные переходы будут заменены стежками. Если число последовательных переходов в файле DST не меньше (то есть больше или равно) указанного здесь числа переходов, эти переходы будут заменены стежком перехода в месте обрезки нити.

### Настройка экспорта DST

При выводе файлов .res вместо стежков перехода с обрезкой нити используется большее число последовательных кодов перехода, чем указанное число переходов.




## ■ Добавление функции обрезки стежков перехода в новые рисунки

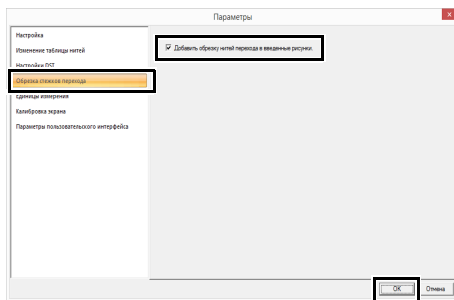
При создании нового рисунка вышивания для многоигольных вышивальных машин Brother можно указать, следует ли добавлять в рисунок обрезку стежков перехода.



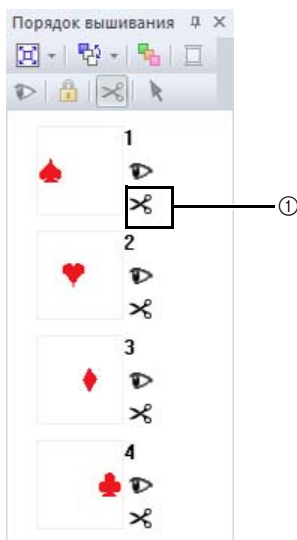
Эти параметры применимы только при вышивании на многоигольных вышивальных машинах Brother. Чтобы можно было настроить

эти параметры, выберите  в области **[Тип машины]** в диалоговом окне **[Параметры страницы "Рисунок"]**.

Нажмите **[Обрезка стежков перехода]** в списке команд, установите флажок **[Добавить обрезку нитей перехода в введенные рисунки.]** и нажмите кнопку **[ОК]**.



Когда этот флажок установлен, рядом с рамками отображается значок ножниц, показывающий, что применяется обрезка стежков перехода.



① Значок "Ножницы"

## ■ Изменение единиц измерения

Подробные инструкции см. в разделе *"Системные единицы"* на с. 20.

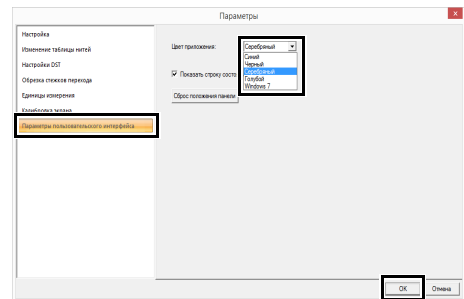
## ■ Коррекция калибровки экрана

Подробные инструкции см. в разделе *"Настройка экранных размеров (калибровка экрана)"* на с. 19

## ■ Персонализация настроек пользовательского интерфейса

Можно выбрать цветовую схему для приложений.

Нажмите **[Параметры пользовательского интерфейса]** в списке команд, выберите нужную комбинацию цветов в **[Цвет приложения]** и нажмите кнопку **[ОК]**.



В поле **[Показать строку состояния]** выберите, нужно ли отображать или скрыть строку состояния. Чтобы строка состояния отображалась, установите этот флажок.

Если нажата кнопка **[Сброс положения панели]**, для закрепленных панелей (панели **[Импорт]**/**[Цвет]**/**[Параметры вышивания]**/**[Параметры текста]**, панель **[Порядок вышивания]** и панель **[Имитатор вышивания]**) после перезапуска приложения восстанавливаются настройки отображения по умолчанию.



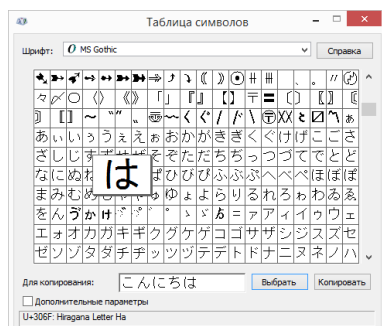
# Советы по эффективному использованию данного приложения

## Преобразование символов (японских, китайских, корейских и т.д.) в рисунок вышивания

Рисунки вышивания можно создавать из различных символов, таких как японские, китайские, корейские и т.д. с помощью шрифтов TrueType.

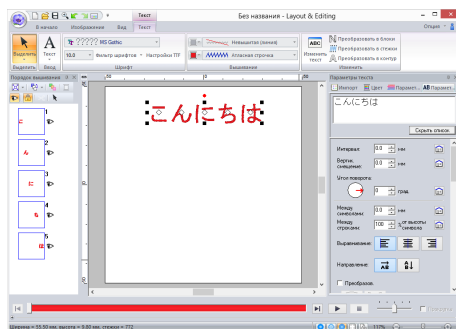
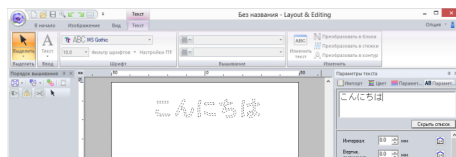
В этом примере мы создадим рисунок вышивания из японских символов.

- 1 Запустите программу Layout & Editing.
- 2 Выберите инструмент Текст, затем выберите японский шрифт TrueType (например, “MS Gothic”).
- 3 Вызовите на экран таблицу символов, отличную от появившейся в шаге 2. ([Пуск] – [Все программы] – [Стандартные] – [Служебные] – [Таблица символов])
- 4 Выберите [MS Gothic] в списке [Шрифт] в [Таблица символов] и установите флажок [Дополнительные параметры]. Затем выберите [Windows]: [японские] в списке [Набор символов], выберите нужный символ и нажмите кнопку [Выбрать]. (В данном примере показано написанное хираганой японское слово, означающее “Добрый день!”)



- 5 После выбора всех нужных символов нажмите кнопку [Копировать], чтобы скопировать символы.
- 6 Нажмите в области страницы “Рисунок” в том месте, где вы хотите ввести текст.

- 7 Вставьте символы в текстовое поле на панели [Параметры текста] и нажмите клавишу <Enter>.



Если невозможно ввести японские или корейские иероглифы с клавиатуры компьютера, их можно ввести непосредственно в диалоговом окне [Изменение букв текста].

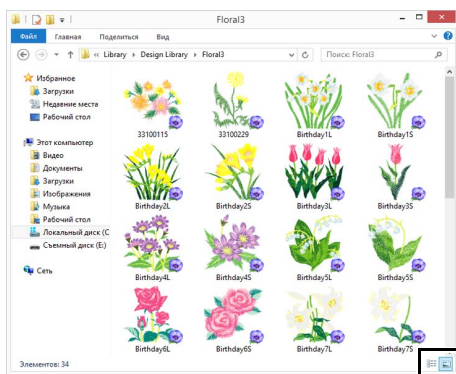
## Шрифты, пригодные для вышивки


### Преобразование шрифтов TrueType в рисунки вышивания


Чтобы получить наилучшие результаты при преобразовании шрифтов TrueType в рисунки вышивания, выберите шрифт с максимальной толщиной всех линий букв (например, шрифт Gothic).

## Отображение дизайнов для вышивания в формате PES в виде эскизов

Файлы вышивания в формате PES можно просматривать в виде эскизов в проводнике (Windows® Explorer в Windows® 7 и File Explorer в Windows® 8.1). Это облегчает управление дизайнами для вышивания.



Чтобы отобразить информацию о файлах вышивания, нажмите  .

Чтобы отобразить файлы вышивания в виде эскизов, нажмите  .



# Меню/инструменты и справочные материалы

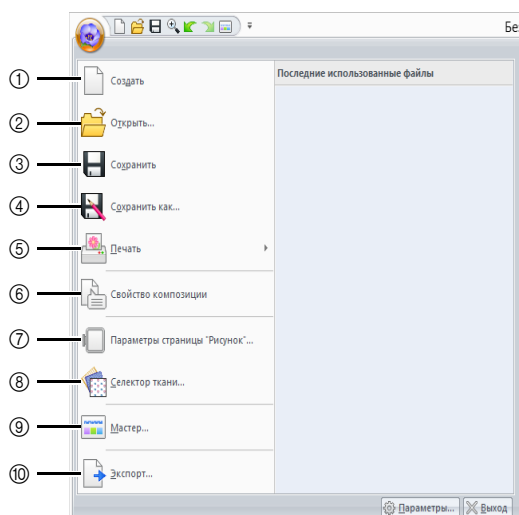
---

В этом разделе перечислены различные команды и инструменты, доступные на ленте для каждого окна приложения. Подробное описание каждой команды и инструмента приведено на указанной странице данного руководства.

В этом разделе также приведены образцы шрифтов и различных параметров вышивания.

# Layout & Editing

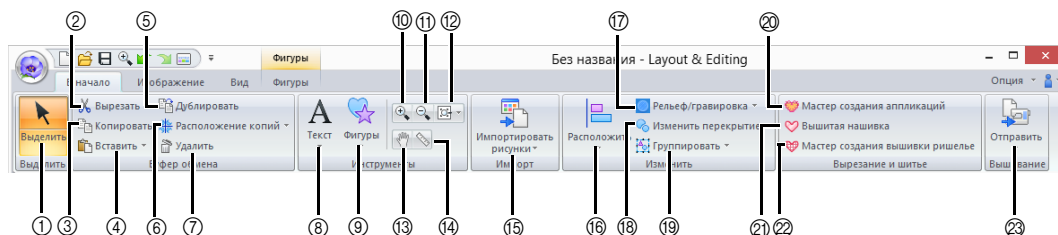
## Меню кнопки приложения



№	Меню	Справка
1	Создать	с. 90
2	Открыть	с. 90
3	Сохранить	с. 95
4	Сохранить как	с. 95
5	Печать	с. 96
6	Свойство композиции	с. 88
7	Параметры страницы "Рисунок"	с. 14
8	Селектор ткани	с. 17
9	Мастер	с. 10
10	Экспорт	с. 95

## Вкладки меню ленты

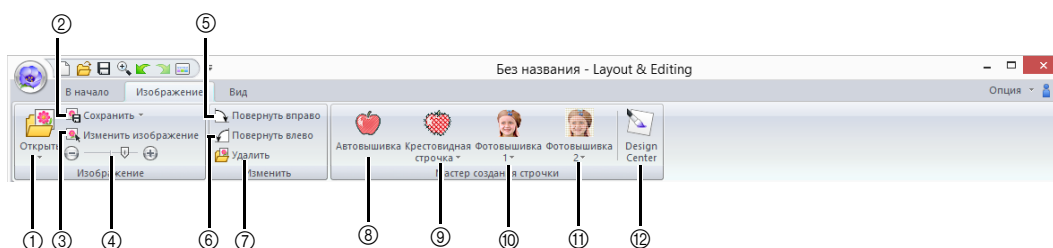
### ■ Вкладка "В начало"



№	Меню	Справка
1	Инструменты выделения	с. 31
2	Вырезать	—
3	Копировать	—
4	Вставить	с. 55
5	Дублировать	—
6	Инструменты "Расположение копий"	с. 35
7	Удалить	—
8	Инструменты "Текст"	с. 106
9	Инструменты "Фигуры"	с. 60
10	Увеличить	с. 77
11	Уменьшить	с. 77
12	Другие инструменты масштабирования	с. 77

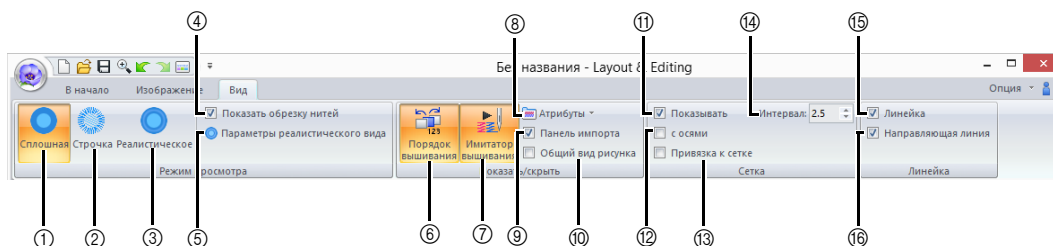
№	Меню	Справка
13	Сдвиг	с. 77
14	Измерить	с. 78
15	Импортировать рисунки	с. 91
16	Расположить	с. 32
17	Рельеф/гравировка	с. 57
18	Изменить перекрытие	с. 40
19	Группировать	с. 39
20	Мастер создания аппликаций	с. 161
21	Мастер создания вышитых нашивок	с. 167
22	Мастер создания рিশелье	с. 170
23	Вышить рисунки	с. 201

## Вкладка “Изображение”



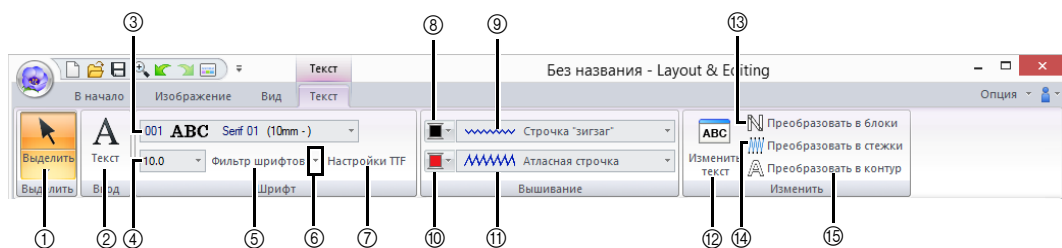
№	Меню	Справка	№	Меню	Справка
1	Открыть изображение	с. 150	7	Удалить изображение	с. 153
2	Сохранить изображение	с. 153	8	Мастер автовышивки	с. 132
3	Изменить изображение	с. 152	9	Мастер вышивки крестовидной строчкой	с. 135
4	Плотность фонового изображения	с. 152	10	Мастер фотovyшивки 1	с. 139
5	Повернуть вправо	с. 153	11	Мастер фотovyшивки 2	с. 144
6	Повернуть влево	с. 153	12	Возможность указания более подробных параметров, чем доступно для функции автовышивки. Импорт в программу Design Center	с. 149

## Вкладка “Вид”



№	Меню	Справка	№	Меню	Справка
1	Сплошной вид	с. 78	9	Панель импорта	с. 13
2	Вид строчки	с. 78	10	Общий вид рисунка	с. 81
3	Реалистический вид	с. 79	11	Показывать	с. 18
4	Показать обрезку нитей	с. 79	12	Показывать сетку с осями	с. 18
5	Параметры реалистического вида	с. 79	13	Привязка к сетке	с. 18
6	Порядок вышивки	с. 82	14	Интервал сетки	с. 18
7	Имитатор вышивки	с. 80	15	Линейка	с. 18
8	Настройка “Параметры”	с. 29	16	Направляющая линия	с. 19

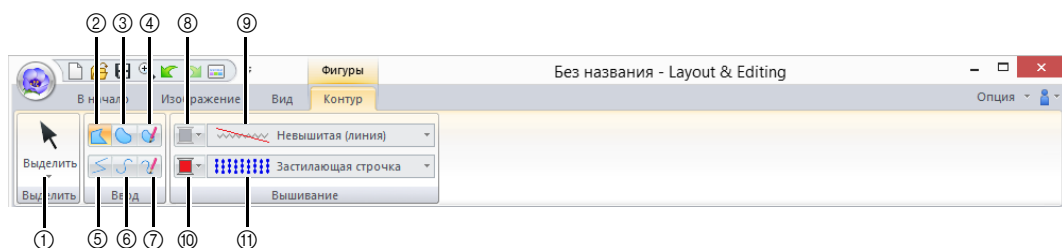
## Вкладка “Текст” (Текст)



№	Меню	Справка
1	Инструменты выделения	с. 31
2	Инструменты “Текст”	с. 106
3	Шрифт	с. 107
4	Размер текста	с. 109
5	Фильтр шрифтов	с. 108
6	Параметры фильтра шрифтов	с. 108
7	Параметры шрифта TrueType	с. 110
8	Цвет линии	с. 117

№	Меню	Справка
9	Тип вышивки контура текста	с. 117
10	Цвет области	с. 117
11	Тип вышивки основного текста	с. 117
12	Изменить текст	с. 107
13	Преобразовать в блоки	с. 115
14	Преобразовать в стежки	с. 71
15	Преобразовать в контур	с. 116

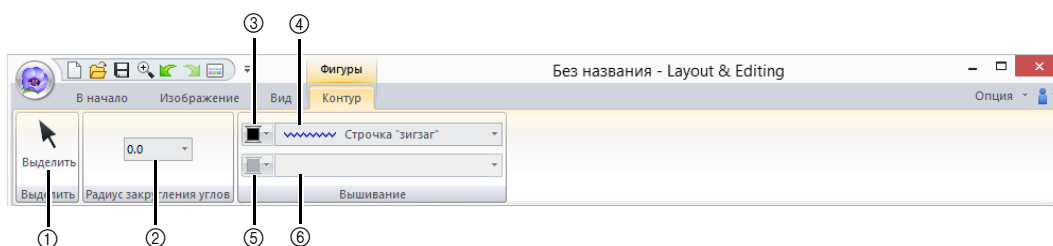
## Вкладка “Контур” (Фигуры (Контур))



№	Меню	Справка
1	Инструменты выделения	с. 31
2	Замкнутая прямая линия	с. 63
3	Замкнутая кривая	с. 63
4	Карандаш (замкнутая кривая)	с. 63
5	Незамкнутая прямая линия	с. 63
6	Незамкнутая кривая	с. 63

№	Меню	Справка
7	Карандаш (незамкнутая кривая)	с. 63
8	Цвет линии	с. 65
9	Тип вышивания линии	с. 65
10	Цвет области	с. 65
11	Тип вышивания области	с. 65

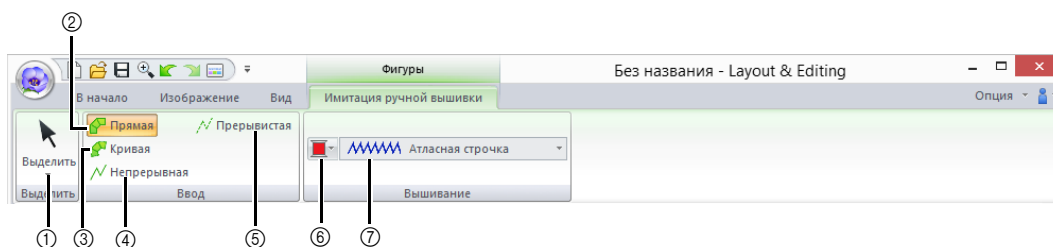
## ■ Вкладка “Контур” (Фигуры (Прямоугольник))



№	Меню	Справка
1	Инструменты выделения	с. 31
2	Радиус закругления углов	с. 61
3	Цвет линии	с. 65

№	Меню	Справка
4	Тип вышивания линии	с. 65
5	Цвет области	с. 65
6	Тип вышивания области	с. 65

## ■ Вкладка “Имитация ручной вышивки” (Фигуры (Имитация ручной вышивки))

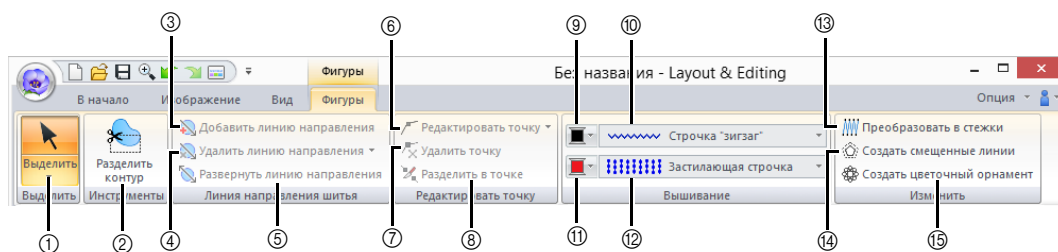


№	Меню	Справка
1	Инструменты выделения	с. 31
2	Прямой блок	с. 197
3	Изогнутый блок	с. 197
4	Непрерывная	с. 197

№	Меню	Справка
5	Прерывистая	с. 197
6	Цвет области	с. 65
7	Тип вышивания блоками	с. 65



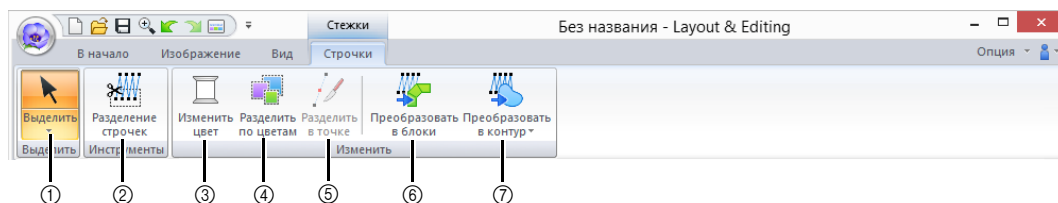
## ■ Вкладка “Фигуры” (Фигуры (Фигуры/Окружность/Дуга))



№	Меню	Справка
1	Инструменты выделения	с. 31
2	Разделить контур	с. 42
3	Добавить линию направления	с. 52
4	Удалить линию направления	с. 53
5	Развернуть линию направления	с. 53
6	Редактировать точку	с. 70
7	Удалить точку	с. 67
8	Разделить в точке	с. 67

№	Меню	Справка
9	Цвет линии	с. 65
10	Тип вышивания линии	с. 65
11	Цвет области	с. 65
12	Тип вышивания области	с. 65
13	Преобразовать в стежки	с. 71
14	Создать смещенные линии	с. 44
15	Создать цветочный орнамент	с. 42

## ■ Вкладка “Строчки” (Строчки)

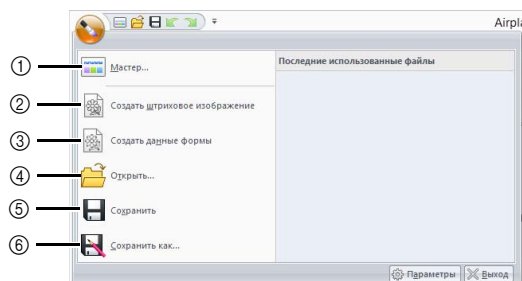


№	Меню	Справка
1	Инструменты выделения	с. 31
2	Данные разделения строчки	с. 74
3	Изменить цвет	с. 71
4	Разделить по цветам	с. 75

№	Меню	Справка
5	Разделить в точке	с. 73
6	Преобразовать в блоки	с. 75
7	Преобразовать в контур	с. 76

# Design Center

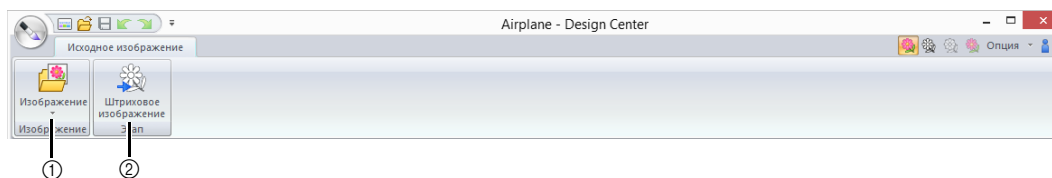
## Меню кнопки приложения



№	Меню	Справка
1	Мастер	с. 222
2	Создать штриховое изображение	с. 225
3	Создать данные формы	с. 227
4	Открыть	с. 223
5	Сохранить	с. 237
6	Сохранить как	с. 237

## Вкладки меню ленты

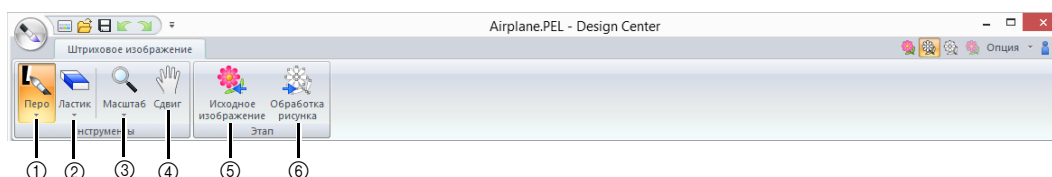
### ■ Вкладка “Исходное изображение”



№	Меню	Справка
1	Открыть изображение	—

№	Меню	Справка
2	На этап “Штриховое изображение”	с. 224

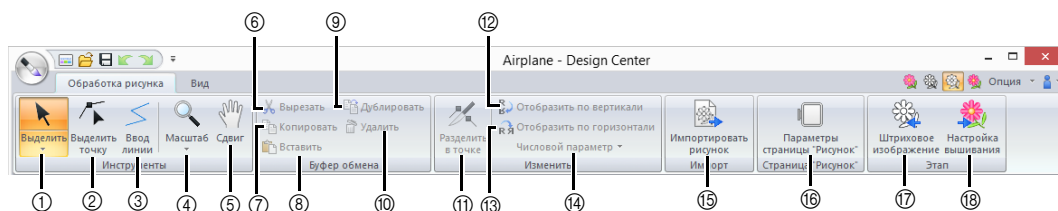
### ■ Вкладка “Штриховое изображение”



№	Меню	Справка
1	Инструменты “Перо”	с. 213
2	Инструменты “Ластик”	с. 213
3	Инструменты масштабирования	с. 214

№	Меню	Справка
4	Инструмент “Сдвиг”	с. 214
5	На этап “Исходное изображение”	с. 222
6	На этап “Обработка рисунка”	с. 227

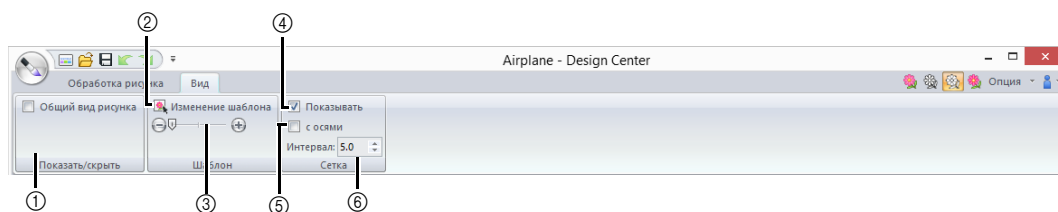
## Вкладка “Обработка рисунка”



№	Меню	Справка
1	Инструменты выделения	с. 214
2	Инструмент “Операции в точке”	с. 215
3	Инструмент “Линия”	с. 215
4	Инструменты масштабирования	—
5	Инструмент “Сдвиг”	—
6	Вырезать	—
7	Копировать	—
8	Вставить	—
9	Дублировать	—

№	Меню	Справка
10	Удалить	с. 216
11	Разделить в точке	с. 216
12	Отобразить по вертикали	с. 228
13	Отобразить по горизонтали	с. 228
14	Числовой параметр	с. 228
15	Импортировать рисунок	с. 227
16	Параметры страницы “Рисунок”	с. 227
17	На этап “Штриховое изображение”	с. 224
18	Настройка вышивания	с. 217

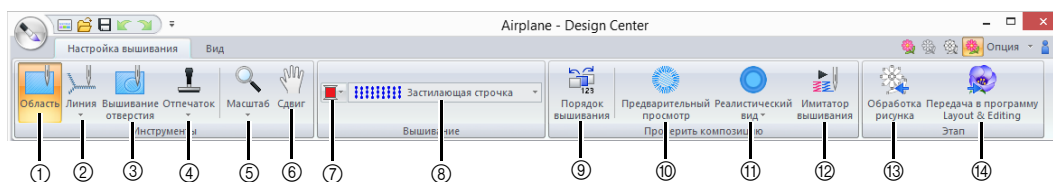
## Вкладка “Вид”



№	Меню	Справка
1	Общий вид рисунка	с. 228
2	Изменение шаблона	с. 230
3	Плотность фонового изображения	с. 230

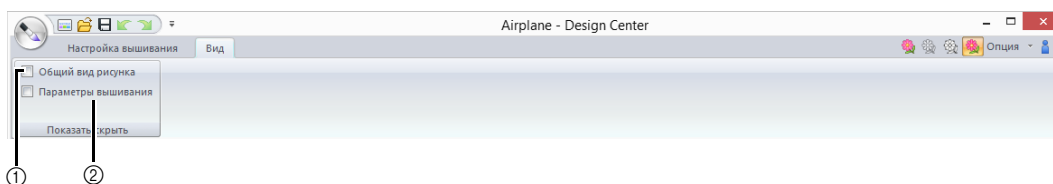
№	Меню	Справка
4	Показывать	с. 230
5	Показать сетку с осями	с. 230
6	Интервал сетки	с. 230

## ■ Вкладка “Настройка вышивания”



№	Меню	Справка	№	Меню	Справка
1	Инструмент “Область”	с. 231	8	Тип вышивания	с. 232
2	Инструменты “Линия”	с. 232	9	Порядок вышивания	с. 236
3	Инструмент “Вышивание отверстия”	с. 235	10	Предварительный просмотр	—
4	Инструменты создания отпечатков	с. 236	11	Реалистический вид	—
5	Инструменты масштабирования	—	12	Имитатор вышивания	с. 237
6	Инструмент “Сдвиг”	—	13	На этап “Обработка рисунка”	с. 226
7	Цвет	с. 232	14	Layout & Editing	с. 220

## ■ Вкладка “Вид”



№	Меню	Справка	№	Меню	Справка
1	Общий вид рисунка	с. 228	2	Параметры вышивания	с. 233




# Design Database

## Список меню


### ■ Меню “Файл”

Меню	Панель инструментов	Справка	Меню	Панель инструментов	Справка
Открыть в “Layout & Editing”	—	с. 245	Настройка печати	—	с. 255
Импортировать в Layout & Editing	—	с. 245	Предварительный просмотр	—	—
Создать новую папку	—	с. 243	Печать	—	с. 255
Конверсия формата	—	с. 252	Создать HTML	—	с. 256
Удалить	—	с. 244	Создать CSV	—	с. 256
Поиск	—	с. 251	Выход	—	—

### ■ Меню “Изменить”

Меню	Панель инструментов	Справка	Меню	Панель инструментов	Справка
Вырезать		с. 243	Вставить		с. 243
Копировать			Выделить все	—	—

### ■ Меню “Дисплей”

Меню	Панель инструментов	Справка	Меню	Панель инструментов	Справка
Крупные эскизы		с. 244	Свойство		с. 253
Мелкие эскизы			Обновить	—	—
Подробно			Панель инструментов	—	с. 241
Предварительный просмотр			Строка состояния	—	—

## ■ Меню “Параметр”

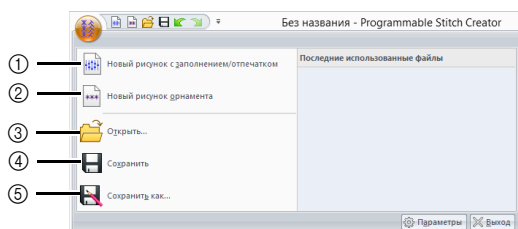
Меню		Панель инструментов	Справка	Меню		Панель инструментов	Справка
Единицы измерения	мм	—	с. 20	Цвет приложения	Синий	—	с. 302
	дюймы				Черный		
Link		—	с. 250		Серебряный		
Настройки DST		—	с. 301		Голубой		

## ■ Меню “Справка”

Меню	Панель инструментов	Справка	Меню	Панель инструментов	Справка
Руководство пользователя	—	с. 4	О программе Design Database	—	—
Служба поддержки	—	с. 5			

# Programmable Stitch Creator

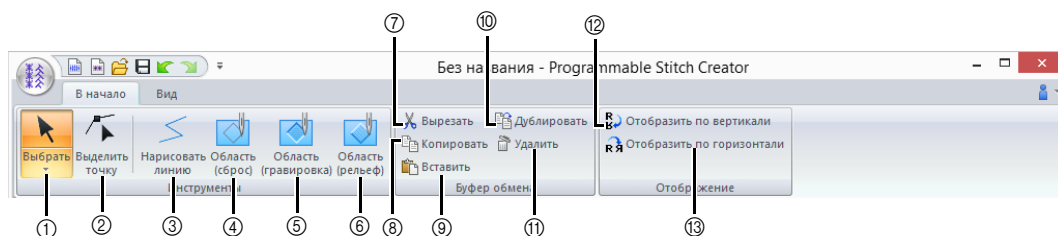
## Меню кнопки приложения



№	Меню	Справка
1	Новый рисунок с заполнением/отпечатком	—
2	Новый рисунок орнамента	с. 266
3	Открыть	с. 260
4	Сохранить	с. 272
5	Сохранить как	с. 272

## Вкладки меню ленты

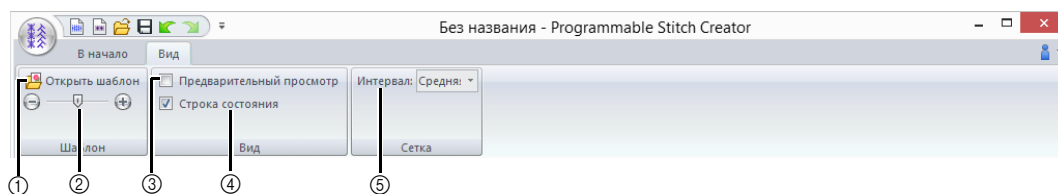
### ■ Вкладка “В начало”



№	Меню	Справка
1	Инструмент выделения	с. 264
2	Инструмент “Операции в точке”	с. 264
3	Инструмент “Нарисовать линию”	с. 261
4	Инструмент “Область (сброс)”	с. 262
5	Инструмент “Область (гравировка)”	с. 262
6	Инструмент “Область (рельеф)”	с. 262
7	Вырезать	—

№	Меню	Справка
8	Копировать	—
9	Вставить	—
10	Дублировать	—
11	Удалить	с. 269
12	Отобразить по вертикали	с. 264
13	Отобразить по горизонтали	с. 264

### ■ Вкладка “Вид”

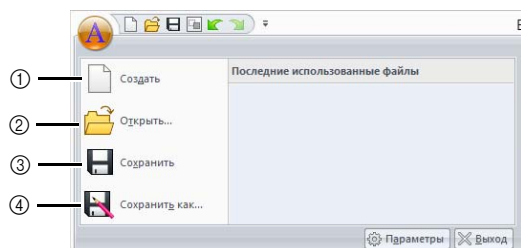


№	Меню	Справка
1	Открыть шаблон	с. 271
2	Плотность фонового изображения	с. 271
3	Показать/скрыть окно предварительного просмотра	с. 272

№	Меню	Справка
4	Отобразить/скрыть панель состояния	с. 270
5	Показывать	с. 273

# Font Creator

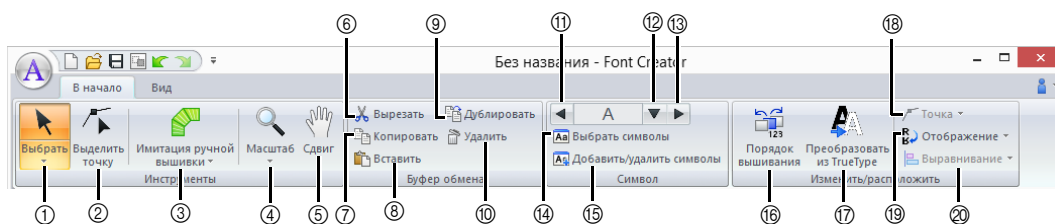
## Меню кнопки приложения



№	Меню	Справка
1	Создать	с. 284
2	Открыть	с. 284
3	Сохранить	с. 291
4	Сохранить как	с. 291

## Вкладки меню ленты

### ■ Вкладка “В начало”

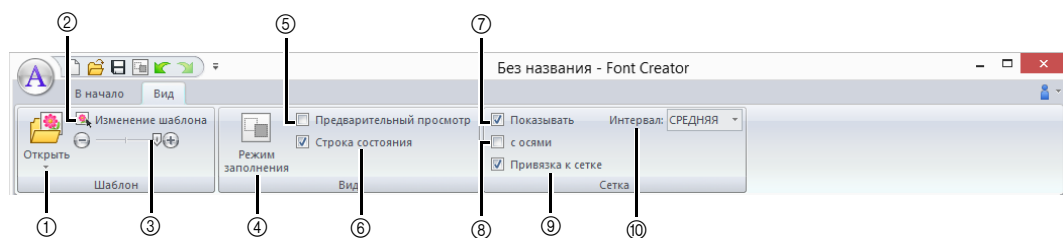


№	Меню	Справка
1	Инструмент “Выделить объект”	с. 287
2	Инструмент “Операции в точке”	с. 288
3	Инструмент “Имитация ручной вышивки”	с. 277
4	Инструмент масштабирования	—
5	Инструмент “Сдвиг”	—
6	Вырезать	—
7	Копировать	—
8	Вставить	—
9	Дублировать	—
10	Удалить	с. 288

№	Меню	Справка
11	Предыдущий символ	с. 285
12	Выбор символа	с. 285
13	Следующий символ	с. 285
14	Выбрать символы	с. 290
15	Добавить/удалить символ	с. 285
16	Порядок вышивания	с. 289
17	Преобразовать шрифт TrueType в данные	с. 287
18	Операции в точке	с. 288
19	Отображение	с. 287
20	Выравнивание	—



## ■ Вкладка “Вид”



№	Меню	Справка
1	Открыть шаблон	с. 275
2	Изменение шаблона	с. 292
3	Плотность фонового изображения	с. 292
4	Режим заливки	с. 292
5	Предварительный просмотр	с. 289

№	Меню	Справка
6	Отобразить/скрыть панель состояния	с. 282
7	Показывать	с. 293
8	Показать сетку с осями	с. 293
9	Привязка к сетке	с. 293
10	Интервал сетки	с. 293

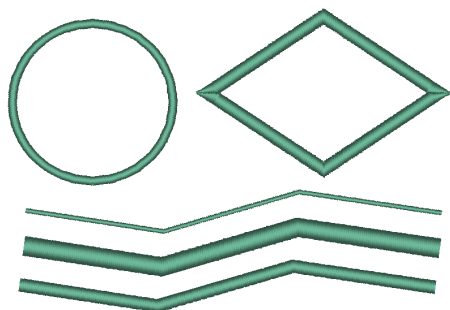
# Параметры вышивания

Для всех параметров вышивания сначала устанавливаются настройки по умолчанию; тем не менее, изменяя настройки этих параметров, можно создавать свои собственные строчки.

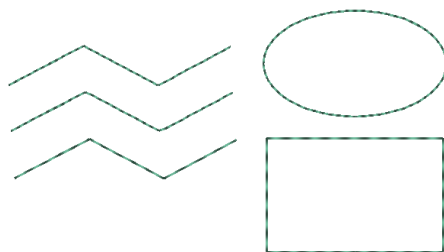
►► Подробнее см. в разделе “Параметры вышивания линий” на с. 325 и “Параметры вышивания областей” на с. 331.

## Типы вышивания линий

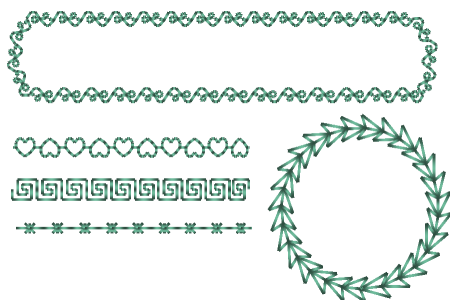
Строчка “зигзаг” (►► с. 325)



Сметочная строчка/Тройная строчка (►► с. 325)



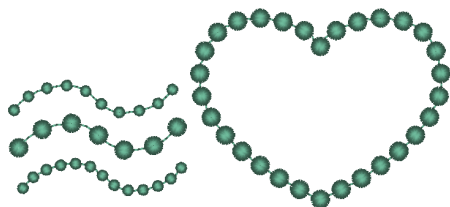
Орнаментная строчка (►► с. 326)



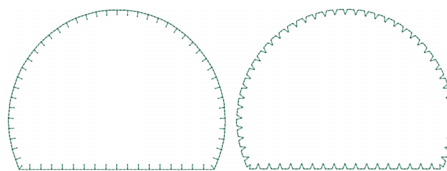
Декоративная строчка (►► с. 327)



Строчка фитильной нитью (►► с. 327)



Е/У-образная строчка (►► с. 328)



Цепная строчка (►► с. 329)



Вырезка (►► с. 329)

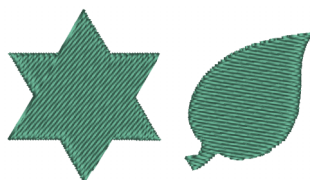


## Типы строчки для вышивания областей

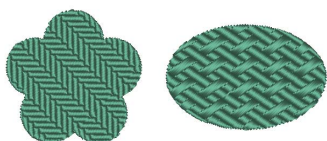
Атласная строчка (▶▶ с. 331)



Застилающая строчка (▶▶ с. 333)



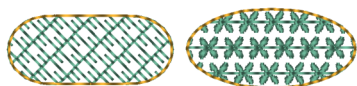
Программируемая застилающая строчка  
(Программир. застилающая строчка) (▶▶ с. 333)



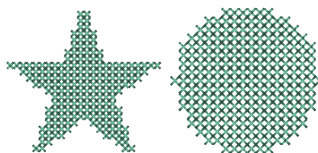
Окантовочная строчка (▶▶ с. 336)



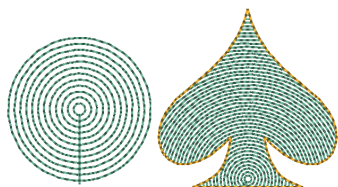
Орнаментальная строчка (▶▶ с. 337)



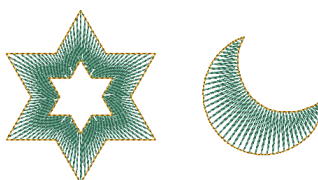
Крестовидная строчка (▶▶ с. 338)



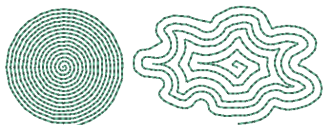
Строчка из концентрических окружностей  
(Строчка из концентрич. окруж.) (▶▶ с. 338)



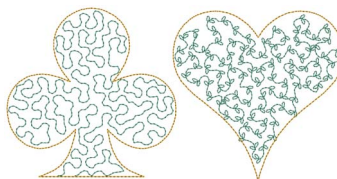
Радиальная строчка (▶▶ с. 338)



Спиральная строчка (▶▶ с. 338)

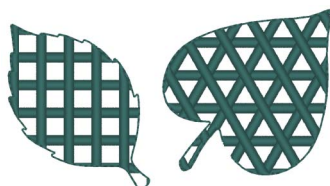
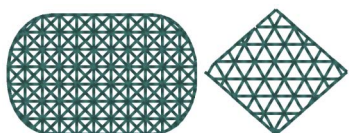


Фактурная строчка (▶▶ с. 338)



Сетчатая застилающая строчка (▶▶ с. 339)

Сетчатая застилающая строчка “зигзаг”  
(▶▶ с. 339)



## Рисунок орнаментной строчки

Название орнамента	Рисунок	Название орнамента	Рисунок
motif001		motif020	
motif002		motif021	
motif003		motif022	
motif004		motif023	
motif005		motif024	
motif006		motif025	
motif007		motif026	
motif008		motif027	
motif009		motif028	
motif010		motif029	
motif011		motif030	
motif012		motif031	
motif013		motif032	
motif014		motif033	
motif015		motif034	
motif016		motif035	
motif017		motif036	
motif018		motif037	
motif019		motif038	





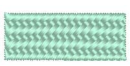
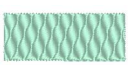
Название орнамента	Рисунок	Название орнамента	Рисунок
motif039		motif059	
motif040		motif060	
motif041		motif061	
motif042		motif062	
motif043		motif063	
motif044		motif064	
motif045		motif065	
motif046		motif066	
motif047		motif067	
motif048		motif068	
motif049		motif069	
motif050		motif070	
motif051		motif071	
motif052		motif072	
motif053		motif073	
motif054		motif074	
motif055		motif075	
motif056		motif076	
motif057		motif077	
motif058		motif078	

Название орнамента	Рисунок	Название орнамента	Рисунок
motif079		motif085	
motif080		motif086	
motif081		motif087	
motif082		motif088	
motif083		motif089	
motif084			

## Рисунок программируемой застилающей строчки

Имя рисунка застилающей строчки	Рисунок	Имя рисунка застилающей строчки	Рисунок
net1		pat9	
net2		pat10	
net3		pat11	
net4		pat12	
pat1		pat13	
pat2		pat14	
pat3		pat15	
pat4		pat16	
pat5		pat17	
pat6		stamp1	
pat7		stamp1_	
pat8		stamp2	



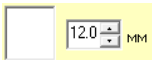
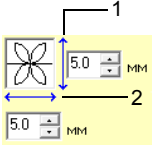
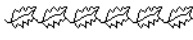

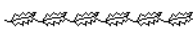




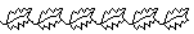



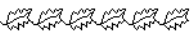




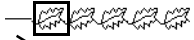

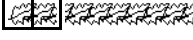
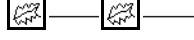
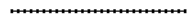



Имя рисунка застилающей строчки	Рисунок	Имя рисунка застилающей строчки	Рисунок
stamp2_		stampJ	
stamp3		stampK	
stamp3_		stampL	
stamp4		stampM	
stamp4_		stampN	
stamp5		stampO	
stamp5_		stampP	
stamp6		stampQ	
stamp6_		stampR	
stamp7		stampS	
stamp7_		stampT	
stampA		stampU	
stampB		stampV	
stampC		stampW	
stampD		stampX	
stampE		stampY	
stampF		stampZ	
stampG		tatami1	
stampH		tatami2	
stampI		tatami3	

Имя рисунка застилающей строчки	Рисунок	Имя рисунка застилающей строчки	Рисунок
tatami4		wave2	
tatami5		wave3	
wave1		wave4	







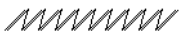


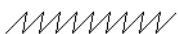




**Орнаментная строчка**

	<p>Выберите рисунок для орнаментной строчки.</p> <p>Нажмите , чтобы открыть диалоговое окно <b>[Обзор]</b>. Выберите папку и в открывшемся списке рисунков выберите нужный рисунок (PMF-файл).</p>		
	<p>Укажите размер рисунка. Рисунок можно увеличить или уменьшить с сохранением соотношения ширины и высоты.</p>		
	<p>1 Высота (длина по вертикали)</p>	<p>Укажите высоту рисунка.</p>	<p>Мельче  Крупнее </p> <p>Короткий  Высокий </p>
	<p>2 Ширина (длина по горизонтали)</p>	<p>Укажите ширину рисунка.</p>	<p>Короткий  Длинный </p>
<p><b>Сохранить пропорции</b></p>	<p>При выборе этого параметра пропорции рисунка (отношение высоты к ширине) сохраняются.</p>		
<p><b>Г-композиция</b> (размещение по горизонтали)</p>	<p>Укажите размещение рисунков вдоль горизонтальной оси. Ко всем рисункам или к любому рисунку в отдельности можно применить зеркальное отображение относительно горизонтальной оси.</p>		<p> Обычное </p> <p> Зеркально </p> <p> Чередование </p>
<p><b>В-композиция</b> (размещение по вертикали)</p>	<p>Укажите размещение рисунков вдоль вертикальной оси. Ко всем рисункам или к любому рисунку в отдельности можно применить зеркальное отображение относительно вертикальной оси.</p>		<p> Обычное </p> <p> Зеркально </p> <p> Чередование </p>
<p><b>Смещение</b></p> 	<p>0,0 мм </p>		<p>Смещение: 4,5 мм </p>
<p><b>Интервал</b></p> 	<p>Узкий </p>		<p>Широкий </p>
<p><b>Шаг строчки</b></p>	<p>Укажите длину одного стежка.</p>		<p>Короткий  Длинный </p>
<p><b>Тип начала/завершения</b></p>	<p>Прерывистая </p> <p>▶▶ “Если точки входа/выхода вышивания изменены” на с. 330</p>		<p>Непрерывная </p>
<p><b>Точки соединения</b></p>	<p>Этот параметр вышивания доступен, только если выбран текстовый рисунок. ▶▶ “Выбор позиций точек соединения в текстовом рисунке” на с. 116</p>		



## Декоративная строчка

Ширина	Узкий 	Широкий 
Интервал	Узкий 	Широкий 
Угол	45° 	135° 
Тип строчки	Тройная 	Одинарная 
Тип начала/завершения	Прерывистая  ▶▶ “Если точки входа/выхода вышивания изменены” на с. 330	Непрерывная  ▶▶ “Если точки входа/выхода вышивания изменены” на с. 330
Точки соединения	Этот параметр вышивания доступен, только если выбран текстовый рисунок. ▶▶ “Выбор позиций точек соединения в текстовом рисунке” на с. 116	

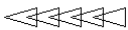

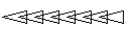




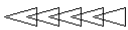




## Строчка фитильной нитью

Плотность	Плотно 	Средне 	Легко 
Размер	Мельче 	Крупнее 	
Интервал	Узкий 	Широкий 	
Тип начала/завершения	Прерывистая  ▶▶ “Если точки входа/выхода вышивания изменены” на с. 330	Непрерывная  ▶▶ “Если точки входа/выхода вышивания изменены” на с. 330	
Точки соединения	Этот параметр вышивания доступен, только если выбран текстовый рисунок. ▶▶ “Выбор позиций точек соединения в текстовом рисунке” на с. 116		





**Е/V-образная строчка**

<div style="border: 1px solid black; padding: 2px;">         Е-образная строчк ▼          Е-образная строчка          V-образная строчка       </div>	Выберите Е-образная строчка или V-образная строчка.	
<b>Е-образная строчка</b>		
	1 Интервал	Узкий                      Широкий 
	2 Ширина хода	Короткий                      Длинный 
	3 Шаг строчки	Узкий                      Широкий 
<b>Повтор(ы)</b>	Укажите, сколько раз будет прошиваться линия.	1 раз                      5 раз 
<b>Повторы хода</b>	Укажите, сколько раз будет прошиваться каждый ход.	1 раз                      3 раз 
<b>Расположить</b>		
<b>Точки соединения</b>	Этот параметр вышивания доступен, только если выбран текстовый рисунок. ►► "Выбор позиций точек соединения в текстовом рисунке" на с. 116	
<b>V-образная строчка</b>		
	1 Интервал	Узкий                      Широкий 
	2 Ширина хода	Короткий                      Длинный 
	3 Шаг строчки	Узкий                      Широкий 
<b>Повтор(ы)</b>	При использовании V-образной строчки линия и ходы прошиваются одинаковое количество раз.	1 раз                      5 раз 
<b>Расположить</b>		
<b>Точки соединения</b>	Этот параметр вышивания доступен, только если выбран текстовый рисунок. ►► "Выбор позиций точек соединения в текстовом рисунке" на с. 116	

## Цепная строчка

Тип строчки	Треугольная 	Ромбовидная 
Размер	Мельче 	Крупнее 
Время	1 раз  x 1	6 раз  x 6
Расположить	 	 
Тип начала/завершения	Прерывистая  ▶▶ “Если точки входа/выхода вышивания изменены” на с. 330	Непрерывная  ▶▶ “Выбор позиций точек соединения в текстовом рисунке” на с. 116
Точки соединения	Этот параметр вышивания доступен, только если выбран текстовый рисунок. ▶▶ “Выбор позиций точек соединения в текстовом рисунке” на с. 116	

## Вырезка

Оставить необрезанные части	Укажите, нужно ли оставлять непрорезанные части на линиях отреза. Непрорезанные части линий отреза позволяют предотвратить смещение ткани при вырезании. Если для этого параметра выбрано значение <b>[ВКЛ]</b> , прорежьте непрорезанные части линий ножницами после завершения этапа вырезания.	ВЫКЛ 	ВКЛ 
Использовать	Для получения более аккуратно отделанных краев (например, на нашивках) выберите <b>[Только вырезка]</b> . Если обрезанный край будет отделяться вышивкой (например, на аппликациях), выберите <b>[Вырезка для закрывающего края материала]</b> .	Только вырезка 	Вырезка для закрывающего края материала 

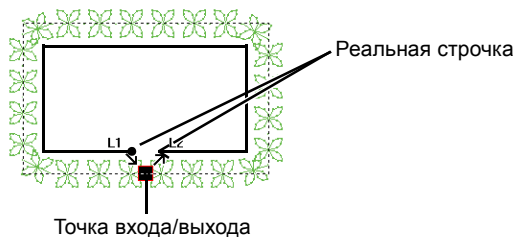
## ■ Если точки входа/выхода вышивания изменены

Если точки входа/выхода для вышивания линий орнаментной строчкой, декоративной строчкой или строчкой фитильной нитью были изменены или оптимизированы, выберите настройку для параметра [Тип начала/завершения] в параметрах вышивания линий.

- ▶▶ “Тип начала/завершения” на с. 326 и “Перемещение точек входа и выхода, центральной точки и опорной точки рисунка строчки” на с. 50

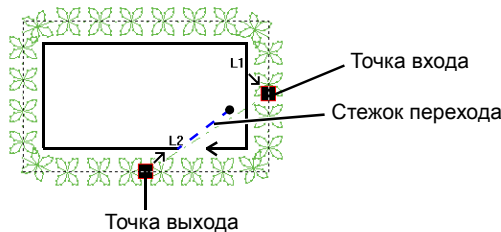
Если для параметра [Тип начала/завершения] выбрано значение [Прерывистая], в начале или в конце вышивания рисунка (для орнаментной строчки, декоративной строчки, строчки фитильной нитью или цепной строчки) создаются стежки перехода. Если для параметра [Тип начала/завершения] выбрано значение [Непрерывная], в начале вышивания и между вышиванием рисунков добавляются сметочные стежки, идущие по линии строчки.

Перед изменением точек входа/выхода

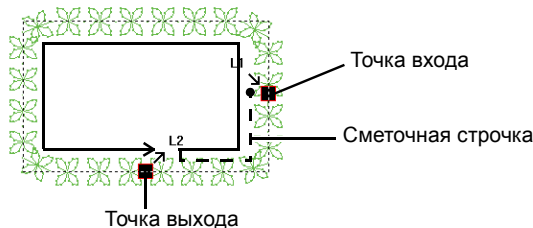


При смещении точки входа

### Прерывистая



### Непрерывная














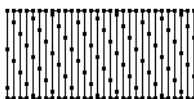
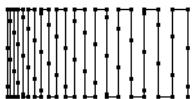



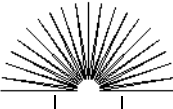
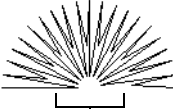
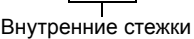
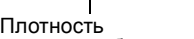
- После изменения параметра “Тип начала/завершения” проверяйте вышивку при помощи имитатора вышивания.
- ▶▶ “Проверка строчки при помощи имитатора вышивания” на с. 80
- Если в рисунке вышивания тип начала/завершения для вышивания линий орнаментной строчкой был изменен или оптимизирован в версии приложения, предшествующей версии 8, то при открывании или импорте такого рисунка этот параметр интерпретируется как стежок перехода.


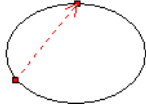

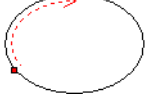




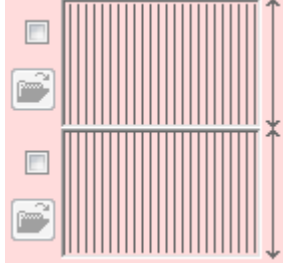







## ■ Параметры вышивания областей

Доступные параметры могут различаться в зависимости от выбранного типа строчки.

►► “Определение параметров вышивания” на с. 54

### Атласная строчка

Обратное вышивание	Чтобы выбрать вышивание с настилом, установите этот флажок и выберите настройки для следующих параметров.	
	Выберите нужный тип строчки для настила.	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Для текстовых рисунков или для рисунков фигур с несколькими линиями направления вышивания</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Для рисунков фигур с одной линией направления вышивания</li> </ul>
	 Только край	 Одинарная
	 Только область (одинарный слой строчкой “зигзаг”)	 Двойная
 Только область (одинарный слой окантовочной строчкой)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Для областей в области Design Center</li> </ul>	
 Край и область (одинарный слой строчкой “зигзаг”)		 Одинарная
 Только область (двойной слой строчкой “зигзаг” и окантовочной строчкой)		 Двойная
<b>[Плотность]</b> Выберите для плотности строчки для настила значение <b>[Плотно]</b> , <b>[Средне]</b> или <b>[Легко]</b> .		
Плотность		Низкая  Высокая 
	<b>[Градации]</b> Эта настройка недоступна при следующих условиях. <ul style="list-style-type: none"> <li>Выбрано направление вышивания <b>[Авто]</b></li> <li>Текстовый рисунок</li> <li>Когда выбран ворсистый край</li> </ul> Нажмите <b>[Шаблон]</b> , чтобы настроить шаблон градации. <p>►► “Создание шаблона градации/плавного перехода цветов” на с. 47</p>	ВЫКЛ  ВКЛ 
Направление	Этот параметр недоступен для текстовых рисунков. <b>[Вручную]</b> : вышивание под фиксированным углом.	<b>[Вручную]</b> 
	Перетащите  или выберите значение, чтобы указать угол. Если задано несколько линий направления вышивания, значение угла задать нельзя.	<b>[Авто]</b> 
Редкая строчка	Чтобы выбрать редкую строчку, установите флажок. Эта настройка недоступна, если выбрано направление шитья <b>[Вручную]</b> и задана только одна линия направления вышивания.	Выкл.  ВКЛ 
		Внутренние стежки — более плотные.  Плотность стежков — более равномерная. 



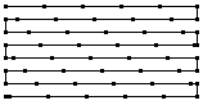
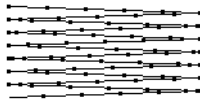
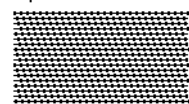
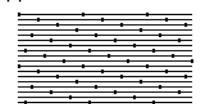

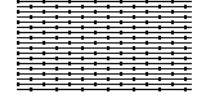
<p><b>Путь сметочной строчки</b></p>	<p>Настройка для внутренней части области недоступна, если установлен флажок <b>[Градация]</b>. Эта настройка недоступна при следующих условиях.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Выбрано направление шитья <b>[Авто]</b>.</li> <li>• Текстовые рисунки</li> <li>• Когда выбран ворсистый край</li> </ul>	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>Внутренняя часть области</p> </div> <div style="text-align: center;">  </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>Вокруг контура</p> </div> <div style="text-align: center;">  </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;">  <p>По контуру</p> </div> <div style="text-align: center;">  </div> </div>
<p><b>Компенсация растягивания</b></p>	<p>Увеличьте область вышивания в направлении вышивания, чтобы избежать стягивания рисунка при вышивании.</p>	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>Без компенсации</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>Макс. компенсация</p>  </div> </div>
<p><b>Точки соединения</b></p>	<p>Этот параметр вышивания доступен, только если выбран текстовый рисунок. ▶▶ "Выбор позиций точек соединения в текстовом рисунке" на с. 116</p>	
<p><b>Ворсистый край</b></p>	<div style="display: flex;"> <div style="flex: 1;">  </div> <div style="flex: 1; padding-left: 10px;"> <p>Укажите край вышивки, к которому нужно применить параметры ворсистого края.</p> </div> </div> <p>Нажмите , чтобы открыть диалоговое окно <b>[Обзор]</b>. Выберите нужный рисунок из открывшегося списка рисунков. Этот параметр вышивания доступен, только если выбран рисунок фигуры. Кроме того, этот параметр недоступен в следующих случаях:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• когда выбран шаблон градации;</li> <li>• когда выбрано направление шитья <b>[Авто]</b>;</li> <li>• когда задано вышивание с отверстием.</li> </ul>	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>Верхняя сторона рисунка Для &lt;рисунка 11&gt;</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>Только верхний край</p>  </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>Нижняя сторона рисунка Для &lt;рисунка 18&gt;</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>Только нижний край</p>  </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>Короткий</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>Длинный</p>  </div> </div>

Параметры ворсистого края не заданы

Параметры ворсистого края заданы



## Застилающая строчка

Обратное вышивание	▶▶ <i>“Атласная строчка” на с. 331</i>	
Плотность		
Направление		
Тип строчки	Укажите форму обратных стежков. Этот параметр недоступен, если выбрано направление шитья <b>[Авто]</b> .	   
Редкая строчка	▶▶ <i>“Редкая строчка” на с. 331 и “Путь сметочной строчки” на с. 332</i>	
Путь сметочной строчки		
Величина ступени	Укажите длину одного стежка.	Короткий  Длинный 
Частота		0%  50% 
Компенсация растягивания	▶▶ <i>“Компенсация растягивания” на с. 332</i>	
Точки соединения	Этот параметр вышивания доступен, только если выбран текстовый рисунок. ▶▶ <i>“Выбор позиций точек соединения в текстовом рисунке” на с. 116</i>	
Ворсистый край	▶▶ <i>“Ворсистый край” на с. 332</i>	

## Программируемая застилающая строчка (Программир. застилающая строчка)

Обратное вышивание	▶▶ <i>“Параметры вышивания областей” на с. 331 и 332</i>
Плотность	
Направление	
Редкая строчка	
Путь сметочной строчки	
Компенсация растягивания	
Точки соединения	Этот параметр вышивания доступен, только если выбран текстовый рисунок. ▶▶ <i>“Выбор позиций точек соединения в текстовом рисунке” на с. 116</i>
Ворсистый край	▶▶ <i>“Ворсистый край” на с. 332</i>



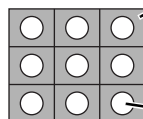
▶▶ *“Атласная строчка” в разделе “Параметры вышивания областей” на с.331*

Программируемое заполнение							
	Нажмите  , чтобы открыть диалоговое окно <b>[Обзор]</b> . Выберите папку и в открывшемся списке рисунков выберите нужный рисунок (PAS-файл).						
	Укажите размер рисунка. Рисунок можно увеличить или уменьшить с сохранением соотношения ширины и высоты.	<table border="0"> <tr> <td><b>Мельче</b></td> <td><b>Крупнее</b></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> </table>	<b>Мельче</b>	<b>Крупнее</b>			
<b>Мельче</b>	<b>Крупнее</b>						
	1 Высота (длина по вертикали)	Укажите высоту рисунка.	<table border="0"> <tr> <td><b>Короткий</b></td> <td><b>Высокий</b></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> </table>	<b>Короткий</b>	<b>Высокий</b>		
	<b>Короткий</b>	<b>Высокий</b>					
2 Ширина (длина по горизонтали)	Укажите ширину рисунка.	<table border="0"> <tr> <td><b>Короткий</b></td> <td><b>Длинный</b></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> </table>	<b>Короткий</b>	<b>Длинный</b>			
<b>Короткий</b>	<b>Длинный</b>						
<b>Сохранить пропорции</b>	При выборе этого параметра пропорции рисунка (отношение высоты к ширине) сохраняются.						
<b>Направление</b>							
<b>Смещение</b>	<b>ряд</b>	0%					
	<b>колонка</b>	<table border="0"> <tr> <td>                     Ряд 50%  </td> <td>                     Колонка 50%  </td> </tr> </table>		Ряд 50% 	Колонка 50% 		
Ряд 50% 	Колонка 50% 						
<b>Базовое вышивание</b>	Чтобы выбрать параметры вышивания основы, установите флажок и укажите настройки для следующих параметров.						
<b>Тип строчки</b>	Укажите форму обратных стежков. Этот параметр недоступен, если выбрано направление шитья <b>[Авто]</b> .	<table border="0"> <tr> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> </table>					
<b>Величина ступени</b>	Укажите длину одного стежка.	<table border="0"> <tr> <td><b>Короткий</b></td> <td><b>Длинный</b></td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> </table>	<b>Короткий</b>	<b>Длинный</b>			
<b>Короткий</b>	<b>Длинный</b>						
<b>Частота</b>	<table border="0"> <tr> <td>0%</td> <td>50%</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> </table>	0%	50%				
0%	50%						

Рисунок



Область применения эффекта тиснения или гравировки



Эта область вышивается с настройками строчки, указанными для вышивания основы программируемой застилающей строчки.

Эта область вышивается с настройками строчки, указанными в файле рисунка.



### Примечания по программируемой застилающей строчке и отпечаткам

Если для программируемой застилающей строчки или отпечатка выбрать некоторые типы и направления вышивания, то линии вышиваться не будут.

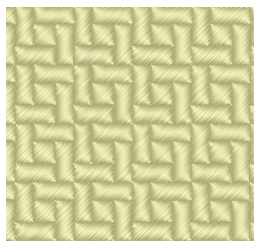
В режиме Реалистический вид можно посмотреть, как будет вышит рисунок строчки. Для получения оптимального вида выполните предварительные тесты различных настроек.

Примеры программируемых застилающих строчек:



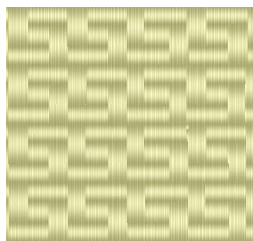
Пример 1

Направление строчки: 45° (по умолчанию)



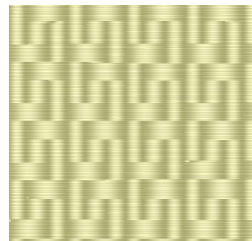
Пример 2

Направление строчки: 90°



Пример 3

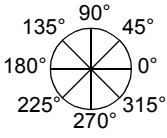



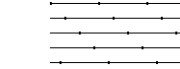
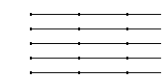
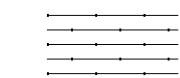
Направление строчки: 0°



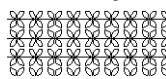
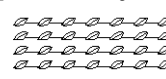

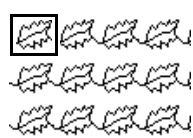
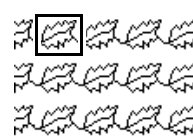

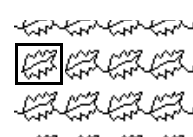
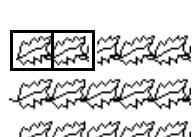
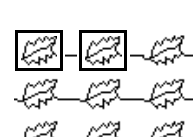
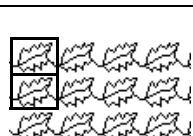
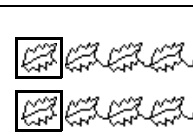

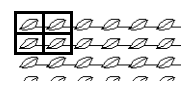
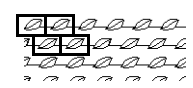
- ▶ *“Изменение отображения дизайна для вышивания” на с. 78 и “Programmable Stitch Creator” на с. 258*

### Окантовочная строчка


Стежки проходят параллельно по длине блоков.

<p><b>Направление</b></p>	<p>Этот параметр недоступен для рисунков с несколькими линиями направления вышивания.</p>	
<p>Укажите следующие настройки, если рисунок орнаментной строчки не используется.</p>		
<p><b>Плотность</b></p>	<p>Низкая</p> 	<p>Высокая</p> 
<p><b>Шаг строчки</b></p>	<p>Укажите длину одного стежка.</p>	<p>Короткий</p>  <p>Длинный</p> 
<p><b>Частота</b></p>	<p>Укажите сдвиг стежков.</p>	<p>0%</p>  <p>50%</p> 
<p><b>Использовать орнамент</b> Чтобы использовать орнаментную строчку в рисунке, установите флажок и укажите настройки для следующих параметров.</p>		
<p>Орнамент <input type="text" value="Только Рисунок1"/></p>	<p>▶▶ “Орнаментная строчка” в разделе “Параметры вышивания областей” на с.337</p>	
<p>Рисунок1/Рисунок2</p> <p>Тип и размер рисунков орнаментной строчки</p> <p>Горизонта</p> <p>Г-композиция</p> <p>В-композиция</p>	<p>▶▶ “Орнаментная строчка” в разделе “Параметры вышивания линий” на с. 326</p>	
<p>Гориз.смещ</p> <p>Верт.смещ</p> <p>Интервал-Г</p> <p>Интервал-В</p>	<p>▶▶ “Орнаментная строчка” в разделе “Параметры вышивания областей” на с.337</p>	
<p>Смещение ряда</p> <p>Шаг строчки</p>		

## Орнаментная строчка



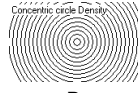
<b>Орнамент</b> <input type="checkbox"/> Только Рисунок1 Выберите рисунок для орнаментной строчки.		<b>[Только Рисунок1]</b> 	<b>[Только Рисунок2]</b> 
<b>Рисунок1/Рисунок2</b> Укажите настройки для каждого рисунка.		<b>[Рисунок 1 и 2]</b> 	
<b>Тип и размер рисунков орнаментной строчки</b> Сохранение пропорций	►► “Орнаментная строчка” в разделе “Параметры вышивания линий” на с. 326		
<b>Г-композиция</b>			
<b>В-композиция</b>			
<b>Гориз.смещ</b> (горизонтальный интервал)	0,0 мм 	2,5 мм 	
<b>Верт.смещ</b> (вертикальный интервал)	0,0 мм 	2,5 мм 	
<b>Интервал-Г</b> (горизонтальный интервал)	Узкий 	Широкий 	
<b>Интервал-В</b> (вертикальный интервал)	Узкий 	Широкий 	
<b>Направление</b>			
<b>Смещение ряда</b>	Мельче 	Крупнее 	
<b>Шаг строчки</b>	►► “Орнаментная строчка” в разделе “Параметры вышивания линий” на с. 326		

### Крестовидная строчка



Размер	Мельче	Крупнее
		
Повторы	Одиная	Тройная
	 x 2	 x 6

### Строчка из концентрических окружностей (Строчка из концентрич. окруж.), радиальная строчка и спиральная строчка


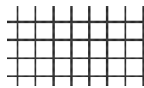



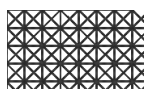

Подробнее о перемещении центральной точки строчки из концентрических окружностей и радиальной строчки см. в разделе “Перемещение центральной точки и опорной точки рисунка строчки” на с. 51.

Плотность	Строчка из концентрических окружностей: Низкая	Строчка из концентрических окружностей: Высокая
	 Радиальная строчка: Низкая  Спиральная строчка: Низкая 	 Радиальная строчка: Высокая  Спиральная строчка: Высокая 
Шаг строчки	Укажите длину одного стежка.	Короткий ..... Длинный .....






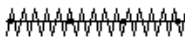
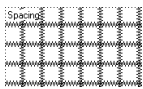
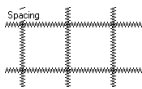
### Фактурная строчка

Шаг строчки	Укажите длину одного стежка. Эта настройка недоступна, если используется орнаментная строчка.	Короткий ..... Длинный .....								
Интервал	Узкий  Рисунок — более четкий.	Широкий  Рисунок — более рыхлый.								
Использовать орнамент	Чтобы использовать орнаментную строчку в рисунке, установите флажок и укажите настройки для следующих параметров.									
<table border="1"> <tr> <td>Тип и размер рисунков орнаментной строчки</td> <td rowspan="5">                     ►► “Орнаментная строчка” в разделе “Параметры вышивания линий” на с. 326                 </td> </tr> <tr> <td>Г-композиция</td> </tr> <tr> <td>В-композиция</td> </tr> <tr> <td>Смещение</td> </tr> <tr> <td>Интервал</td> </tr> <tr> <td>Шаг строчки</td> <td></td> </tr> </table>	Тип и размер рисунков орнаментной строчки	►► “Орнаментная строчка” в разделе “Параметры вышивания линий” на с. 326	Г-композиция	В-композиция	Смещение	Интервал	Шаг строчки			
Тип и размер рисунков орнаментной строчки	►► “Орнаментная строчка” в разделе “Параметры вышивания линий” на с. 326									
Г-композиция										
В-композиция										
Смещение										
Интервал										
Шаг строчки										

## Сетчатая застилающая строчка

Рисунок	Выберите рисунок для сетчатой застилающей строчки.		
			
			
Интервал	Высокая	Низкая	
			
	Рисунок — более четкий.	Рисунок — более рыхлый.	
Направление	▶▶ <i>“Орнаментная строчка” в разделе “Параметры вышивания областей” на с.337</i>		

## Сетчатая застилающая строчка “зигзаг”

Рисунок	Выберите рисунок для сетчатой застилающей строчки “зигзаг”.		
			
Обратное вышивание	Установите этот флажок, чтобы выбрать вышивание с настилом.	ВЫКЛ 	ВКЛ 
Ширина зигзага	▶▶ <i>“Строчка “зигзаг”” в разделе “Параметры вышивания линий” на с. 325</i>		
Плотность	▶▶ <i>“Строчка “зигзаг”” в разделе “Параметры вышивания линий” на с. 325</i>		
Интервал	Высокая	Низкая	
			
	Рисунок — более четкий.	Рисунок — более рыхлый.	
Гориз.смещ	▶▶ <i>“Орнаментная строчка” в разделе “Параметры вышивания областей” на с.337</i>		
Верт.смещ	▶▶ <i>“Орнаментная строчка” в разделе “Параметры вышивания областей” на с.337</i>		
Направление	▶▶ <i>“Орнаментная строчка” в разделе “Параметры вышивания областей” на с.337</i>		

## Список шрифтов

## Текст

№	Название шрифта	Пример шрифта	Мин. размер
001	Serif 01	<b>ABCDE abcde</b>	10 мм (0,39 дюйма)
002	Script 01	<i>ABCDE abcde</i>	10 мм (0,39 дюйма)
003	Gothic 01	<b>ABCDE abcde</b>	10 мм (0,39 дюйма)
004	Serif 02	<i>ABCDE abcde</i>	10 мм (0,39 дюйма)
005	Script 02	<i>ABCDE abcde</i>	10 мм (0,39 дюйма)
006	Serif 03	<b>ABCDE abcde</b>	8 мм (0,31 дюйма)
007	Block 01	<b>ABCDE abcde</b>	9 мм (0,35 дюйма)
008	Block 02	<b>ABCDE abcde</b>	10 мм (0,39 дюйма)
009	Gothic 02	<b>ABCDE abcde</b>	10 мм (0,39 дюйма)
010	Block 03	<b>ABCDE abcde</b>	10 мм (0,39 дюйма)
011	Decorative 01	<b>ABCDE abcde</b>	10 мм (0,39 дюйма)
012	Block 04	<b>ABCDE abcde</b>	10 мм (0,39 дюйма)
013	Block 05	<b>ABCDE abcde</b>	9 мм (0,35 дюйма)
014	Script 03	<i>ABCDE abcde</i>	10 мм (0,39 дюйма)
015	Decorative 02	<b>ABCDE abcde</b>	20 мм (0,79 дюйма)
016	Decorative 03	<i>ABCDE abcde</i>	10 мм (0,39 дюйма)
017	Script 04	<i>ABCDE abcde</i>	10 мм (0,39 дюйма)
018	Gothic 03	<b>ABCDE</b>	10 мм (0,39 дюйма)
019	Script 05	<i>ABCDE</i>	10 мм (0,39 дюйма)
020	Block 06	<b>ABCDE abcde</b>	9 мм (0,35 дюйма)
021	Gothic 04	<b>ABCDE</b>	10 мм (0,39 дюйма)

№	Название шрифта	Пример шрифта	Мин. размер
022	Decorative 04	<b>ABCDE abcde</b>	10 мм (0,39 дюйма)
023	Decorative 05	<b>A.B.C.D.E.</b>	8 мм (0,31 дюйма)
024	Gothic 05	<b>ABCDE</b>	10 мм (0,39 дюйма)
025	Decorative 06	<b>ABCDE</b>	10 мм (0,39 дюйма)
026	Gothic 06	<b>ABCDE</b>	10 мм (0,39 дюйма)
027	Block 07	<b>ABCDE</b>	10 мм (0,39 дюйма)
028	Gothic 07	<b>ABCDE</b>	10 мм (0,39 дюйма)
029	Brussels Demi Outline	<b>ABCDE abcde</b>	10 мм (0,39 дюйма)
030	Calgary MediumItalic	<i>ABCDE abcde</i>	10 мм (0,39 дюйма)
031	Istanbul	<b>ABCDE abcde</b>	10 мм (0,39 дюйма)
032	Los Angeles	<b>ABCDE abcde</b>	10 мм (0,39 дюйма)
033	Saipan	<b>ABGDE abcde</b>	10 мм (0,39 дюйма)
034	San Diego	<b>ABCDE abcde</b>	10 мм (0,39 дюйма)
035	Sicilia Light Italic	<i>ABCDE abcde</i>	10 мм (0,39 дюйма)
036	Alaska	<b>ABCDE abcde</b>	10 мм (0,39 дюйма)
037	Bayern Book	<b>ABCDE abcde</b>	10 мм (0,39 дюйма)
038	Belgium	<b>ABCDE abcde</b>	10 мм (0,39 дюйма)
039	Bengal	<b>ABCDE abcde</b>	10 мм (0,39 дюйма)
040	Bergen	<b>ABCDE abcde</b>	10 мм (0,39 дюйма)
041	Berlin Regular	<i>ABCDE abcde</i>	10 мм (0,39 дюйма)

№	Название шрифта	Пример шрифта	Мин. размер
042	Bermuda Script	<i>ABCDE abcde</i>	10 мм (0,39 дюйма)
043	Blackstone	<b>ABCDE abcde</b>	10 мм (0,39 дюйма)
044	BR-OCRA	ABCDE abcde	10 мм (0,39 дюйма)
045	Brougham Bold	ABCDE abcde	9 мм (0,35 дюйма)
046	Brougham Condensed ExtraBold	<b>ABCDE abcde</b>	9 мм (0,35 дюйма)
047	Brunei	<i>ABCDE abcde</i>	10 мм (0,39 дюйма)
048	Brussels Light	ABCDE abcde	10 мм (0,39 дюйма)
049	Cairo	<b>ABCDE abcde</b>	10 мм (0,39 дюйма)
050	Calgary BoldItalic	<i><b>ABCDE abcde</b></i>	10 мм (0,39 дюйма)
051	Calgary BoldItalic LS	<i><b>ABCDE abcde</b></i>	10 мм (0,39 дюйма)
052	Canberra	<b>ABGDE abcde</b>	10 мм (0,39 дюйма)
053	Connecticut	<i>ABCDE abcde</i>	10 мм (0,39 дюйма)
054	Cordoba	<b>ABCDE abcde</b>	10 мм (0,39 дюйма)
055	Cyprus	<b>ABCDE abcde</b>	10 мм (0,39 дюйма)
056	Equador	<b>ABCDE abcde</b>	9 мм (0,35 дюйма)
057	Epsom Expanded	ABCDE abcde	9 мм (0,35 дюйма)
058	Epsom	ABCDE abcde	10 мм (0,39 дюйма)
059	Firenze Bold Expanded	<b>ABCDE abcde</b>	10 мм (0,39 дюйма)
060	Florida Medium	<b>ABCDE abcde</b>	8 мм (0,31 дюйма)
061	Frankfurt Bold	<b>ABCDE abcde</b>	9 мм (0,35 дюйма)
062	Frankfurt Medium	ABCDE abcde	10 мм (0,39 дюйма)
063	Germany	<b>ABCDE abcde</b>	10 мм (0,39 дюйма)
064	BR Symbol	ABXΔE αβχδε	10 мм (0,39 дюйма)

№	Название шрифта	Пример шрифта	Мин. размер
065	Haiti	<b>ABCDE abcde</b>	9 мм (0,35 дюйма)
066	Helsinki Narrow Bold	<b>ABCDE abcde</b>	10 мм (0,39 дюйма)
067	Hungary	<b>ABCDE abcde</b>	10 мм (0,39 дюйма)
068	Jakarta	<i>ABCDE abcde</i>	10 мм (0,39 дюйма)
069	Jawa	<b>ABCDE abcde</b>	10 мм (0,39 дюйма)
070	Kentucky	ABCDE abcde	10 мм (0,39 дюйма)
071	Kingston Regular	<i>ABCDE abcde</i>	10 мм (0,39 дюйма)
072	Letter Gothic Bold	<b>ABCDE abcde</b>	10 мм (0,39 дюйма)
073	Lillehammer	<i><b>ABCDE abcde</b></i>	10 мм (0,39 дюйма)
074	Liverpool Italic	<i>ABCDE abcde</i>	10 мм (0,39 дюйма)
075	Maryland	<i>ABCDE abcde</i>	10 мм (0,39 дюйма)
076	Miami Roman	<b>ABCDE abcde</b>	9 мм (0,35 дюйма)
077	Montreal	<b>ABCDE abcde</b>	10 мм (0,39 дюйма)
078	Panama Bold	<b>ABCDE abcde</b>	8 мм (0,31 дюйма)
079	Princeton Italic	<i>ABCDE abcde</i>	10 мм (0,39 дюйма)
080	Riesa	<i>ABCDE abcde</i>	10 мм (0,39 дюйма)
081	Salamanca	<b>ABCDE abcde</b>	10 мм (0,39 дюйма)
082	Seattle BoldItalic	<i><b>ABCDE abcde</b></i>	10 мм (0,39 дюйма)
083	Sofia Bold	<b>ABCDE abcde</b>	9 мм (0,35 дюйма)
084	Helsinki	<b>ABCDE abcde</b>	10 мм (0,39 дюйма)
085	Tennessee ExtraBold	<b>ABCDE abcde</b>	10 мм (0,39 дюйма)
086	Themes	<b>ABCDE abcde</b>	10 мм (0,39 дюйма)
087	Tianjin	<b>ABCDE abcde</b>	10 мм (0,39 дюйма)

№	Название шрифта	Пример шрифта	Мин. размер
088	Tirol	ABCDE abcde	10 мм (0,39 дюйма)
089	US Roman	ABCDE abcde	10 мм (0,39 дюйма)
090	Venezia	ABCDE abcde	10 мм (0,39 дюйма)
091	Vermont	ABCDE abcde	10 мм (0,39 дюйма)
092	Wellington	ABCDE abcde	10 мм (0,39 дюйма)
093	Künstlerschreibschrift	ABCDE abcde	10 мм (0,39 дюйма)
094	Toms Handwritten	ABCDE abcde	10 мм (0,39 дюйма)
095	Luedickital	ABCDE abcde	10 мм (0,39 дюйма)
096	Atranta Book	ABCDE abcde	10 мм (0,39 дюйма)
097	Atranta Demi	ABCDE abcde	10 мм (0,39 дюйма)
098	Montana	ABCDE abcde	10 мм (0,39 дюйма)
099	Base 900 Sans Heavy Italic	ABCDE abcde	10 мм (0,39 дюйма)
100	Base Monospace Wide Bold	ABCDE abcde	10 мм (0,39 дюйма)
101	Blockhead Alphabet Darkside	ABCDE abcde	15 мм (0,59 дюйма)
102	Dalliance Roman	ABCDE abcde	10 мм (0,39 дюйма)
103	Dalliance Script	ABCDE abcde	10 мм (0,39 дюйма)
104	Dogma Script Bold	ABCDE abcde	10 мм (0,39 дюйма)
105	Elliotts Apollo Venus Dioxide	ABCDE abcde	10 мм (0,39 дюйма)
106	Exocet Medium	ABCDE ABCDE	13 мм (0,51 дюйма)
107	Los Feliz Bold Italic	ABCDE abcde	9 мм (0,35 дюйма)
108	Mason Serif Bold	ABCDE ABCDE	12 мм (0,47 дюйма)
109	Matrix Inline Extra Bold	ABCDE abcde	17 мм (0,67 дюйма)

№	Название шрифта	Пример шрифта	Мин. размер
110	Modula Outlined	ABCDE abcde	19 мм (0,75 дюйма)
111	Modula Round Serif Ultra	ABCDE abcde	17 мм (0,67 дюйма)
112	Modula Sans Bold	ABCDE abcde	10 мм (0,39 дюйма)
113	Not Caslon Two	ABCDE abcde	30 мм (1,18 дюйма)
114	Remedy Double	ABCDE abcde	25 мм (0,98 дюйма)
115	Sabbath Black Regular	ABCDE abcde	13 мм (0,51 дюйма)
116	Senator Ultra	ABCDE abcde	13 мм (0,51 дюйма)
117	Soda Script Bold	ABCDE abcde	10 мм (0,39 дюйма)
118	Suburban Light	ABCDE abcde	10 мм (0,39 дюйма)
119	Totally Gothic	ABCDE abcde	10 мм (0,39 дюйма)
120	Vista Sans Alt Regular	ABCDE abcde	10 мм (0,39 дюйма)

## Мелкий текст

№	Название шрифта	Пример шрифта	Размер
01	Utah Bold S	ABCDE abcde	5–6 мм (0,20–0,24 дюйма)
02	Belgium S	ABCDE abcde	5–6 мм (0,20–0,24 дюйма)
03	Calgary MediumItalic S	ABCDE abcde	5–6 мм (0,20–0,24 дюйма)
04	Utah SR	ABCDE abcde	3–4 мм (0,12–0,16 дюйма)
05	Calgary MediumItalic SR	ABCDE abcde	3–4 мм (0,12–0,16 дюйма)
06	Script 01 SR	ABCDE abcde	4–6 мм (0,16–0,24 дюйма)
07	Block 03 S	ABCDE abcde	5–6 мм (0,20–0,24 дюйма)




№	Название шрифта	Пример шрифта	Размер
08	Block 07 SR	ABCDE	4–6 мм (0,16– 0,24 дюйма)
09	Germany S	<b>ABCDE abcde</b>	5–6 мм (0,20– 0,24 дюйма)
10	Riesa S	<i>ABCDE abcde</i>	5–6 мм (0,20– 0,24 дюйма)

## Монограмма

Символ	Название шрифта	Пример шрифта
	Diamond	
	Script	

# Поиск и устранение неисправностей

Если возникла какая-либо проблема, в меню нажмите кнопку  или **[Справка]** и выберите в меню пункт **[Служба поддержки]** для перехода на следующий веб-сайт, на котором можно найти причины возникновения различных проблем и рекомендации по их решению, а также ответы на часто задаваемые вопросы.

В случае возникновения проблемы попробуйте устранить ее следующими способами. Если предложенные способы не решают проблему, обратитесь к авторизованному дилеру или в сервисный центр Brother.

Проблема	Возможная причина	Решение	С.
Программное обеспечение установлено неправильно.	Выполнена операция, не предусмотренная процедурой установки. (Например, была нажата кнопка "Отмена" или "Аппаратный ключ PE-DESIGN" был извлечен до окончания процедуры.)	Чтобы правильно установить программное обеспечение, следуйте инструкциям на экране.	
Появляется сообщение "Не подключен аппаратный ключ PE-DESIGN. Подключите аппаратный ключ PE-DESIGN."	"Аппаратный ключ PE-DESIGN" не подключен.	Проверьте, что "Аппаратный ключ PE-DESIGN" отображается на компьютере в списке съемных устройств хранения. Если он отсутствует в списке, извлеките "Аппаратный ключ PE-DESIGN" и снова подключите его.	См. Краткий справочник.
	Информация аппаратного ключа "Аппаратный ключ PE-DESIGN" повреждена.	Не извлекая аппаратный ключ, удалите и снова установите программу PE-DESIGN 10.	
Когда выполняется попытка обновления с более старой версии, появляется сообщение "Не удается подключиться к Интернету." или "Не удается подключиться к серверу. Повторите попытку через некоторое время." и обновление аппаратного ключа "Аппаратный ключ PE-DESIGN" не выполняется.	Компьютер, на котором "Аппаратный ключ PE-DESIGN" подключен к USB-порту, не смог подключиться к Интернету.	Для выполнения обновления аппаратного ключа "Аппаратный ключ PE-DESIGN" компьютер с подключенным к USB-порту аппаратным ключом "Аппаратный ключ PE-DESIGN", должен подключиться к Интернету. Если используется межсетевой экран, его следует отключить на время обновления модуля. Если установить подключение к Интернету не удастся, обратитесь к авторизованному дилеру.	

Проблема	Возможная причина		
	Причина	Формат файла	Решение
<p>Появляется сообщение об ошибке "Неожиданный формат файла". или Рисунок вышивания или изображение не удается открыть.</p>	<p>При открывании рисунка вышивания (Кнопка приложения &gt; <b>[Открыть]</b>)</p>	.pes	Возможно, данные повреждены.
		.phc (формат вышивания машины)	Файл не удается открыть, но его можно импортировать. → (Вкладка <b>[В начало]</b> > <b>[Импортировать рисунки]</b> > <b>[из файла]</b> ) Другой способ: преобразуйте файл в формат PES и откройте его.
		Совместимые форматы других производителей (.dst, .hus, .exp, .pcs, .vip, .sew, .jef, .csd, .xxx и .shv)	Файл не удается открыть, но его можно импортировать. → (Вкладка <b>[В начало]</b> > <b>[Импортировать рисунки]</b> > <b>[из файла]</b> ) Другой способ: преобразуйте файл в формат PES и откройте его.
		Несовместимые форматы	Файл невозможно использовать.
	<p>При импорте рисунков вышивания (Вкладка <b>[В начало]</b> &gt; <b>[Импортировать рисунки]</b> &gt; <b>[из файла]</b>)</p>	.pes, .phc, Совместимые форматы других производителей (.dst, .hus, .exp, .pcs, .vip, .sew, .jef, .csd, .xxx и .shv)	Возможно, данные повреждены.
		Несовместимые форматы	Преобразуйте файл в совместимый формат (например, PES) и используйте его.
	<p>При открывании фонового изображения (Вкладка <b>[Изображение]</b> &gt; <b>[Открыть]</b>) или при открывании изображения для мастера Мастер создания строчки (Автовышивка, Фотовышивка 1 и 2 и Крестовидная строчка)</p>	.bmp, .tif, .jpg, .wmf, .png, .eps и .gif	Возможно, данные повреждены.
		Изображение в форматах, отличных от перечисленных выше	Файл не открывается. → Используйте изображение в одном из форматов, перечисленных выше.
	<p>При импорте изображения в виде рисунка вышивания (Вкладка <b>[В начало]</b> &gt; <b>[Импортировать рисунки]</b> &gt; <b>[из векторного изображения]</b>)</p>	.wmf, .emf и .svg	Возможно, данные повреждены.
		Векторные изображения в формате, отличном от .wmf, .emf или .svg	Преобразуйте файл в формат .wmf, .emf или .svg и затем импортируйте его.
	Растровые изображения (.bmp, .jpg и т. п.)	На данный момент импорт таких файлов не поддерживается. Откройте такие файлы в фоновом режиме и используйте их для прорисовки.	

# Новые возможности программы PE-DESIGN 10

## Новое устройство безопасности PE-DESIGN

- В качестве устройства безопасности в программе PE-DESIGN 10 используется не модуль записи на карту, а “Аппаратный ключ PE-DESIGN”. (►► с. 7)

## Отображение эскизов для файлов вышивания

- В проводнике (Windows® Explorer) можно отображать файлы вышивания (PES) в виде эскизов. (►► с. 304)

## Усовершенствованные функции редактирования рисунков и контуров

- Можно указать несколько линий, указывающих направления вышивания контурного рисунка. Линии направления вышивания можно добавлять, перемещать, удалять, а также менять их направление на противоположное без изменения фигуры контурного рисунка. (►► с. 51)
- Блоки, созданные при помощи инструментов Имитация ручной вышивки, можно редактировать как контурные рисунки. (►► с. 197)
  - Это позволяет задавать для блоков шаблоны градации, точки входа/выхода, обратное вышивание и вышивание линий.
  - Кроме того, для редактирования блоков можно использовать функции редактирования фигур, такие как команды “Удалить перекрытие/Слить”, “Использовать вышивание с отверстием” и “Создать смещенные линии”, а также Мастер создания аппликаций.

## Расширенные функции для создания вариантов строчек

- Увеличено число вариантов строчек, доступных для вышивания линий (параметр Тип вышивания линии). (►► с. 329)
  - **Цепная строчка**
  - **Вырезка**
- Увеличено число вариантов строчек, доступных для вышивания областей (параметр Тип вышивания области). (►► с. 339)
  - **Сетчатая застилающая строчка**
  - **Сетчатая застилающая строчка “зигзаг”**

- Добавлена команда **Оптимизировать порядок вышивания**. Эта команда позволяет корректировать порядок вышивания и точки входа/выхода, чтобы уменьшить количество смен цветов и стежков перехода. (►► с. 83)
- Добавлены команды **Преобразовать в контур** для рисунков строчек. Эти команды позволяют преобразовывать рисунки строчек в рисунки фигур. (►► с. 76)
- Усовершенствованы функции редактирования точек в рисунках строчек.
  - Команда **Разделить в точке** позволяет разделять один рисунок строчки надвое. (►► с. 73)
  - Команда **Соединить точки** позволяет соединять два рисунка строчки, чтобы создать один рисунок. (►► с. 73)
- Усовершенствованы функции редактирования точек в рисунках фигур.
  - Команда **Разделить в точке** позволяет разделять один рисунок незамкнутой фигуры на две части и разделять один рисунок замкнутой фигуры, чтобы создать рисунок незамкнутой фигуры. (►► с. 68)
  - Команда **Соединить точки** позволяет соединять два рисунка фигур, чтобы создать один рисунок, и соединять две конечные точки незамкнутого рисунка, чтобы создать замкнутый рисунок. (►► с. 69)
- Добавлен инструмент **Разделить контур**. Этот инструмент позволяет отделять часть рисунка фигуры, ограниченную выбранными точками. (►► с. 42)
- Добавлена команда **Селектор ткани**. Эта команда позволяет устанавливать вместо текущих настроек параметров вышивания настройки, рекомендованные для выбранного типа ткани. (►► с. 17)
- Добавлена команда **Расположение по матрице**. Эта команда позволяет создавать копии выбранного рисунка с одинаковым интервалом. (►► с. 37)
- Добавлена команда **Вставить атрибуты**. Эта команда позволяет вставлять цвета, типы вышивания и параметры вышивания из скопированного рисунка. (►► с. 55)
- Файлы EMF и SVG также можно преобразовывать в данные вышивания. (►► с. 93)
- Улучшено диалоговое окно Шаблон градации. Легче выполнять настройку шаблона градации для рисунков. (►► с. 47)
- Рисунки можно импортировать из программы Design Center в программу Layout & Editing в виде рисунков фигур. (►► с. 94)

## Добавление и усовершенствование программ-мастеров

- Добавлен мастер **Мастер создания вышитых нашивок**. Этот мастер позволяет создавать атласные строчки и линии отреза вдоль выбранного исходного рисунка. (►► с. 166)
- Добавлен мастер **Мастер создания ришелье**. При помощи этого мастера можно легко создавать рисунки для ришелье. (►► с. 169)
- Мастер Мастер создания аппликаций был усовершенствован. (►► с. 161)
  - Этот мастер можно использовать для работы с комбинированными рисунками, которые содержат рисунки строчек и текстовые рисунки.
  - Этот мастер также позволяет создавать рисунки аппликаций вокруг выбранного исходного рисунка.
- Усовершенствован мастер запуска. Этот мастер позволяет вызывать нужные функции и файлы одним щелчком мыши. (►► с. 10)
- Улучшены функции в Фотовышивка 1. (►► с. 142)

## Улучшенный пользовательский интерфейс для большего удобства работы

- В расширенный пользовательский интерфейс включены меню RichFaces Context, которые открываются при нажатии правой кнопки мыши. Эти меню позволяют пользователям легко находить нужные команды.
- Добавлена функция **Направляющая линия**. Эта функция позволяет выравнивать рисунки вышивания. (►► с. 19)
- Добавлена команда **Показывать вышитые объекты**. При помощи этой команды можно отобразить или скрыть рисунки вышивания в области страницы "Рисунок". (►► с. 82)
- Добавлена команда **Скрыть невышиваемые объекты**. Эта команда позволяет отображать или скрывать на панели Порядок вышивания рамки с рисунками, которые не будут вышиваться. (►► с. 85)
- Улучшена функция отображения точек входа/выхода. Эта функция также позволяет

отображать точки входа/выхода следующих (или предыдущих) рисунков по порядку вышивания. (►► с. 50)

- Для списка цветов можно настроить отображение **Изменения цветов** или **Всего цветов**. (►► с. 88, 97, 255)
- Усовершенствована панель Импорт. На этой панели рисунки вышивания можно легко добавлять в область страницы "Рисунок". (►► с. 13)
- Улучшен инструмент Измерение. (►► с. 78)

## Расширенные функции обработки текста

- Увеличено количество вариантов шрифтов/символов и улучшены имеющиеся варианты. (►► с. 340)
  - Количество обычных встроенных текстовых шрифтов увеличено до 120 типов.
  - Количество встроенных шрифтов Мелкий текст увеличено до 10 типов.
  - Увеличено количество символов и букв с диакритическими знаками в некоторых обычных встроенных шрифтах.
  - Улучшены символы в некоторых обычных встроенных шрифтах. Кроме того, скорректирован межсимвольный интервал и размер символов.
- Улучшен пользовательский интерфейс для выбора шрифтов.
  - В селекторе "Шрифт" отображаются названия встроенных шрифтов. (►► с. 107)
  - В селекторе "Шрифт" отображается рекомендованный минимальный размер встроенных шрифтов. (►► с. 107)
  - Добавлена команда **Фильтр шрифтов**. Эта команда позволяет фильтровать шрифты в селекторе "Шрифт" и отображать в списке выбранные типы шрифтов. (►► с. 108)

## Другие

- Увеличено количество образцов вариантов вышивок.
- В диалоговом окне Параметры страницы "Рисунок" появилась новая настройка пялец (пальцы размером 240 × 360 мм). (\*Доступность зависит от модели вышивальной машины.) (►► с. 15)

# Указатель

<b>D</b>	
Design Center .....	211, 312
Design Database .....	240, 315
DST .....	252, 301
<b>E</b>	
E/V-образная строчка .....	320, 328
EMF .....	93
<b>F</b>	
Font Creator .....	274, 318
<b>L</b>	
Layout & Editing .....	9, 90, 307
<b>P</b>	
Programmable Stitch Creator .....	258, 317
<b>S</b>	
SVG .....	93
<b>U</b>	
USB-кабель .....	201, 248
USB-носитель .....	201, 247
<b>W</b>	
WMF .....	93
<b>A</b>	
Автоскрытие .....	299
Аппаратный ключ PE-DESIGN .....	7
Апликация .....	48, 161
Атласная строчка .....	321, 331
<b>Б</b>	
Блоки	
Преобразованные из текста .....	115
Преобразовать в блоки .....	75
Блокировать .....	86
Блочный рисунок .....	197, 277
<b>В</b>	
Вариант вышивания .....	143, 146
Ввод	
Из буфера обмена .....	151
Из устройства TWAIN .....	151
Из файла .....	150
Векторные изображения .....	93
Величина ступени .....	333, 334
Верт. смещ. ....	337
Вертикальная композиция .....	326
Вертикальное смещение .....	109
Вид строчки .....	78
Внешний вид приложения .....	300
Вставка	
Точки стежков .....	72
Выбор	
Все рисунки вышивания .....	31
Область вышивания .....	16
Рисунки .....	31, 84
Цвета .....	71, 143, 146
Выбор из предложенного .....	143
Вывод	
В буфер обмена .....	153
В файл .....	153
Шаблон .....	103
Выравнивание	
Рисунки вышивания .....	32
Выравнивание по вертикали .....	112
Выравнивание по горизонтали .....	112
Вышивание линий .....	49, 232
Вышивание областей .....	49, 232
Вышивание рисунков .....	181, 190
Нашивка .....	166
Вышивание с отверстием .....	39, 235
Апликация .....	162
Отмена .....	40
<b>Г</b>	
Гориз. смещ. ....	337
Горизонтальная композиция .....	326
Гравировка .....	57, 259
Градация .....	47, 234
Группирование рисунков вышивания .....	39
<b>Д</b>	
Данные блоков .....	115
Декоративная строчка .....	320, 327
Декоративный рисунок .....	38
Деление дизайнов для вышивания .....	177
Диалоговое окно "Программа распределения" .....	206
Дублировать .....	25
Дуга .....	61
Дуги .....	61
<b>Е</b>	
Единицы .....	20, 230
Единицы измерения .....	20, 230
<b>З</b>	
Закрепление ткани в пальцах .....	180
Закрепленное .....	299
Замкнутые кривые .....	64
Застылающая строчка .....	321, 333
Зеркальное копирование .....	35

## И

Изменение	
Порядок цветов нитей	195
Изменение интервала между символами	114
Изменение размера	
Изображения	152
Изменения цветов	88
Изменить	152, 230
Изменить цвет	142, 146
Измерить	20, 78
Изнаночная строчка	137
Изображение	148
Изображения	
Вывод	153
Изменение размера	152
Масштабирование	152
Перемещение	152
Преобразование в рисунки вышивания	131, 132, 147
Сохранение	153
Имитатор вышивания	12, 80
Имитация ручной вышивки	197, 277, 310
Импорт	
PEM-файлов	222
Из Design Center	94
Изображений TWAIN	151
Изображения	150, 222
Изображения из буфера обмена	151, 222
Панель "Импорт"	13
Рисунки вышивания	13, 91, 245
С оригинальных карт	92, 250
Список для функции "Имена из списка"	128
Фоновые изображения	271
Интервал	109, 114
Интервал между линиями	146
Интервал между символами	110
Интервал между строками	110
Интервал по вертикали	337
Интервал по горизонтали	337
Информация о рисунке	88, 253
Добавление примечаний	88
Многопозиционные пяльцы	186
Использованные цвета нитей	146

## К

Калибровка экрана	19
Карандаш	64
Клавиша быстрого доступа	299
Клавиши быстрого вызова	301
Кнопка "Параметр"	11
Кнопка "Справка"	12
Кнопка "Цвет линии"	47
Кнопка "Цвет области"	232
Кнопка "Цвет"	46, 232
Кнопка приложения	11
Кнопки режима просмотра	12
Комбинирование	
Цвета рисунка	83
Компенсация растягивания	332
Контур	8, 116
Преобразованные из текста	116
Преобразовать в контур	76
Текст	118
Копирование макета	35
Копировать	
Параметры вышивания	55
Расположение копий	35

Коэффициент масштабирования	12
Крестовидная строчка	321, 338
Крупные эскизы	244

## Л

Ластик	213
Лента	11
Линейка	18
Линия отреза	49

## М

Макс. количество цветов	134, 137
Макс. плотность	146
Мастер запуска	10
Мастер преобразования изображения в строчку	131, 147
Мастер создания вышитых нашивок	166
Мастер создания ришелье	169
Мастер создания шаблонов	101
Масштаб	77
Масштабирование	
Изображения	152
Масштабирование рисунков	32, 264, 269, 287
Мелкий текст	118
Меню "Текст"	308
Многопозиционные пяльцы	183
Модуль записи на карту	202, 246
Монограммы	120, 123

## Н

Направление вышивания	
Задание	51
Программируемая застилающая строчка	335
Направляющая линия	19
Начальная/конечная точка	330
НЕ ОПРЕДЕЛЕНО	48
Невышитая	
Область	49
Строка	49
Незамкнутые кривые	64

## О

Область вышивания	184, 189
Обратное вышивание	325, 331
Обрезка стежков перехода	16, 87, 297, 302
Общий вид рисунка	81, 228
Овал	60
Окантовочная строчка	321, 336
Окно	11
Окно "Предварительный просмотр"	272
Окружности	61
Окружность	61
Оптимизация	
Смена пялец	185, 188
Ориентация текста	112
Орнаментная строчка	321, 326, 337
Открытие	
PEM-файлов	222
PES-файла	90
Изображений TWAIN	151
Изображения	150, 222
Изображения из буфера обмена	151, 222
Новая страница "Рисунки"	90
Новые редактируемые изображения	222



Новые штриховые изображения	222
Новый рисунок строчки	266
Рисунки вышивания	94, 245
Рисунки строчек	260
файла Layout & Editing	90
Фоновые изображения	271
Отменить	214, 298
Отображение	26, 34, 156, 228
Изображения	152, 230
Крупные эскизы	244
Мелкие эскизы	244
Панель "Импорт"	13
Панель "Цвет"	46
Подробно	244
Рисунки вышивания	244
Фоновые изображения	271
Отпечаток	58, 236

## П

Панель "Параметры вышивания"	14
Панель "Параметры текста"	12
Панель "Порядок вышивания"	12
Панель "Цвет"	12
Панель быстрого доступа	11, 298, 300
Панель параметров вышивания	232
Папки	243
Параметр	
Изменить пользовательскую таблицу нитей	192
Свойства узора	186
Параметры	300
Параметры вышивания	54
Параметры вышивания линий	325
Параметры вышивания областей	331
Параметры текста	107
Текст для функции "Имена из списка"	127
Параметры вышивания	65
Копировать	55
Настройка	54, 217
Параметры вышивания для текста	117, 118
Параметры вышивания линий	325
Параметры страницы "Рисунок"	14, 227
Параметры цвета	142, 146
Перемещение	
Изображения	152
Рисунки вышивания в центр	32
Точки входа/выхода	50
Точки стежков	72
Центральные точки	51
Перенос данных	201, 204, 246
Печать	
Каталоги	255
Многопозиционные пальцы	187
Настройки	96
Просмотр	98
Рабочие инструкции	255
Рисунки вышивания	98
Печать и вышивка	154
Плавающее	298
Плавный переход цветов	47
Повернуть	33, 34, 228
Поворот	34
Повторить	298
Поиск	251
Поиск обновлений	6
Показывать сетку	12, 18
Пользовательский список цветов нитей	192
Порядок вышивания	82, 236

Оптимизация	38
Редактирование	84
Предварительный просмотр	78, 253
Рисунки строчек	272
Преобразование	
Рисунок фигуры в строчку	71
Строчки в блоки	75
Строчки в фигуры	75
Текст в блоки	115
Текст в контурный рисунок	115
Текст в строчки	115
Текстовый рисунок в строчку	71
Форматы рисунков вышивания	252
Привязка к сетке	18
Прикрепление стабилизатора	179
Проверка	
Порядок вышивания	82
Строчка	80
Программа-мастер создания аппликаций	161
Программируемая застилающая строчка	333
Прокрутка	80
Просмотр подсказки	54, 233
Прямоугольник	60
Пальцы Jumbo	188

## Р

Радиальная строчка	321, 338
Центральная точка	51
Разделить данные строчки	42, 73, 74, 216
Разделить стежки по цвету	75
Размер страницы "Рисунок"	14, 18, 227
Многопозиционные пальцы	183
Расположение по кругу	35
Расположение по матрице	37
Расширенный мастер преобразования в строчку	147
Реалистический вид	79
Настройки	79
Регистрация через Интернет	5
Редактирование	
Имена из списка	127
Порядок вышивания	84
Сгруппированные объекты	39
Таблицы цветов нитей	194
Точки	66, 264
Цвета нитей	195
Шаблон	102
Режим "Заполнение/Отпечаток"	260
Режим "Новичок"	54, 233
Режим "Орнамент"	266
Режим "Эксперт"	54, 233
Рельеф	57, 259
Рисование	60
Рисунки вышивания	
Выравнивание	32
Группирование	39
Добавление примечаний	88
Из изображений	132, 147
Импорт	245
Информация	253
Многопозиционные пальцы	184
Печать	187
Открытие	245
Отображение	244
Преобразование форматов	252
Упорядочение	243
Центрирование	32
Экспорт	95
Рисунки строчек	8



Предварительный просмотр .....	272
Сохранение .....	272
Рисунки фигур .....	8
Рисунок .....	8
Ришелье	
Вырезание .....	49
Сетчатая строчка .....	169
Функция .....	173

## С

Свойства страницы "Рисунок" .....	14, 18, 183, 227
Свойства узора .....	12, 88
Свойства файла .....	253
Сдвиг .....	77, 214
Сегмент .....	61
Сектор .....	61
Селектор "Размер текста" .....	109
Селектор "Шрифт" .....	107
Селектор типа строчки .....	49, 232
Сетка .....	18, 230, 273
Сетчатая застилающая строчка .....	171, 339
Сетчатая застилающая строчка "зигзаг" .....	339
Скрыть .....	299
Слить .....	41
Служба поддержки .....	5
Смена пялец .....	185
Сметочная строчка .....	320, 325
Смещение .....	109, 114, 326, 334
Смещенные линии .....	44
Создание	
Новая таблица цветов нитей .....	193
Новые папки .....	243
Создать .....	90
Создать штриховое изображение .....	225
Сохранение	
Изображения .....	153
Различные форматы .....	95
Рисунки вышивания .....	95, 237
Рисунки строчек .....	272
Список для функции "Имена из списка" .....	128
Шаблон .....	104
Специальные цвета .....	48
Спиральная строчка .....	321, 338
Список для функции "Имена из списка" .....	125, 128
Список шрифтов .....	340
Сплошной вид .....	78
Стабилизатор .....	179
Стежки перехода .....	297
Строка состояния .....	12
Строчка "зигзаг" .....	321, 325
Строчка в блоки .....	75
Строчка из концентрических окружностей .....	321, 338
Центральная точка .....	51
Строчка фитильной нитью .....	320, 327

## Т

Таблица нитей .....	142, 146
Текст	
Ввод текста .....	105
Изменить буквы .....	106
Настройка параметров текста .....	107
Настройка параметров шрифта TrueType .....	110
Отделение текста от контура .....	113
Параметр "Разместить текст по контуру" .....	112
Преобразование в блоки .....	115
Преобразовать в контурный объект .....	116

Текстовые рисунки .....	8
Тип изображения .....	143
Тип машины .....	14, 227, 241
Точки	
Редактирование .....	66, 264
Точки входа/выхода	
Перемещение .....	50
Точки соединения .....	69, 73, 116
Точки стежков	
Вставка .....	72
Перемещение .....	72
Удаление .....	72
Тройная строчка .....	325

## У

Угол поворота .....	109
Удаление	
Линии направления вышивания .....	53
Таблицы цветов нитей .....	193
Точка .....	67
Цвета нитей из таблиц .....	195
Упорядочение рисунков вышивания .....	243
Устранить наложение .....	40

## Ф

Файл	
Новое штриховое изображение .....	225
Открыть в "Layout & Editing" .....	245
Поиск .....	251
Фактурная строчка .....	321, 338
Фиксирующий лист .....	179
Фильтр шрифтов .....	108
Формат CSV .....	128, 194
Фотовышивка 1 .....	139
Параметры .....	142
Предлагаемые варианты .....	143
Цвет .....	139
Фотовышивка 2 .....	144
Параметры .....	146
Цвет .....	146
Функция "Автовывивка" .....	132
Параметры автовывивки .....	134
Функция "Имена из списка" .....	124, 127
Функция "Крестовидная строчка" .....	135
Параметры крестовидной строчки .....	137
Функция Link (Связь) .....	204, 250

## Ц

Цвет страницы вышивания .....	143
Цвета нитей	
Всего цветов .....	88
Добавление в таблицы .....	194
Новые таблицы .....	192
Пользовательский список .....	195
Порядок .....	195
Редактирование .....	195
Редактирование таблиц .....	194
Создание новых цветов .....	194
Удаление из таблиц .....	195
Удаление таблиц .....	193
Цветочный орнамент .....	42
Центральная точка .....	51
Центрирование .....	32
Цепная строчка .....	320, 329

**Ч**

Число переходов ..... 301

**Ш**

Шаблон (фон) ..... 271, 285

Шаг строчки ..... 143

Шрифт TrueType ..... 108

**Э**

Экспорт рисунков вышивания ..... 95

Эскизы ..... 244, 304

Этап

    В редактируемое изображение ..... 226

    В штриховое изображение ..... 224

    Настройка вышивания ..... 231

Этап "Настройка вышивания" ..... 314

Этап "Обработка рисунка" ..... 313

Этап "Штриховое изображение" ..... 312

См. раздел о поддержке продуктов и ответы на часто задаваемые вопросы на нашем веб-сайте [\*\*http://support.brother.com\*\*](http://support.brother.com).