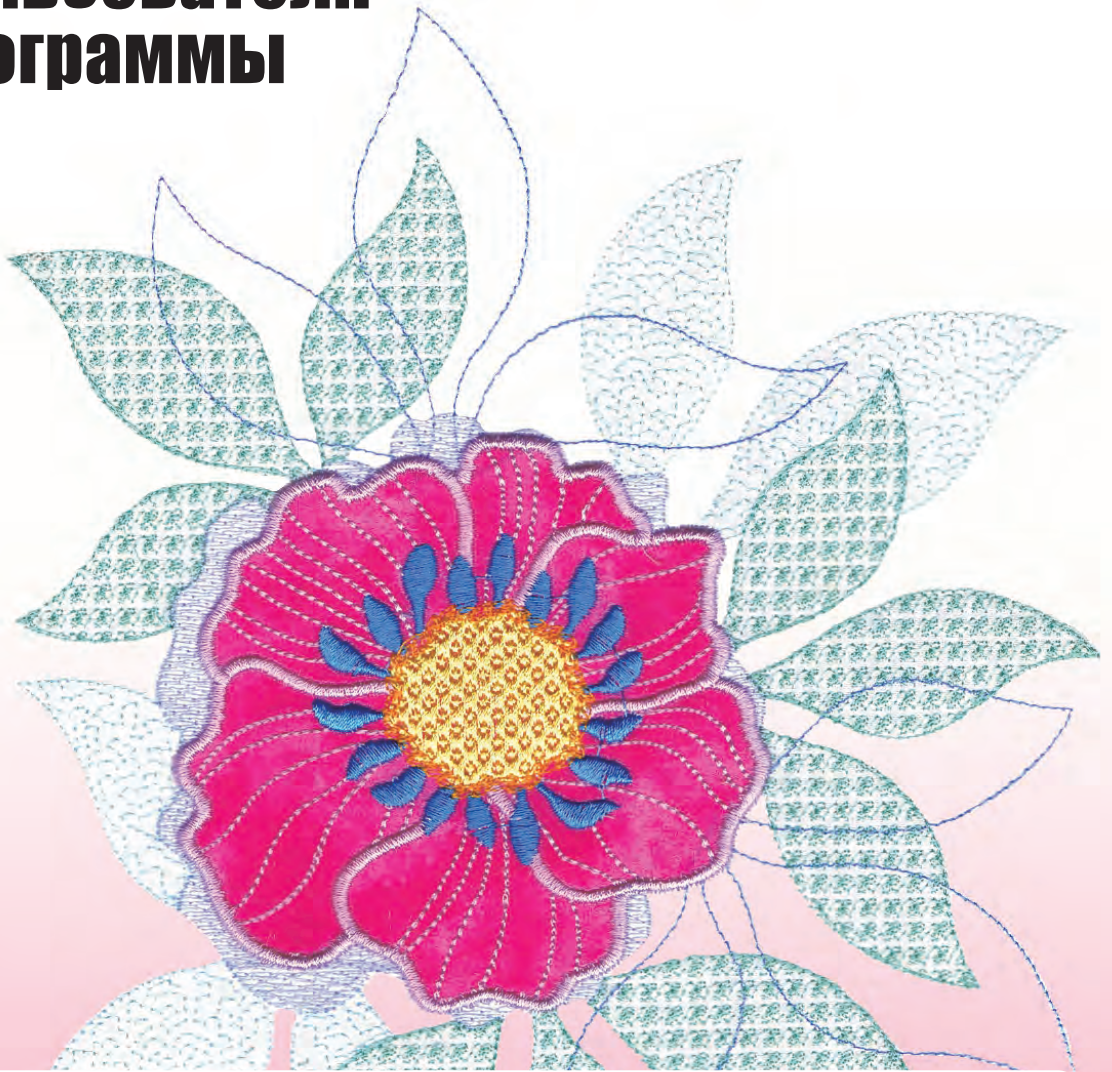


brother

PE#DESIGN PLUS2

Программа создания рисунков вышивания

Руководство пользователя программы



Перед использованием этого программного обеспечения сначала прочитайте Руководство по установке для получения подробной информации об установке 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 вышивальной 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 их хранения или переноса.
- Не подключайте “Аппаратный ключ PE-DESIGN” к вышивальной машине.

Обеспечение длительного срока службы

- При хранении “Аппаратный ключ PE-DESIGN” не должен подвергаться воздействию прямых солнечных лучей и высокой влажности. Не храните “Аппаратный ключ PE-DESIGN” рядом с нагревательными приборами, горячим утюгом или иными источниками тепла.
- Не допускайте попадания воды или других жидкостей на “Аппаратный ключ PE-DESIGN”.
- Не допускайте ударов и падений “Аппаратный ключ PE-DESIGN”.

Ремонт и настройка

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

Примечание

- Поскольку для работы программы необходимо подключение “Аппаратный ключ PE-DESIGN”, в случае его утери потребуются приобрести новый экземпляр программы. Храните его в надежном месте и не теряйте его!
- Данное Руководство пользователя и Руководство по установке не содержат инструкций по работе на компьютере под управлением операционной системы Windows®. Такие инструкции приведены в соответствующих руководствах ОС Windows®.
- В данном руководстве описаны процедуры для операционной системы Windows® 10. Если данная программа используется в операционной системе, отличной от Windows® 10, процедуры и внешний вид экранов могут немного отличаться.

Товарные знаки

- Windows® является зарегистрированным товарным знаком корпорации Microsoft.
- CorelDRAW® является товарным знаком или зарегистрированным товарным знаком корпорации Corel и/или ее филиалов в Канаде, США и/или других странах.
- Adobe® и Illustrator® являются зарегистрированными товарными знаками или товарными знаками корпорации Adobe Systems Incorporated в США и/или других странах.
- Прочие наименования продуктов, упомянутые в Руководстве пользователя и Руководстве по установке, могут являться товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками соответствующих компаний и признаются таковыми 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.

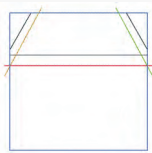
СОХРАНИТЕ ЭТИ ИНСТРУКЦИИ

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/>

Поиск по примеру проекта



Квилтинг с использованием рисунка вышивания

▶▶ с. 14



Расположение рисунков строчек

▶▶ с. 21



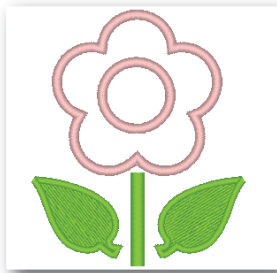
Изменение строчки для каждого рисунка фигуры

▶▶ с. 24



Создание рисунка для вышивания на основе файла с векторным изображением

▶▶ с. 40



**Редактирование
импортированной
фигуры для создания
рисунка вышивания для
аппликации**

▶▶ с. 27



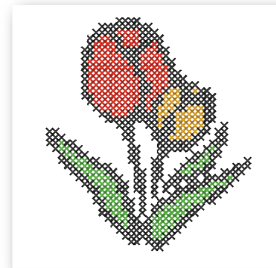
Комбинирование текста

▶▶ с. 64



Автовывивка

▶▶ с. 73



Крестовидная строчка

▶▶ с. 76



Фотовывивка 1

▶▶ с. 79



Фотовывивка 2

▶▶ с. 84

Поиск по операции

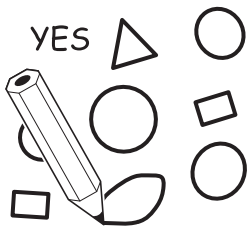
Визуализация законченной вышивки



Я хочу...

- получить пример проекта, на котором я могу научиться.
 - ▶▶ с. 14, 21, 24, 27, 40, 64, 73, 93
- просмотреть различные образцы рисунков.
 - ▶▶ с. 44, 64
- создать вышивку на основе имеющегося у меня файла изображения.
 - ▶▶ с. 40, 90

Создание рисунков



Я хочу...

- ввести текст.
 - ▶▶ с. 67
- использовать для вышивания фотографию или иллюстрацию.
 - ▶▶ с. 40, 90

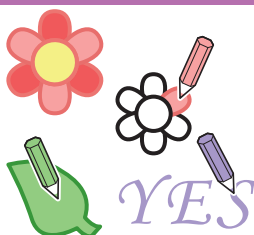
Расположение рисунков



Я хочу...

- переместить рисунки.
 - ▶▶ с. 21, 53
- увеличить/уменьшить рисунки.
 - ▶▶ с. 54
- повернуть рисунки.
 - ▶▶ с. 54
- попробовать разное расположение рисунков.
 - ▶▶ с. 21, 53

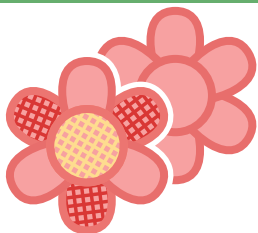
Добавление цветов



Я хочу...

- изменить комбинацию цветов.
 - ▶▶ с. 61
- смоделировать комбинации цветов.
 - ▶▶ с. 61

Использование параметров вышивания



Я хочу...

- изменить типы вышивания для рисунков.
▶▶ с. 24, 62
- сделать рисунок более выразительным.
▶▶ с. 62

Создание данных вышивания



Я хочу...

- узнать, что можно делать с данными.
▶▶ с. 28, 34
- посмотреть, как будет выглядеть законченная вышивка.
▶▶ с. 35, 36
- выбрать порядок вышивания.
▶▶ с. 37

Вышивание рисунков



Я хочу...

- сделать вышивки на своей вышивальной машине.
▶▶ с. 18, 19
- сохранить любимые дизайны.
▶▶ с. 46
- управлять созданными данными вышивания.
▶▶ с. 46, 59

Содержание

Поиск по примеру проекта 2

Поиск по операции 4

Содержание..... 6

Аппаратный ключ PE-DESIGN 7

Сравнение типов данных, создаваемых в программе PE-DESIGN PLUS2 8

Запуск приложений 9

Основные сведения об окнах... 10

Окно PE-DESIGN PLUS2 10

Пример импорта данных вышивания 13

Основные операции 14

Урок 1. Квилтинг с использованием рисунка вышивания..... 14

Урок 2. Расположение рисунков строчек 21

Урок 3. Изменение строчки для каждого рисунка фигуры 24

Урок 4. Редактирование импортированной фигуры для создания рисунка вышивания для аппликации 27

Настройка параметров страницы "Рисунки" 32

Проверка рисунков вышивания..... 34

Урок 5. Создание рисунка для вышивания на основе файла с векторным изображением 40

Открытие/импорт рисунков вышивания 43

Сохранение и выход 46

Печать 47

Рисование и изменение формы фигур..... 49

Редактирование рисунков вышивания 53

Выбор цветов нитей и типов вышивания для линий и областей 61

Создание рисунков вышивания, содержащих текст 64

Урок 6. Комбинирование текста 64

Дополнительные операции для ввода текста..... 67

Создание рисунков вышивания с использованием изображений 73

Урок 7-1. Автовышивка 73

Урок 7-2. Крестовидная строчка..... 76

Урок 7-3. Фотовышивка 1 79

Урок 7-4. Фотовышивка 2..... 84

Дополнительные операции при работе с мастером преобразования в строчку..... 87

Импорт и редактирование данных изображения 90

Создание композиции для многопозиционных пялец..... 93

Урок 8. Создание композиции для многопозиционных пялец 93

Дополнение 98

Изменение различных настроек 98

Советы по основным операциям 104

Справка..... 106

Параметры вышивания..... 106

Список шрифтов..... 110

Поиск и устранение неисправностей 112

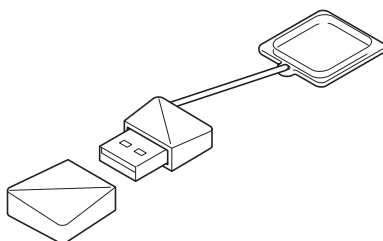
Поддержка/сервис 114

Указатель..... 116

Аппаратный ключ PE-DESIGN


Для работы программы PE-DESIGN PLUS2 необходимо подключить прилагаемый “Аппаратный ключ PE-DESIGN” к USB-порту компьютера.

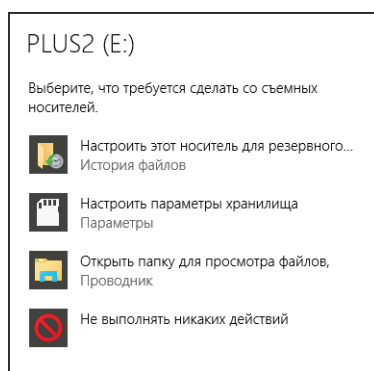
Устройство “Аппаратный ключ PE-DESIGN” предотвращает несанкционированное использование данной программы. Программу невозможно запустить, если “Аппаратный ключ PE-DESIGN” не подключен.



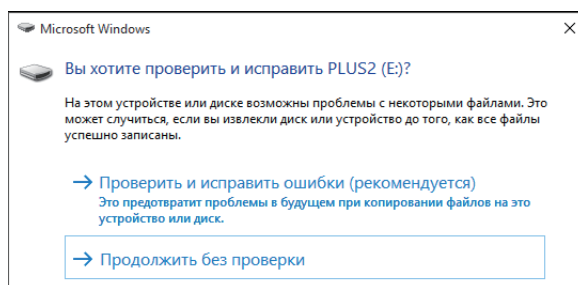
* Дизайн может измениться.



- Использовать “Аппаратный ключ PE-DESIGN” в качестве USB-носителя нельзя. Не используйте “Аппаратный ключ PE-DESIGN” для переноса или хранения файлов вышивания.
- Когда “Аппаратный ключ PE-DESIGN” подключен к USB-порту компьютера, отображается диалоговое окно **[Автозапуск]**. Не выбирайте никаких действий в этом диалоговом окне. Выберите , чтобы закрыть диалоговое окно, а затем запустите программу PE-DESIGN PLUS2.



- При отображении сообщения “Сканировать и исправить диск PLUS2 (E:)?” выберите **[Продолжить без проверки]**, а затем запустите программу PE-DESIGN PLUS2. Имя диска PLUS2 может различаться в зависимости от конфигурации компьютера.



- Чтобы отсоединить “Аппаратный ключ PE-DESIGN” от компьютера, выберите **[Пуск] - [Компьютер]**, щелкните “Аппаратный ключ PE-DESIGN” правой кнопкой мыши, а затем выберите **[Извлечь]**.
- Не форматируйте “Аппаратный ключ PE-DESIGN”.
- Рекомендуется создать резервную копию данной программы на случай непредвиденных проблем.

Сравнение типов данных, создаваемых в программе PE-DESIGN PLUS2

В программе PE-DESIGN PLUS2 используются данные трех типов.

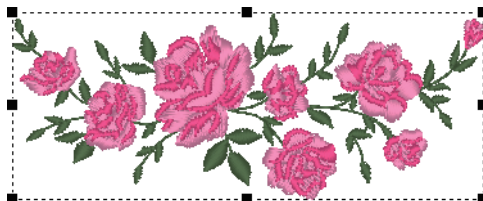
Рисунок строчки: Большинство встроенных данных вышивания

Текстовый рисунок: Данные, создаваемые при помощи инструментов [Текст]

Рисунок фигуры (Контурный рисунок): Данные, создаваемые при помощи инструментов [Фигуры].

■ Рисунок строчки

Рисунки строчек можно поворачивать, налагать друг на друга и сочетать.



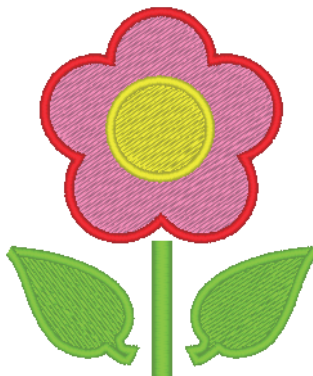
■ Текстовый рисунок

Для редактирования текста можно вводить/удалять символы, задавать параметры текста (например, форму преобразования или шрифт) и задавать параметры вышивания.




■ Рисунок фигуры

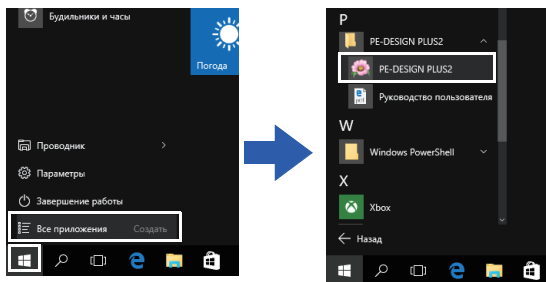
Можно задать типы вышивания областей и линий и параметры вышивания, редактировать пути (перемещая/удаляя точки, изменяя форму при помощи меток-манипуляторов), удалять/объединять перекрывающиеся области, задавать вышивание с отверстием и создавать смещенные линии.




Запуск приложений

Запуск программы PE-DESIGN PLUS2

Щелкните , затем [Все приложения], затем [PE-DESIGN PLUS2], а затем выберите [PE-DESIGN PLUS2].

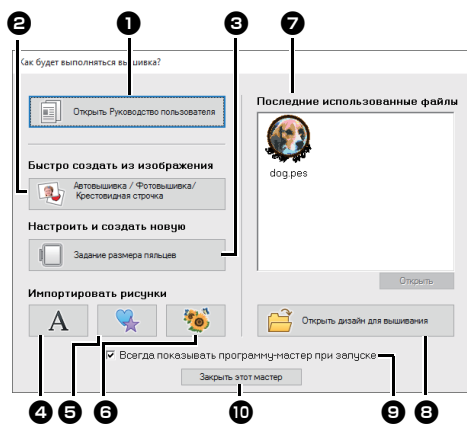


Для пользователей Windows® 8.1: Щелкните стрелку вниз в левом нижнем углу экрана [Пуск], чтобы отобразить представление [Приложения], а затем щелкните [PE-DESIGN PLUS2] в разделе [PE-DESIGN PLUS2] на экране.

Для пользователей Windows® 7 или Windows Vista®: Щелкните , затем [Все программы], затем [PE-DESIGN PLUS2], а затем выберите [PE-DESIGN PLUS2].

Мастер запуска

При запуске программы [PE-DESIGN PLUS2] отображается следующее окно мастера.



1 Отображение руководства пользователя

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

2 Автовывивка / Фотовывивка / Крестовидная строчка

Нажмите эту кнопку, чтобы запустить мастер создания рисунка вышивания из изображения.

▶▶ "Создание рисунков вышивания с использованием изображений" с. 73 и "Импорт и редактирование данных изображения" с. 90

3 Задание размера пальцев

Нажмите эту кнопку, чтобы задать размер области Страница "Рисунок" (размер палец).

▶▶ "Настройка параметров страницы "Рисунок"" с. 32

4 5 6

Нажмите эти кнопки, чтобы импортировать с панели [Импорт] отображаемый на кнопке рисунок.

7 Последние использованные файлы

Щелкните имя файла в списке, а затем щелкните [Открыть].

8 Открыть дизайн для вышивания

Нажмите эту кнопку, чтобы открыть данные вышивания (файл .pes).

▶▶ "Открытие файла PE-DESIGN PLUS2" с. 43

9 Всегда показывать программу-мастер при запуске


Установите этот флажок, чтобы запускать мастер при каждом запуске программы PE-DESIGN PLUS2.


10 Закрывать этот мастер

Нажмите эту кнопку, чтобы закрыть мастер запуска без выбора операции.

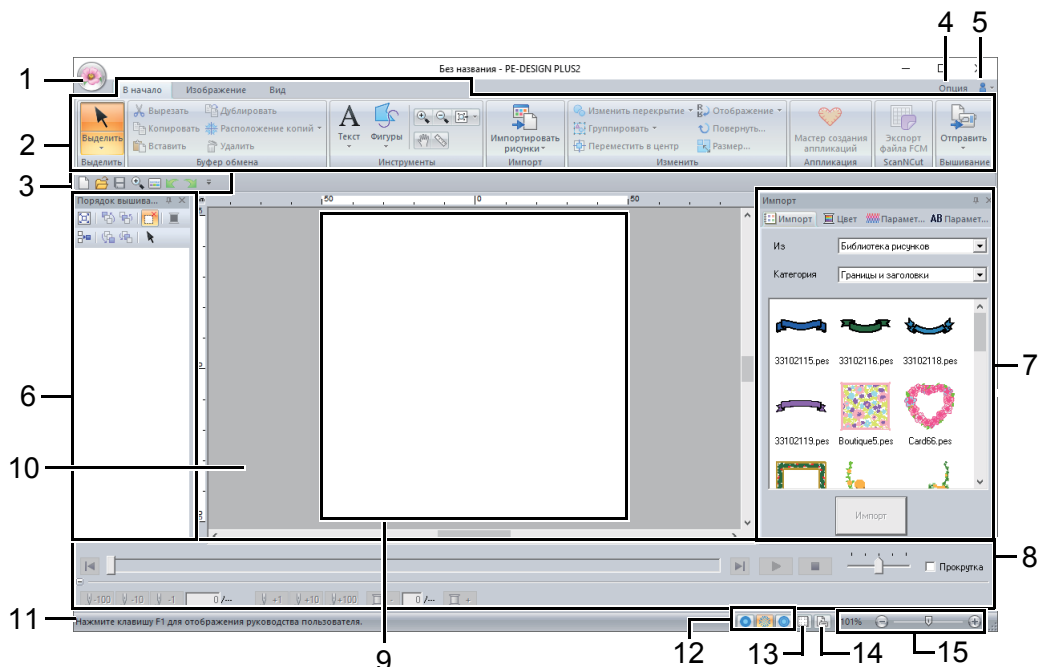


Чтобы открыть мастер из программы

[PE-DESIGN PLUS2], щелкните  в области

[Панель быстрого доступа] или щелкните , а затем выберите [Мастер] из меню команд.

Окно PE-DESIGN PLUS2




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 требуемой команды см. имя, отображаемое ниже каждой группы. При выборе команды, отмеченной значком , открывается меню со списком команд.

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" с. 98*

4 Кнопка "Опция"

Нажмите эту кнопку, чтобы задать параметры для страницы "Рисунок" и пользовательскую таблицу 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"

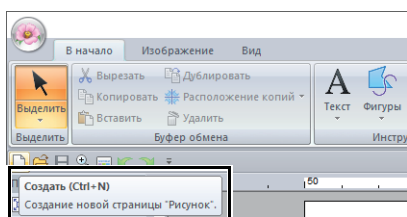
Нажмите эту кнопку, чтобы открыть диалоговое окно, содержащее информацию о вышивании для текущих данных вышивания.

15 Регулятор масштаба

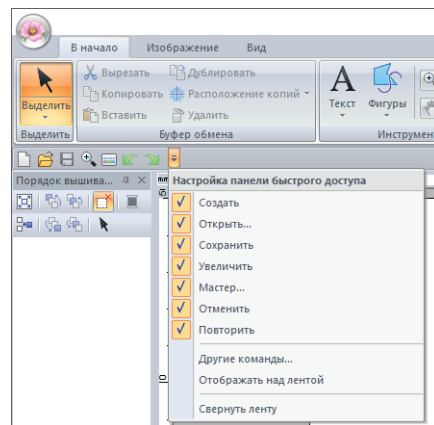
Здесь отображается текущий коэффициент масштабирования. Нажмите, чтобы задать коэффициент увеличения. Перетащите ползунок, чтобы изменить коэффициент увеличения.



- Панели 6, 7 и 8 можно отобразить или скрыть, выбрав соответствующее значение в группе **[Показать/скрыть]** на вкладке **[Вид]**. Кроме того, эти панели можно отобразить как отдельные диалоговые окна (Плавающее) или прикрепить их к главному окну (Закрепленное).
- Наведите курсор на команду, чтобы отобразить Экранная подсказка, в которой содержится краткое описание команды и указана кнопка быстрого вызова.



Настройка вида окна

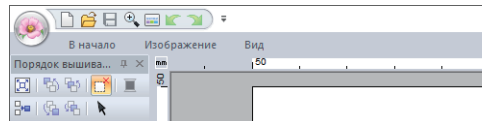


■ Панель быстрого доступа и лента

При нажатии на панели **[Панель быстрого доступа]** открывается меню.

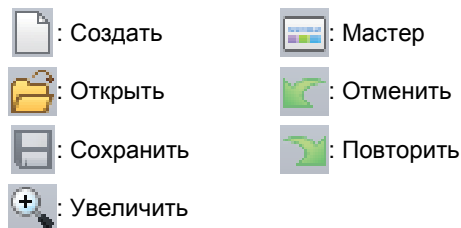
Меню содержит различные команды для настройки внешнего вида окна, такие как **[Отображать над лентой]** и **[Свернуть ленту]**.

Пример. Выбран параметр **[Отображать над лентой]** и установлен флажок **[Свернуть ленту]**



■ Команды на панели быстрого доступа

При первом запуске этого приложения на панели Панель быстрого доступа 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" с. 98

■ Панель “Импорт/Цвет/ Параметры вышивания/ Параметры текста”, панель “Порядок вышивания” и панель “Имитатор вышивания”

Плавающее

Каждую вкладку или всю панель можно открепить и перемещать по экрану как диалоговое окно.

- 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 нужны, их можно скрыть.

- Нажмите **X** 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 щелчком мыши или наведением на нее курсора. Если панель больше не используется (например, если щелкнуть мышью вне пределов панели), она будет снова скрыта.



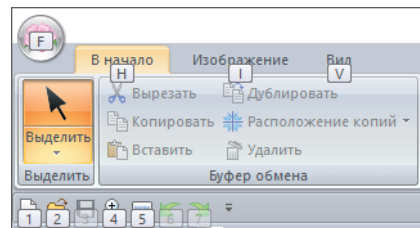
- Правой кнопкой мыши нажмите на вкладку или строку заголовка панели и выберите пункт **[Автоскрытие]**.
- Нажмите **□** в правом верхнем углу панели. Чтобы отменить функцию “Автоскрытие”, правой кнопкой мыши нажмите на строку заголовка и выберите пункт **[Автоскрытие]** или просто нажмите на **□** в 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” с. 99

■ 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.

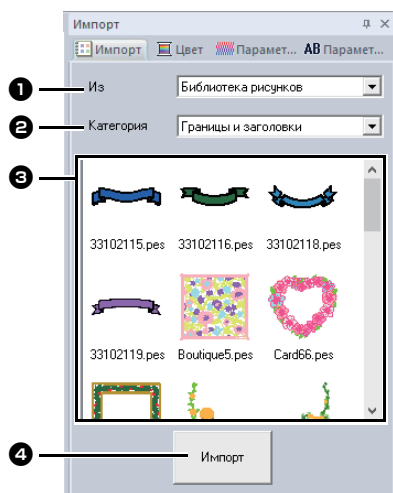


Чтобы прекратить использование клавиш быстрого доступа и скрыть подсказки клавиш, нажмите клавишу **<Alt>**.

Пример импорта данных вышивания

Использование панели импорта

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**
Рисунки из категории, выбранной в селекторе **[Категория]**, отображаются в виде списка. Если навести курсор на рисунок и удерживать нажатой левую кнопку мыши, в области Страница "Рисунок" отображается пунктирная рамка. Это позволяет проверить размер рисунка.
- 4 **Импорт**
Нажмите эту кнопку, чтобы импортировать выбранный рисунок.

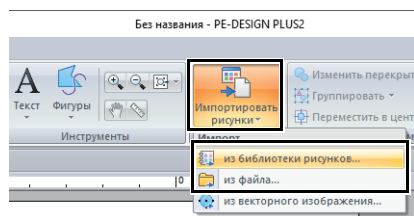


- Чтобы импортировать рисунок, его также можно дважды щелкнуть в списке или перетащить в область Страница "Рисунок".
- Импортировать несколько выделенных файлов сразу невозможно.

▶▶ "Из папки" с. 44

Использование команд "Импорт"

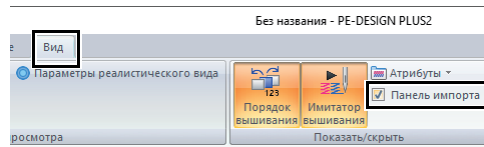
- 1 Щелкните вкладку **[В начало]**.
- 2 Щелкните **[Импортировать рисунки]** в группе **[Импорт]**, затем щелкните **[из библиотеки рисунков]** или **[из файла]** в меню **[Импорт]**.



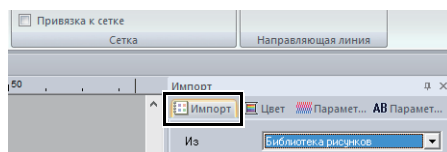
→ Панель **[Импорт]** отображается в правой части экрана.



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



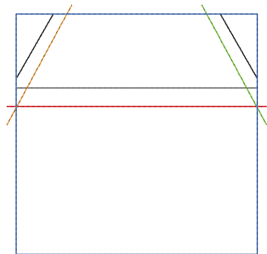
Когда отображается панель **[Цвет]**, панель **[Параметры вышивания]** или панель **[Параметры текста]**, нажмите на вкладку **[Импорт]**, чтобы отобразить панель **[Импорт]**.



Основные операции

Урок 1. Квилтинг с использованием рисунка вышивания

В этом разделе описана процедура создания рисунка вышивания для лоскутного шитья. Чтобы нарисовать линии для размещения ткани и шитья, используется инструмент “Фигуры”. Затем эти данные переносятся на вышивальную машину для изготовления лоскутного одеяла.

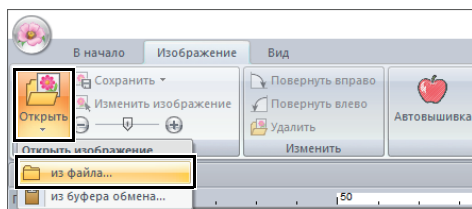


Файл образца для этого урока находится в папке “Документы” (Мои документы)\PE-DESIGN PLUS2\Tutorial\Tutorial_1

Шаг 1	Импорт данных изображения в программу PE-DESIGN PLUS2
Шаг 2	Изменение параметров сетки
Шаг 3	Масштабирование изображения
Шаг 4	Настройка плотности фонового изображения
Шаг 5	Рисование прямых линий для размещения ткани
Шаг 6	Рисование прямых линий для стачивания кусков ткани лицевой стороной друг к другу
Шаг 7	Перенос рисунков вышивания на вышивальную машину
Шаг 8	Лоскутное шитье на вышивальной машине

Шаг 1 Импорт данных изображения в программу PE-DESIGN PLUS2

- 1 Нажмите на вкладку **[Изображение]**.
- 2 Нажмите **[Открыть]** в группе **[Изображение]**, затем нажмите **[из файла]**.

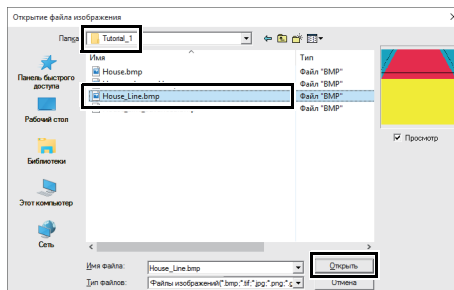


- 3 Дважды щелкните папку **[Документы (Мои документы)\PE-DESIGN PLUS2\Tutorial\Tutorial_1]**, чтобы ее открыть.

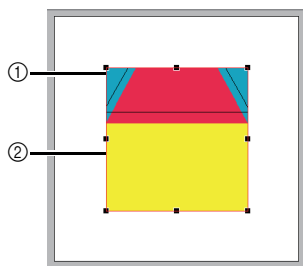


При установке этой программы папка **[PE-DESIGN PLUS2]** добавляется в папку “Документы”.

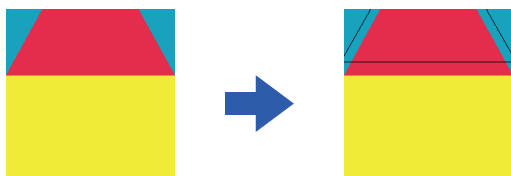
- 4 Выберите файл **[House_Line.bmp]** и нажмите кнопку **[Открыть]** или дважды щелкните значок файла.



→ Изображение появляется в рабочей области.



- ① Метка-манипулятор
- ② Красная линия



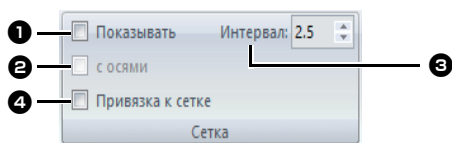
- Для создания этого изображения к внешним контурам фигур на изображении дома были добавлены линии, отстоящие от них на расстояние, равное ширине припусков на швы.
- Чтобы создать аналогичное одеяло:
 - Сначала распечатайте рисунок.
 - Нарисуйте линии (для припусков на швы) на расстоянии приблизительно 7 мм от каждой фигуры на рисунке.
 - Отсканируйте изображение, сохраните его на компьютер, а затем импортируйте в программу PE-DESIGN PLUS2 как фоновое изображение.

Шаг 2 Изменение параметров сетки

Используйте параметры сетки, чтобы нарисовать линии для размещения ткани.

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

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

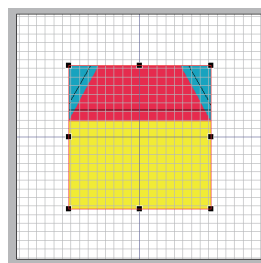



- 1 **Показывать**
Установите этот флажок, чтобы отображать сетку.
→ Для данного примера установите этот флажок.

- 2 **с осями**
Установите этот флажок, чтобы сетка отображалась в виде сплошных линий.
→ Для данного примера установите этот флажок.

- 3 **Интервал**
Настройте интервал сетки.
→ В этом примере укажите для параметра [Интервал] значение 3,5 мм.

- 4 **Привязка к сетке**
Установите этот флажок, чтобы выравнивать рисунки по координатной сетке. Эта функция работает как при отображенной, так и при скрытой сетке.
→ Для данного примера установите этот флажок.

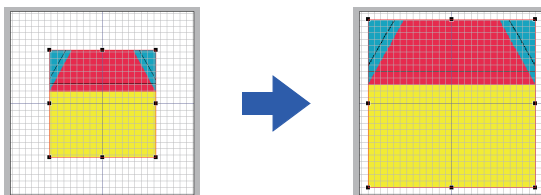


Кнопку  можно также использовать для переключения отображения и скрытия сетки.





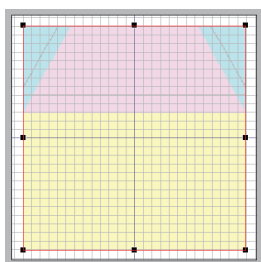
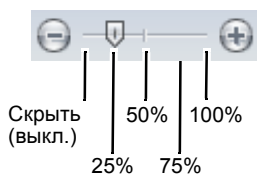
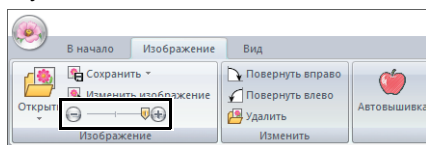
Шаг 3 Масштабирование изображения

- 1 Чтобы настроить нужный размер изображения, перетащите мышью метку-манипулятор. Увеличьте изображение до максимального размера, составляющего квадрат со стороной приблизительно 95 мм, и разместите его так, чтобы углы его контура совпадали с точками пересечения сетки.



Шаг 4 Настройка плотности фонового изображения

- 1 Нажмите на вкладку **[Изображение]**.
- 2 Перетащите ползунок или щелкните  или  в группе **[Изображение]**, чтобы изменить плотность линий шаблонного рисунка до 25%.

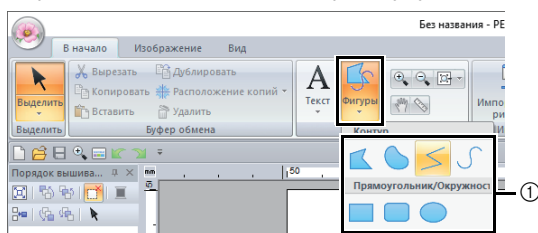


Клавиша быстрого вызова **<F6>** предназначена для переключения между изображением с нормальной плотностью (**Вкл. (100%)**) и изображениями с меньшими значениями плотности (**75%**, **50%** и **25%**), либо для того, чтобы скрыть изображение (**Выкл.**).

Шаг 5 Рисование прямых линий для размещения ткани

Фигуры можно создавать с помощью средств рисования в меню "Фигуры".

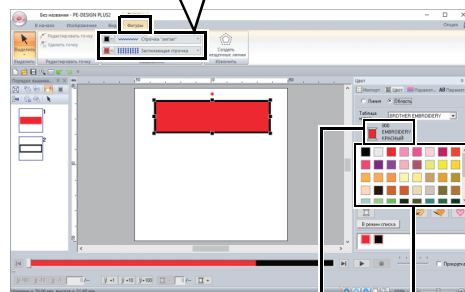
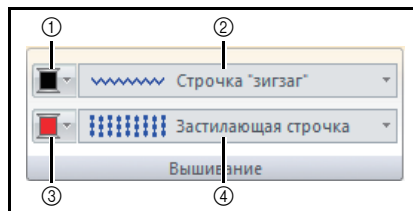
Чтобы нарисовать фигуру, выберите инструмент "Фигуры" и переместите курсор на страницу рисунка, чтобы нарисовать эту фигуру.



① Инструменты "Фигуры"


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

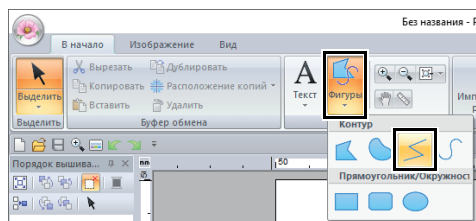
Типы шитья и цвета нитей для фигуры настраиваются в новом окне. Цвета нитей можно также задать на панели **[Цвет]**.



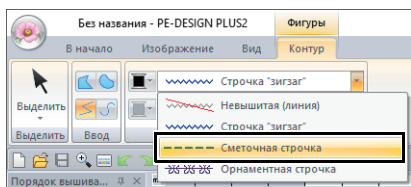
- ① Кнопка "Цвет линии"
- ② Селектор "Тип вышивания линии"
- ③ Кнопка "Цвет области"
- ④ Селектор "Тип вышивания области"
- ⑤ Выбранный цвет нити и наименование цвета
- ⑥ Палитра цветов нитей

Нарисуйте прямые линии, которые будут использоваться для размещения ткани.

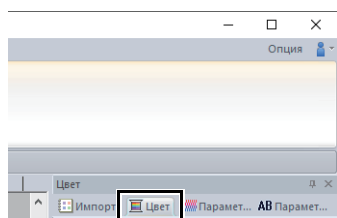
- 1 Нажмите на вкладку **[В начало]**.
- 2 Щелкните **[Фигуры]** в группе **[Инструменты]**, а затем выберите  в инструментах "Фигуры".



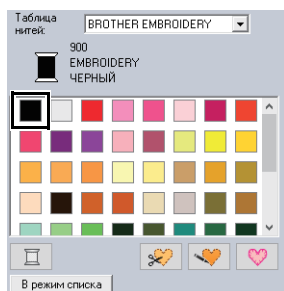
- 3** Щелкните селектор [Тип вышивания линии], а затем выберите [Сметочная строчка].



- 4** Щелкните вкладку [Цвет], чтобы отобразить панель цветов.



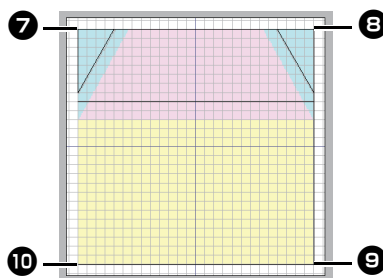
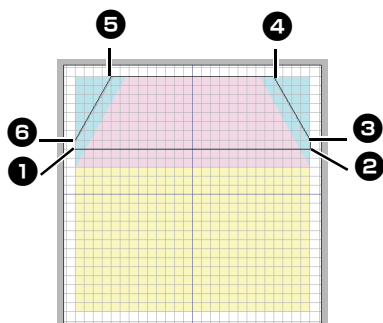
- 5** Щелкните [ЧЕРНЫЙ].



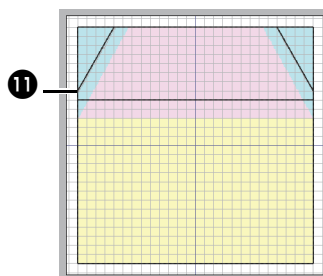
Легче найти нужный цвет, если отобразить цвета нитей в виде списка. Для этого нажмите кнопку [В режим списка].

►► “Выбор цвета нити” с. 61

- 6** Щелкните точки с **1** по **10**.



- 7** Дважды щелкните конечную точку **11**.



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

Шаг 6 Рисование прямых линий для стачивания кусков ткани лицевой стороной друг к другу

Нарисуем линии в тех местах, где будет прокладываться машинная строчка. Машина будет выполнять шитье в порядке рисования линий.

Для каждой линии необходимо указать свой цвет.

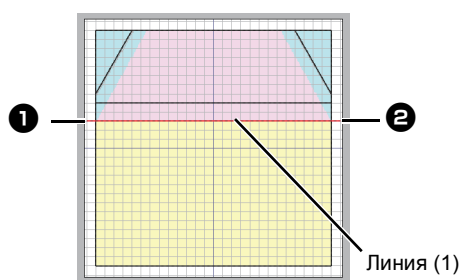
- 1** Повторите шаги с **1** по **4** в разделе “Шаг 5 Рисование прямых линий для размещения ткани”, с 16.

- 2** Укажите цвет линии, отличный от уже выбранного цвета.

В этом примере выберите [КРАСНЫЙ].

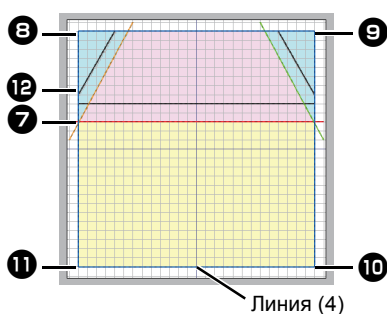
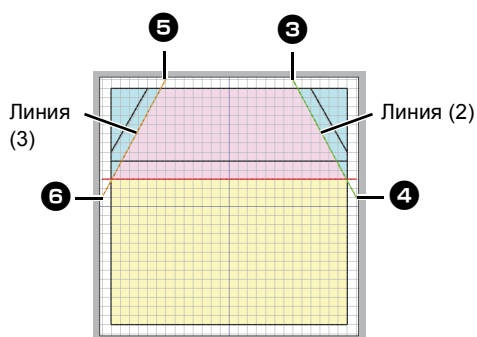


- 3** Щелкните точку **1**, а затем дважды щелкните конечную точку **2**, чтобы нарисовать линию (1).



- 4** Повторите предыдущие шаги, чтобы нарисовать линии (2), (3) и (4).

В этом примере выберите **[ЛАЙМОВЫЙ ЗЕЛЕНЫЙ]** для линии (2), **[ТЫКВЕННЫЙ]** для линии (3) и **[СИНИЙ]** для линии (4).



Шаг 7 Перенос рисунков вышивания на вышивальную машину

Чтобы перенести рисунок для вышивания на вышивальную машину, можно записать его на носитель.

См. подробнее в Руководстве по эксплуатации, прилагаемом к вышивальной машине.

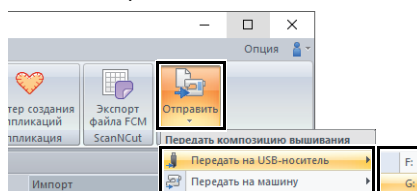


Композиции можно переносить на вышивальные машины, совместимые с USB-носителем или подключенные к компьютеру через USB-кабель.



Использовать "Аппаратный ключ PE-DESIGN" в качестве USB-носителя нельзя. Не сохраняйте файлы вышивания на "Аппаратный ключ PE-DESIGN" для переноса.

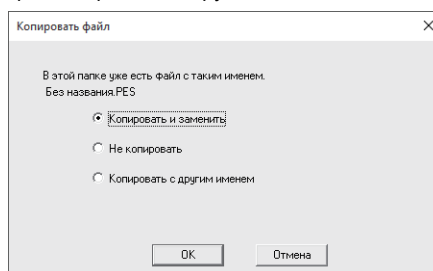
- 1 Подключите USB-носитель к компьютеру или подключите вышивальную машину к компьютеру.
- 2 Нажмите на вкладку **[В начало]**.
- 3 Щелкните **[Передать на]** в группе **[Вышивание]**, выберите **[Передать на USB-носитель]** или **[Передать на машину]**, а затем выберите необходимый носитель.



→ 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 **[ОК]**.

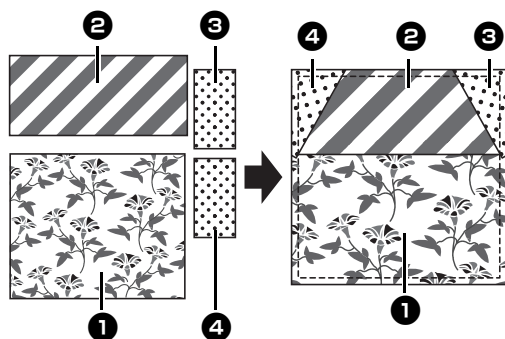


- См. подробнее об этом способе переноса дизайнов в Руководстве по эксплуатации, прилагаемом к вышивальной машине.
- Если на подключенной вышивальной машине включен режим Link (Связь), команда **[Передать на машину]**, описанная в этой процедуре, недоступна. Чтобы выбрать эту команду, переключите машину в нормальный режим.

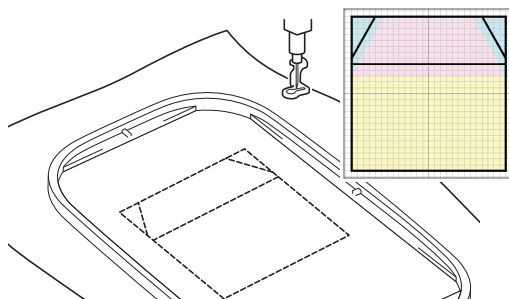
Шаг 8 Лоскутное шитье на вышивальной машине

Теперь можно использовать перенесенные рисунки вышивания. чтобы создать лоскутное одеяло с изображением дома.

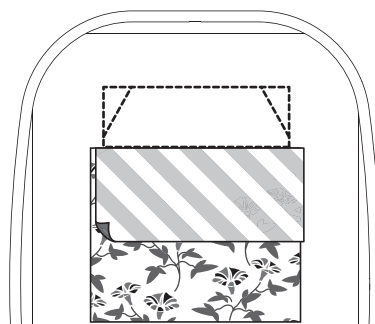
- 1** Вырежьте из ткани все детали.



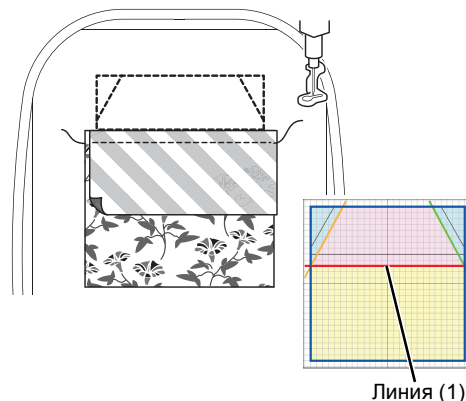
- 2** Закрепите деталь основы в пяльцах, а затем прошейте первым цветом линии для размещения ткани.
В нашем примере прошейте **[ЧЕРНЫЙ]** линию, нарисованную в разделе “Шаг 5 Рисование прямых линий для размещения ткани”, с 16.



- 3** Сложите детали **1** и **2** лицевой стороной друг к другу, выровняв верхний край по горизонтальной линии по центру детали основы.



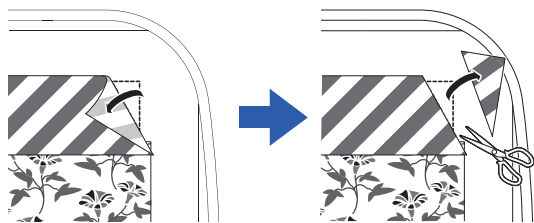
- 4** В нашем примере прошейте **[КРАСНЫЙ]** линию (1), нарисованную первой в разделе “Шаг 6 Рисование прямых линий для стачивания кусков ткани лицевой стороной друг к другу”, с 17.



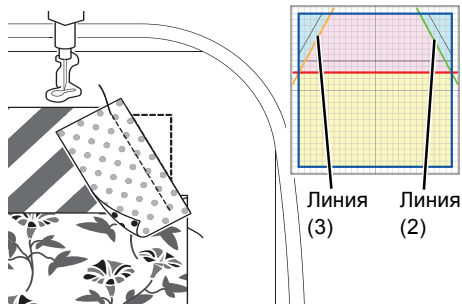
- 5** Разверните сшитые вместе детали.



- 6** Загните правую часть детали **2** вдоль диагональной линии в правом верхнем углу детали основы, а затем ножницами отрежьте ткань.

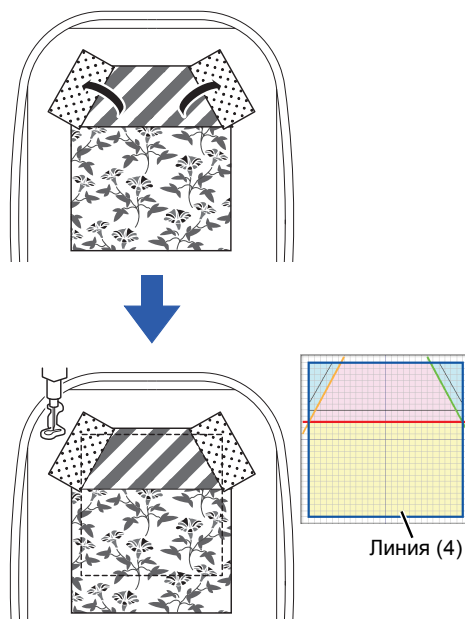


- 7** Разместите сверху деталь **3** лицевой стороной вниз, выравнивая ее по диагональной линии в правой верхней части детали основы. Затем запустите машину. В нашем примере прошейте **[ЛАЙМОВЫЙ ЗЕЛЕНЫЙ]** линию (2), нарисованную в разделе “Шаг 6 Рисование прямых линий для стачивания кусков ткани лицевой стороной друг к другу”, с 17.



- 8** Повторите шаги **6** и **7** для детали **4** и запустите машину. В нашем примере прошейте **[ТЫКВЕННЫЙ]** линию (3), нарисованную в разделе “Шаг 6 Рисование прямых линий для стачивания кусков ткани лицевой стороной друг к другу”, с 17.

- 9** Разверните детали, а затем проложите строчку по контуру рисунка дома. В нашем примере прошейте **[СИНИЙ]** линию (4), нарисованную в разделе “Шаг 6 Рисование прямых линий для стачивания кусков ткани лицевой стороной друг к другу”, с 17.



- 10** Вырежьте рисунок дома, оставив припуски на швы шириной 7 мм.



Урок 2. Расположение рисунков строчек

В этом разделе описывается, как можно сочетать рисунки строчек для создания рисунка для вышивания.

Встроенные рисунки строчек можно дублировать, зеркально отображать и вращать, чтобы создавать оригинальные рисунки для вышивания.

Рекомендуется использовать встроенные рисунки, не изменяя их размер или изменяя его незначительно.



Файл образца для этого урока находится в папке
“Документы” (Мои документы)\PE-DESIGN PLUS2\Tutorial\Tutorial_2

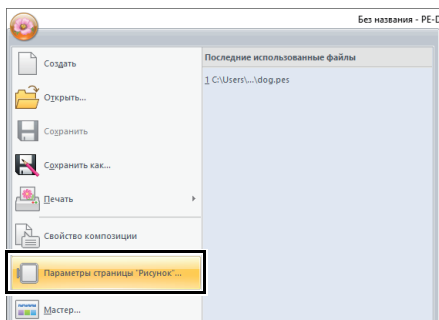


В рисунках строчек содержится различная рабочая информация, в частности, о точках опускания иглы и порядке цветов нитей. При изменении размера строчка становится более плотной или более редкой, при этом точка опускания иглы не изменяется. Эти изменения могут отрицательно повлиять на качество вышивки.

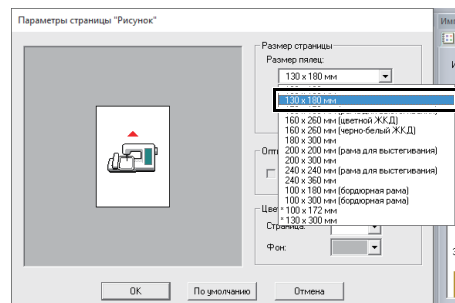
Шаг 1	Настройка размера страницы “Рисунок”
Шаг 2	Импорт и поворот рисунка
Шаг 3	Дублирование рисунка
Шаг 4	Зеркальное отображение рисунка
Шаг 5	Расположение рисунков

Шаг 1 Настройка размера страницы “Рисунок”

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

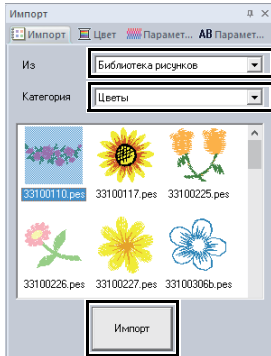


2 В селекторе [Размер пялец] выберите [130 × 180 мм], а затем щелкните [ОК].

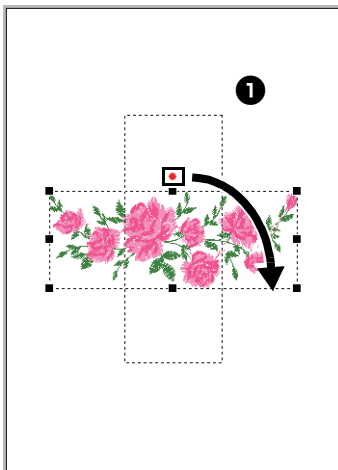


Шаг 2 Импорт и поворот рисунка

- 1 На панели [Импорт] выберите [Библиотека рисунков] в селекторе [Из], а затем [Цветы] в селекторе [Категория]. Выберите [33100110.pes] и щелкните [Импорт].



- 2 Удерживая нажатой клавишу <Shift>, перетащите красную точки в верхней части рисунка вправо, чтобы повернуть рисунок на 90° по часовой стрелке ①.

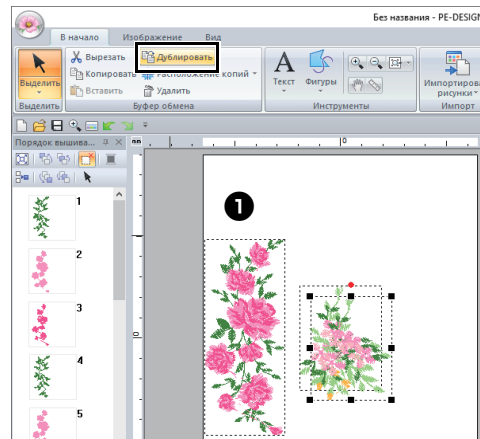


Если перетаскивать красную точку, удерживая нажатой клавишу <Shift>, рисунок поворачивается с шагом 15°.

- 3 Перетащите рисунок ① влево.

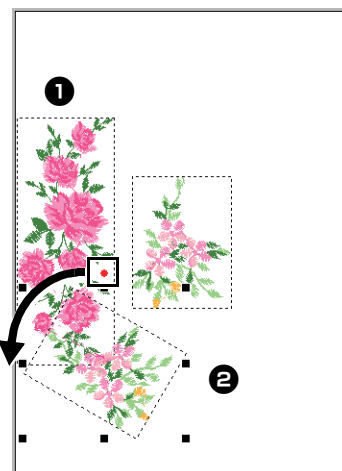
Шаг 3 Дублирование рисунка

- 1 Как и в разделе "Импорт и поворот рисунка" с. 22, импортируйте рисунок [33103503a.pes] из категории [Цветы] на панель [Импорт].
- 2 Выберите рисунок и щелкните вкладку [В начало].
- 3 Щелкните [Дублировать] в группе [Буфер обмена], чтобы дублировать рисунок.
→ Поверх исходного рисунка появляется его копия, смещенная немного вправо и вниз.



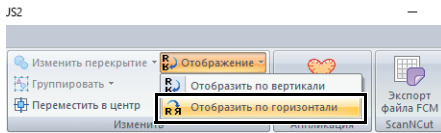
Другой способ: нажмите правой кнопкой мыши на выбранный рисунок и выберите в открывшемся меню команду [Дублировать].

- 4 Переместите дублированный рисунок ниже рисунка ①, а затем поверните его на 60° против часовой стрелки ②.

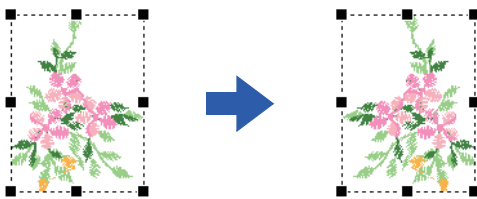


Шаг 4 Зеркальное отображение рисунка

- 1 Выберите исходный рисунок, затем щелкните **[Отображение]** в группе **[Изменить]** на вкладке **[В начало]**, а затем щелкните **[Отобразить по горизонтали]**.

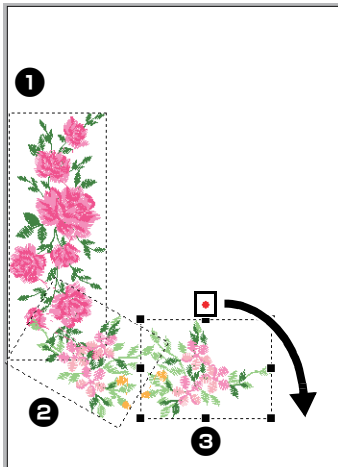


→ Получается горизонтальное зеркальное отображение выбранного рисунка.



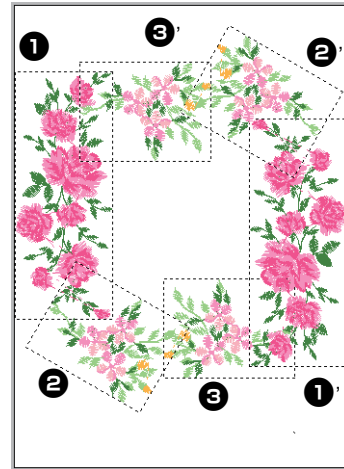
Другой способ: нажмите правой кнопкой мыши на выбранный рисунок и выберите в открывшемся меню команду **[Отображение]**.

- 2 Поместите зеркально отображенный рисунок справа от рисунка **2**, а затем поверните его на 90° по часовой стрелке **3**.

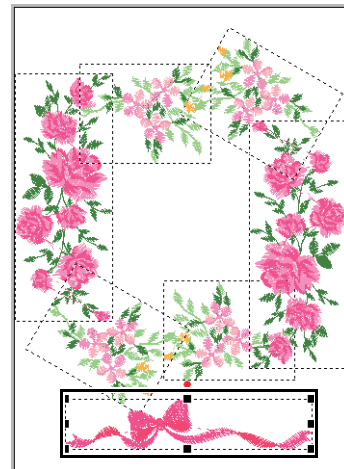


Шаг 5 Расположение рисунков

- 1 Расположите рисунки по кругу, как показано на рисунке, используя команды **[Дублировать]** и **[Повернуть]**.



- 2 Выберите **[no77_2.pes]** в категории **[Разное]** на панели **[Импорт]**, затем щелкните **[Импорт]**, а затем переместите его ниже цветочных рисунков.

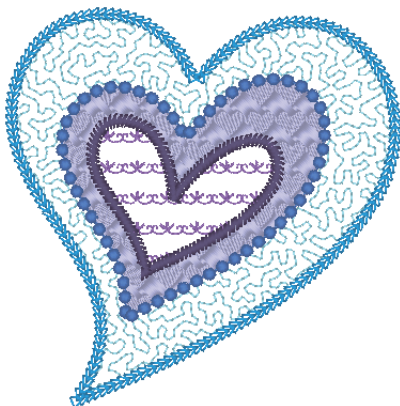


Измените порядок шитья по желанию.

- Подробнее см. в разделе *"Изменение порядка вышивания"* с. 38.

Урок 3. Изменение строчки для каждого рисунка фигуры

Можно задать тип вышивания для областей внутри замкнутых контуров текстовых рисунков или фигур.



Файл образца для этого урока находится в папке
“Документы” (Мои документы)\PE-DESIGN PLUS2\Tutorial\Tutorial_3

Шаг 1	Импорт контурной фигуры
Шаг 2	Применение орнаментных строчек к линии
Шаг 3	Применение программируемых строчек к фигуре
Шаг 4	Применение орнаментных строчек к фигуре


Шаг 1 Импорт контурной фигуры

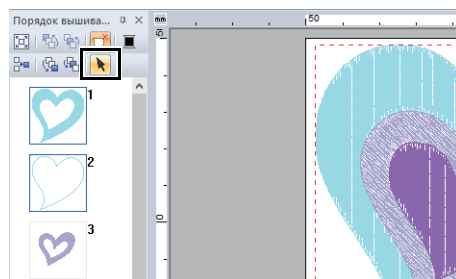
- 1 На панели **[Импорт]** выберите **[Контурные фигуры]** в селекторе **[Из]**, а затем **[Разное]** в селекторе **[Категория]**. Выберите **[OL_heart01.pes]** и щелкните **[Импорт]**.



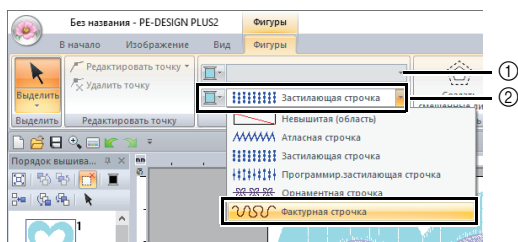
Шаг 2 Применение орнаментных строчек к линии

Расширенные параметры вышивания линий и областей можно настроить на панели **[Параметры вышивания]**. Теперь настроим параметры для вышивания линий и областей рисунка для самого большого сердечка.

- 1 Щелкните на рабочем пространстве, чтобы отменить выбор рисунка сердечка.
Удерживая нажатой клавишу **<Ctrl>**, щелкните на линии (рамка 2) и области рисунка (рамка 1) самого большого сердечка, расположенного на панели **[Порядок вышивания]**.
- 2 Нажмите  в верхней части панели **[Порядок вышивания]**.

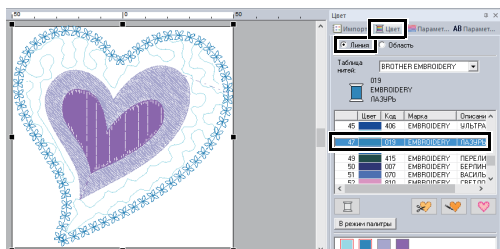


- 3 Нажмите на вкладку **[Фигуры]** на ленте.
- 4 Щелкните селектор **[Тип вышивания области]** в группе **[Вышивание]**, а затем выберите **[Фактурная строчка]**.



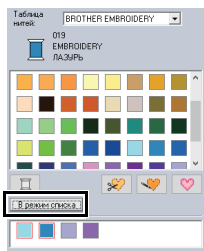
- 1 Селектор типа вышивания линии
- 2 Селектор типа вышивания области

- 5 Щелкните селектор **[Тип вышивания линии]** в группе **[Вышивание]**, а затем выберите **[Орнаментная строчка]**.
- 6 Щелкните вкладку **[Цвет]**. Выберите пункт **[Линия]** и щелкните **[ЛАЗУРЬ]** в списке.




При отображении панели цветов в виде списка отображаются названия цветов нитей. Чтобы переключиться на отображение в виде списка, щелкните **[В режим списка]** на панели **[Цвет]**.

Режим палитры



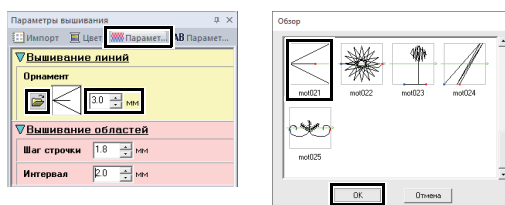
Режим списка



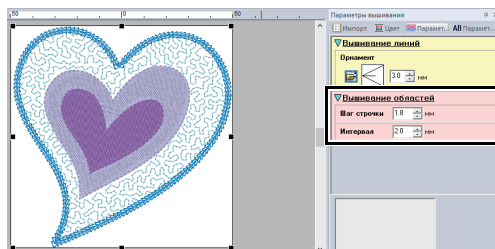
- 7 Выберите вкладку **[Параметры вышивания]**, а затем щелкните . Если панель **[Параметры вышивания]** не отображается, выберите вкладку **[Вид]**, затем **[Параметры]** и **[Параметры вышивания]**.

Выберите требуемый рисунок орнаментной строчки из диалогового окна **[Обзор]**, а затем щелкните **[ОК]**. Укажите размер орнамента.

В этом примере выберите **[mot021]** и 3,0 мм в качестве размера орнамента.

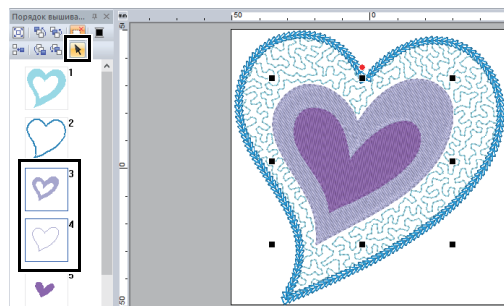


- 8 Укажите параметры области вышивания. В этом примере выберите 1,8 мм для шага строчки и 2,0 мм для интервала.



Шаг 3 Применение программируемых строчек к фигуре

- 1 Выделите второе по размеру сердечко (рамки 3 и 4) на панели **[Порядок вышивания]**.



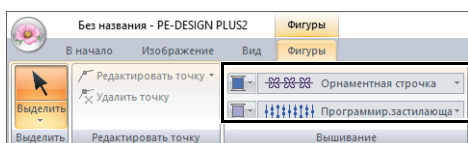
- 2** Задайте цвет и тип вышивания для каждой фигуры, выполнив следующие действия.

Вышивание линий

- **Тип вышивания линии :**
Орнаментная строчка
- **Цвет линии :**
ВАСИЛЬКОВЫЙ

Вышивание областей

- **Тип вышивания области :**
Программ.застылающая строчка



- 3** Нажмите на вкладку [Параметры вышивания] и укажите следующие настройки.

Вышивание линий

- **Рисунок орнамента :** mot022
- **Размер орнамента :** 3,6 мм

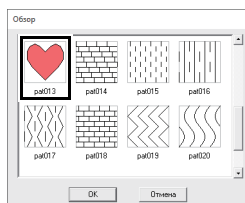
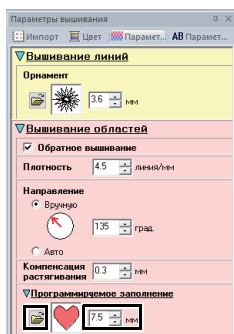
Вышивание областей

- **Обратное вышивание :** ВКЛ.
- **Плотность :** 4,5 линий/мм
- **Направление :** Вручную, 135 градусов
- **Компенсация растягивания :** 0,3 мм

- 4** Щелкните в разделе [Программируемое заполнение], выберите требуемый рисунок в диалоговом окне [Обзор], а затем щелкните [ОК].

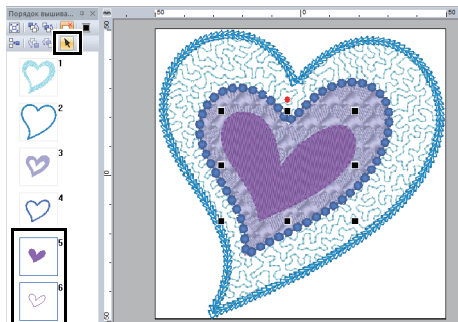
Для нашего примера выберите [pat013].

- **Рисунок застылающей строчки :**
pat013
- **Размер рисунка :**
7,5 мм



Шаг 4 Применение орнаментных строчек к фигуре

- 1** Выделите самое маленькое сердечко (рамки 5 и 6) на панели [Порядок вышивания].



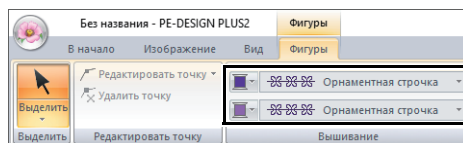
- 2** Нажмите на вкладку [Фигуры].

Вышивание линий

- **Тип вышивания линии :**
Орнаментная строчка
- **Цвет линии :**
ПУРПУРНЫЙ

Вышивание областей

- **Тип вышивания области :**
Орнаментная строчка



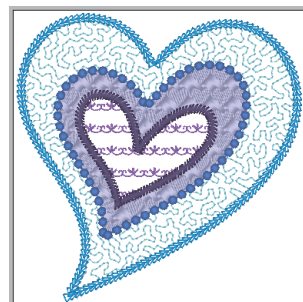
- 3** Нажмите на вкладку [Параметры вышивания] и укажите следующие настройки.

Вышивание линий

- **Рисунок орнамента :** mot024
- **Размер орнамента :** 3,0 мм

Вышивание областей

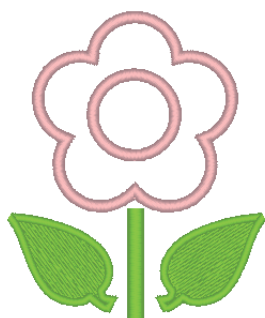
- **Рисунок орнамента :** mot025
- **Размер орнамента :** 7,5 мм



Урок 4. Редактирование импортированной фигуры для создания рисунка вышивания для аппликации

В этом разделе описана процедура редактирования импортированных фигур и использование мастера создания аппликаций.

Мастер создания аппликаций позволяет легко создавать аппликации, используя подробные пошаговые инструкции. В этом примере мы создадим аппликацию с отверстиями (незаполненные внутренние области).



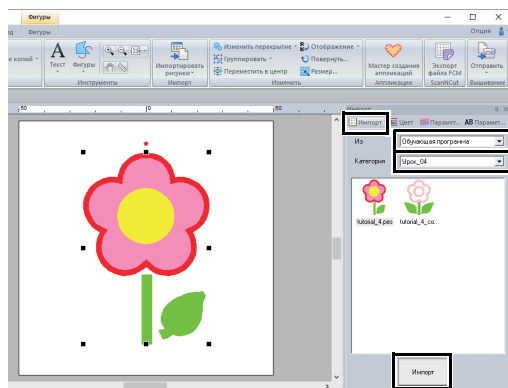
Файл образца для этого урока находится в папке "Документы" (Мои документы)\PE-DESIGN PLUS2\Tutorial\Tutorial_4

Шаг 1	Импорт рисунков
Шаг 2	Редактирование точек и изменение фигур
Шаг 3	Использование инструмента зеркального копирования
Шаг 4	Определение вышивания с отверстием
Шаг 5	Создание аппликаций

Шаг 1 Импорт рисунков

Фигуры можно создать, нарисовав их при помощи инструментов Фигуры, либо путем импортирования шаблонов фигур.


- 1 Чтобы импортировать фигуру, выберите **[Обучающая программа]** в селекторе **[Из]** на панели **[Импорт]**, а затем выберите **[Урок_04]** в селекторе **[Категория]**. Выберите фигуру, а затем щелкните **[Импорт]**.

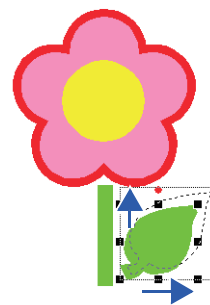


Шаг 2 Редактирование точек и изменение фигур

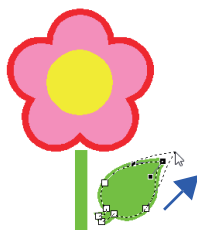
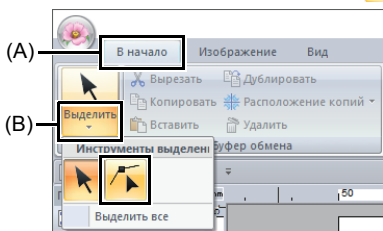
Теперь изменим точку на листе.

- 1 Щелкните рабочее пространство, чтобы отменить выбор рисунка цветка. Щелчком мыши выберите фигуру листа. Щелкните и перетащите метку-манипулятор, чтобы настроить внешний вид листа.

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

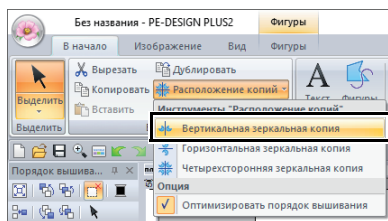


- 2** Измените точку.
- (A) Нажмите на вкладку **[В начало]**.
 - (B) Нажмите **[Выделить]** в группе **[Выделить]**, затем нажмите
 - (C) Щелкните форму для листа. → В форме появятся точки.
 - (D) Выберите точку, а затем перетащите ее в требуемое местоположение.

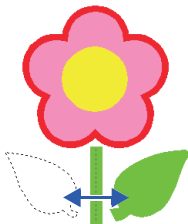


Шаг 3 Использование инструмента зеркального копирования

- 1** Щелкните вкладку **[В начало]**.
- 2** Щелкните **[Выделить]** в группе **[Выделить]**, затем щелкните и выберите лист.
- 3** Щелкните **[Расположение копий]** в группе **[Буфер обмена]**, а затем выберите **[Вертикальная зеркальная копия]**.



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



- Способ расположения копии

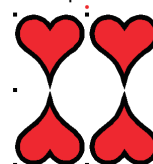
Вертикальная зеркальная копия



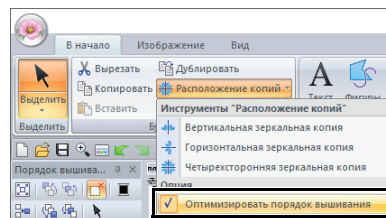
Горизонтальная зеркальная копия



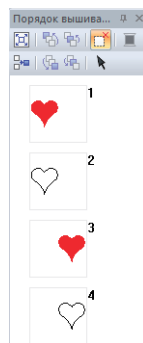
Четырехсторонняя зеркальная копия



- 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.

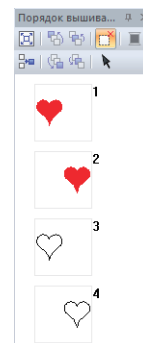


[Оптимизировать порядок вышивания] не выбрано



Вышивание выполняется в том порядке, в котором созданы рисунки.

[Оптимизировать порядок вышивания] выбрано

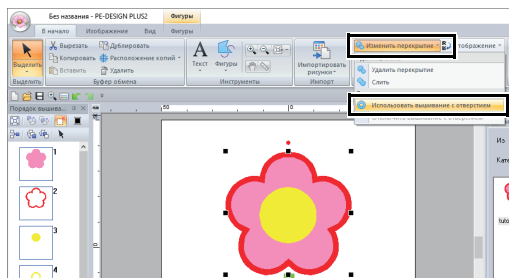


Порядок вышивания изменен так, что сначала непрерывно вышиваются все рисунки одного цвета.

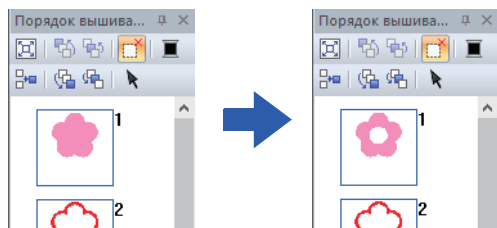
Шаг 4 Определение вышивания с отверстием

Теперь применим настройку таким образом, чтобы перекрывающиеся области не прошивались дважды.

- 1 Удерживая нажатой клавишу <Ctrl>, нажмите на круг и затем на изображение цветка.
- 2 Щелкните вкладку [В начало], затем выберите [Изменить перекрытие] в группе [Изменить] и щелкните [Использовать вышивание с отверстием].



→ При выборе вышивания с отверстием рисунок, отображаемый на панели [Порядок вышивания], изменяется.

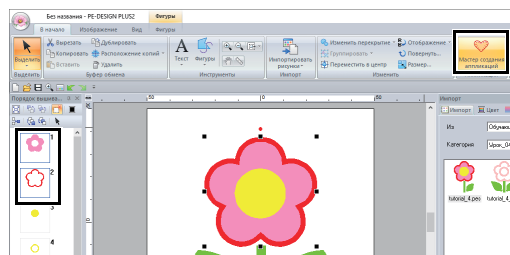


Вышивание с отверстием не может применяться в том случае, если один рисунок не находится полностью внутри другого.

►► “Вышивание с отверстием” с. 56.

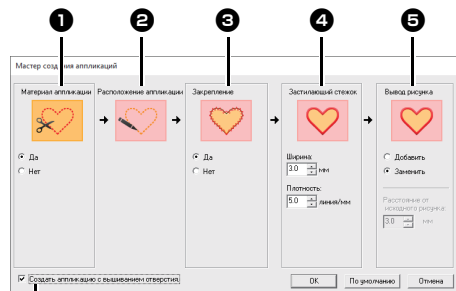
Шаг 5 Создание аппликаций

- 1 Выберите внешний рисунок, а затем щелкните [Мастер создания аппликаций] на вкладке [В начало], чтобы открыть диалоговое окно [Мастер создания аппликаций].



До перехода в диалоговое окно [Мастер создания аппликаций] обязательно выберите внешний рисунок.

- 2 В диалоговом окне программы [Мастер создания аппликаций] задайте настройки в следующем порядке: 1 - 6.



6

1 Материал аппликации

Выделите линии вырезания для аппликации.

Контур аппликации можно прошить сметочными строчками, которые прокладываются на ткани аппликации в качестве руководства для вырезания.

→ Для нашего примера выберите пункт [Да].

2 Расположение аппликации

Вышивание направляющего контура для наложения аппликации задается автоматически.

3 Закрепление

Выберите наметывание для аппликации.

Элемент аппликации можно приметать к материалу основы.

→ Для нашего примера выберите пункт [Да].

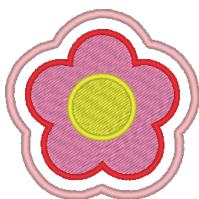
- 4 Застилающий стежок**
 Выберите строчку для закрепления аппликации. Выберите тип вышивания и другие параметры (**[Ширина]** и **[Плотность]**) для отделки аппликации.

→ В нашем примере присвойте параметру **[Ширина]** значение “3,0 мм”, а параметру **[Плотность]** — “5,0 линий/мм”.

- 5 Вывод рисунка**
 Укажите необходимость добавлять застилающие стежки вокруг всего рисунка (**[Добавить]**) или вместо линий фигур (**[Заменить]**).

→ Для нашего примера выберите пункт **[Заменить]**.

Добавить



Заменить



►► “Настройки параметров “Вывод рисунка”” с. 30.

- 6 Создать аппликацию с вышиванием отверстия.**
 Устанавливайте этот флажок при создании аппликации, в которой есть отверстия (пустые области).
 → Для данного примера установите этот флажок.



- Флажок **[Создать аппликацию с вышиванием отверстия.]** отображается, только если выбран рисунок, к которому применено вышивание с отверстием, или только текстовый рисунок (в котором не используются встроенные шрифты 025 и 029, или выбран шрифт Мелкий текст), или же если выбран параметр **[Заменить]** в разделе **[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

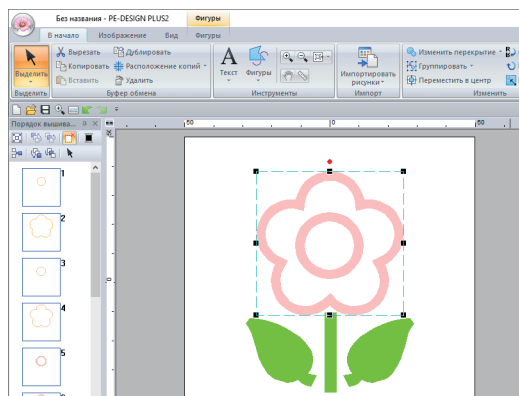


Если флажок **[Создать аппликацию с вышиванием отверстия.]** установлен



Чтобы восстановить значения по умолчанию для всех параметров, нажмите кнопку **[По умолчанию]**.

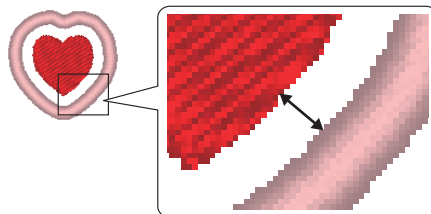
- 3** Нажмите **[ОК]**, чтобы закрыть диалоговое окно Мастер создания аппликаций.



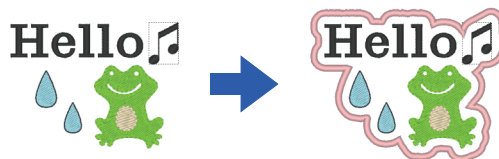
■ Настройки параметров “Вывод рисунка”

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.



Параметр **[Добавить]** недоступен, если рисунок строчки не существует, например, если в качестве типов строчки для вышивания линий и областей выбран тип **[Невышитая]**.

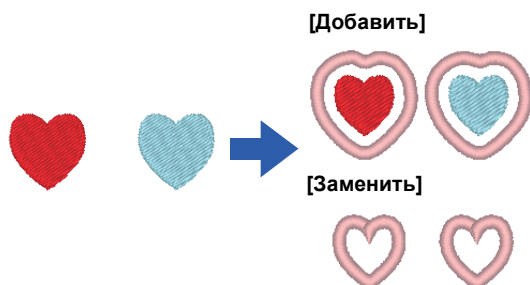
Заменить

- 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 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 вышиваться для каждого рисунка.




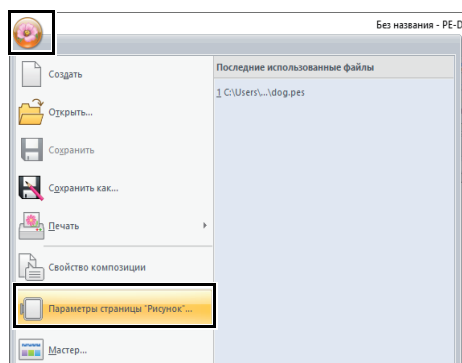
- Если рисунки перекрываются
Если выбран параметр **[Добавить]**, застилающие стежки будут вышиваться по контуру вокруг всех рисунков.



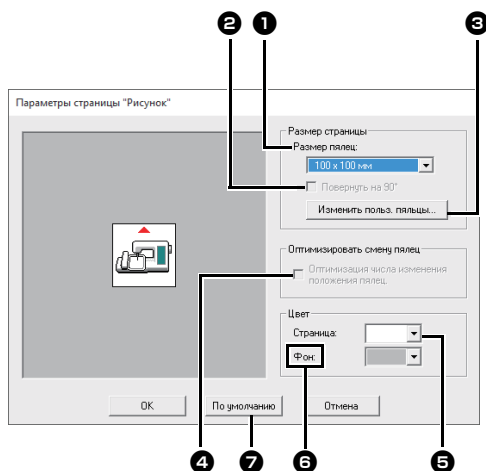
Настройка параметров страницы "Рисунок"

Цвет и размер области Страница "Рисунок" можно изменить. Можно выбрать размер области Страница "Рисунок" соответственно размеру пялец, используемых на вышивальной машине. Кроме того, для области Страница "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 Страница "Рисунок" и нажмите кнопку [ОК].

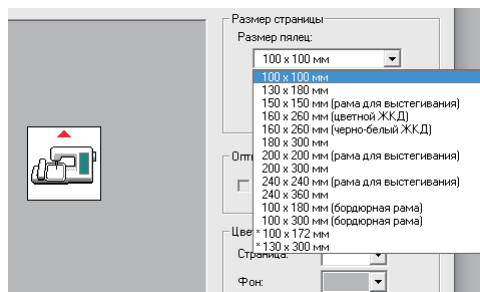


- 1 **Размер пялец**
Выберите в селекторе нужный размер пялец.
- 2 **Повернуть на 90°**
Установите этот флажок, чтобы расположить рисунок в области Страница "Рисунок" с поворотом на 90°.
- 3 **Изменить польз. пяльцы**
Нажмите эту кнопку, чтобы открыть диалоговое окно [Параметры пользовательских пялец], в котором можно добавить пользовательский размер пялец. Добавленный пользовательский размер пялец отображается внизу списка.
 - ▶▶ "Задание пользовательского размера пялец" с. 33

- 4 **Оптимизировать смену пялец**
Этот параметр можно выбирать, если в качестве размера страницы "Рисунок" были 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.
- 5 **Страница**
Выберите нужный цвет для области Страница "Рисунок".
- 6 **Фон**
Выберите нужный цвет рабочей области.
- 7 **По умолчанию**
Нажмите эту кнопку, чтобы восстановить настройки по умолчанию.

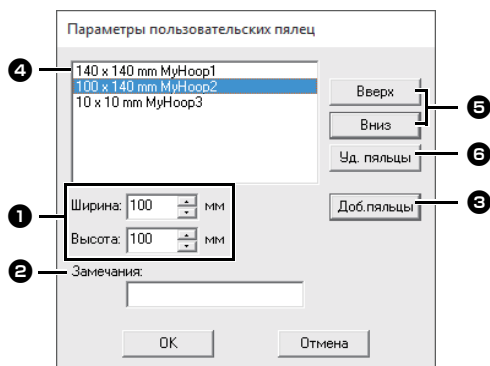


- Размеры области Страница "Рисунок" **100 × 172 мм** и **130 × 300 мм**, обозначенные символом "ж", используются для вышивания многопозиционных дизайнов, для которых используются пяльцы, устанавливаемые на машине в трех положениях.



- ▶▶ "Урок 8. Создание композиции для многопозиционных пялец" с. 93
- Не выбирайте размер пялец, превосходящий пяльцы для вышивания, которые могут использоваться на вашей машине.

Задание пользовательского размера пялец



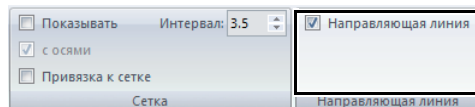
- 1 Ширина, Высота**
Введите размер пялец, который нужно добавить.
- 2 Замечания**
В этом поле можно ввести текст, который будет отображаться рядом с размером.
- 3 Доб.пяльцы**
Нажмите эту кнопку, чтобы добавить размер пялец.
- 4 Список пользовательских пялец**
Добавленный размер пялец отображается в списке. 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.
- 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.

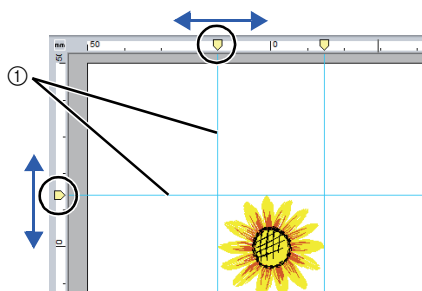
Изменение настроек направляющих линий

- 1** Щелкните вкладку [Вид].
- 2** Установите флажок [Направляющая линия] в группе [Направляющая линия].



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

→ отображается, и рисуется направляющая линия.



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





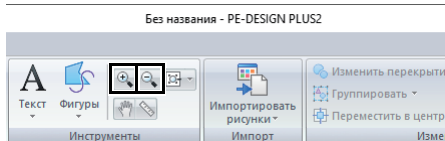
- Направляющая линия добавляется при каждом нажатии мышью на линейку. На горизонтальную и вертикальную линейки можно добавить не более 100 направляющих линий.
- При перетаскивании направляющей линии ее положение отображается в строке состояния.
- Если флажок [Направляющая линия] снят, направляющие линии будут скрыты.
- Если одновременно установлены флажки [Показывать] и [Привязка к сетке] в группе [Сетка], направляющие линии будут добавляться/перемещаться вдоль линий сетки.



►► "Изменение параметров сетки" с. 15

Проверка рисунков вышивания


Масштабирование

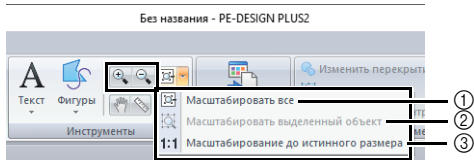
- 1 Нажмите на вкладку [В начало].
- 2 Нажмите  или  в группе [Инструменты].



-  : Щелкните на области Страница "Рисунок", чтобы увеличить масштаб. (Щелкните правой кнопкой мыши на области Страница "Рисунок", чтобы уменьшить масштаб.)
-  : Щелкните на области Страница "Рисунок", чтобы уменьшить масштаб. (Щелкните правой кнопкой мыши на области Страница "Рисунок", чтобы увеличить масштаб.)

Другой способ: нажмите на  рядом с

 , затем нажмите [Масштабировать все], [Масштабировать выделенный объект] или [Масштабирование до истинного размера].




- 1 **Масштабировать все**
Вся область Страница "Рисунок" отображается по размеру окна. Эту же операцию можно выполнить, щелкнув в группе [Инструменты].
- 2 **Масштабировать выделенный объект**
Область Страница "Рисунок" масштабируется таким образом, чтобы в ней отображались только выбранные объекты.
- 3 **Масштабирование до истинного размера**
Область Страница "Рисунок" отображается в своем истинном размере.

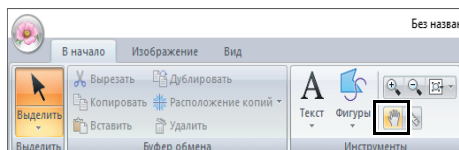


- Увеличить или уменьшить изображение также можно, переместив ползунок регулятора [Масштаб] в строке состояния или нажав на коэффициент Масштаб.
 - Чтобы уменьшить или увеличить изображение, когда выбран какой-либо другой инструмент, вращайте колесико мыши вперед или назад, одновременно удерживая нажатой клавишу <Ctrl>.
- "Окно PE-DESIGN PLUS2" с. 10

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].




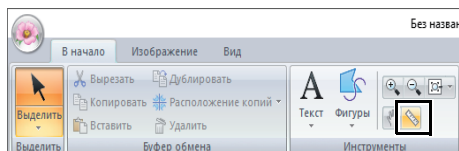
- 3 Перетащите рабочую область, чтобы просмотреть нужную часть.



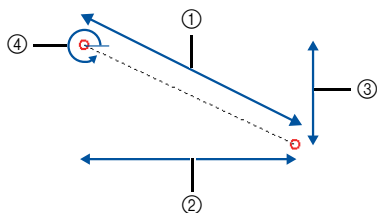
- Чтобы сдвинуть рабочую область, когда выбран какой-либо другой инструмент, перемещайте курсор, одновременно удерживая нажатой клавишу <Пробел>.
- Чтобы прокрутить изображение по горизонтали, вращайте колесико мыши, одновременно удерживая нажатой клавишу <Alt>.

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 в нижней части окна.

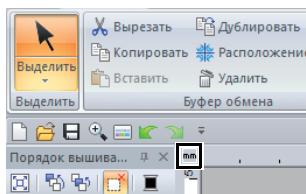


Длина = 68.07 мм (Ширина = 60.90 мм, Высота = 30.40 мм), 333 градусов

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

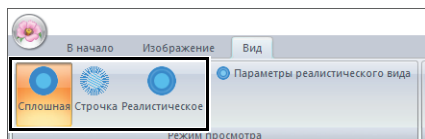


Для переключения единиц измерения между миллиметрами и дюймами нажимайте кнопку **mm / in.**



Изменение отображения дизайна для вышивания

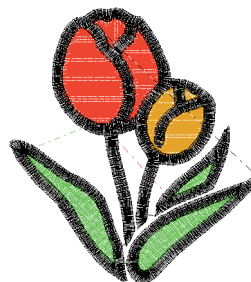
- 1** Нажмите на вкладку **[Вид]**.
- 2** Нажмите **[Сплошная]**, **[Строчка]** или **[Реалистическое]** в группе **[Режим просмотра]**.



■ Сплошной вид



■ Вид строчки



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

■ Реалистический вид

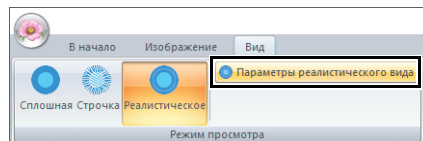


Композицию можно отобразить с использованием реалистического вида, чтобы увидеть, как она будет выглядеть после окончания вышивания.



Изменение параметров реалистического вида

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

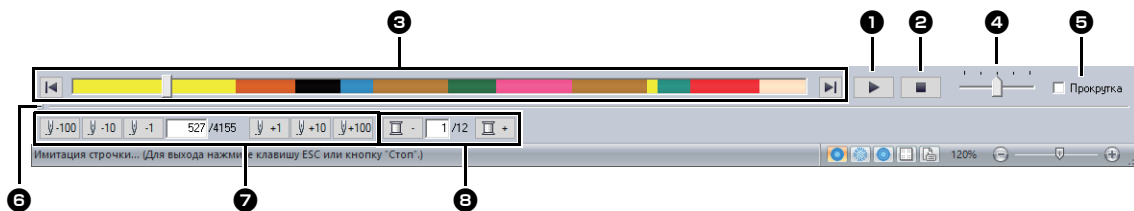



3. При необходимости задайте значения параметров **[Ширина нити]**, **[Контраст]** и **[Яркость]** и нажмите **[Применить]** (**[ОК]**).



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.

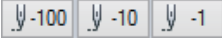
 : Переход к концу вышивания и остановка имитации.

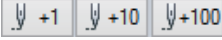
4 Переместите ползунок, чтобы изменить скорость имитации вышивания.

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.



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 ввести значение в поле **7** или **8**, имитация переходит назад или вперед к указанной точке.

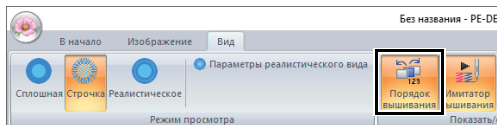


• Если при запуске имитации был выделен рисунок, то во время имитации вышивается только выделенный рисунок.

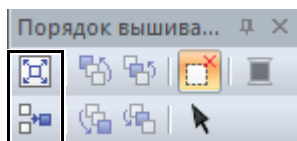
• Флажок **[Прокрутка]** недоступен в режиме Реалистический вид.

Просмотр и редактирование порядка вышивания

- 1 Нажмите на вкладку **[Вид]**.
- 2 Щелкните **[Порядок вышивания]** в группе **[Показать/скрыть]**.
Нажимайте эту кнопку, чтобы переключаться между отображением и скрытием панели Порядок вышивания.



- 3 Щелкните и на панели **[Порядок вышивания]**.



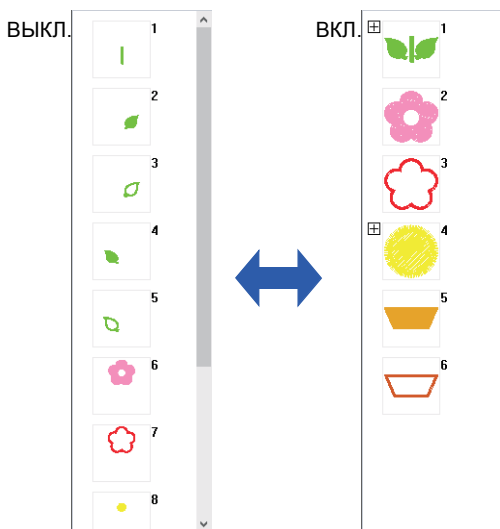
Масштаб

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.

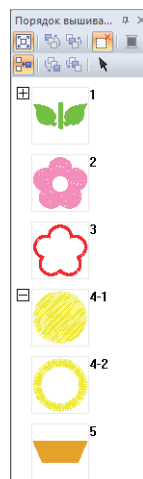


Когда в одной рамке объединены несколько рисунков с одинаковым цветом, слева от этой рамки отображается значок .

Щелкните , чтобы отображать комбинированные рисунки с одинаковым цветом в отдельных рамках.

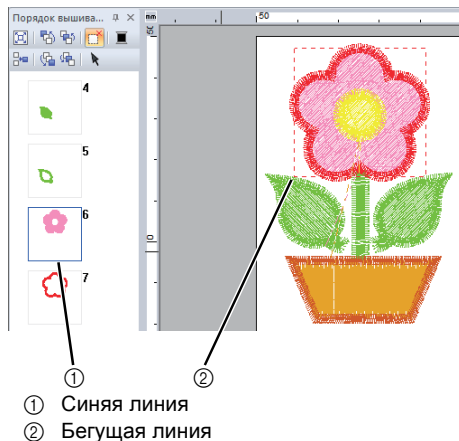
отображается под первой рамкой, а каждая рамка отображается после первой вместе с вспомогательным номером, указывающим порядок ее вышивания в ряду рисунков с одинаковым цветом.

Щелкните , чтобы снова объединить все рисунки с одинаковым цветом в одну рамку.



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 рамки требуемых рисунков, удерживая нажатой клавишу **<Shift>** или **<Ctrl>**. Кроме того, можно выбрать несколько рамок, перетаскивая через них курсор.

- 2 Щелкните на панели **[Порядок вышивания]**, чтобы выбрать в области Страница "Рисунок" рисунок, соответствующий рамке, выбранной на панели **[Порядок вышивания]**. Рисунок можно также выделить, дважды нажав на соответствующую рамку на панели **[Порядок вышивания]**.

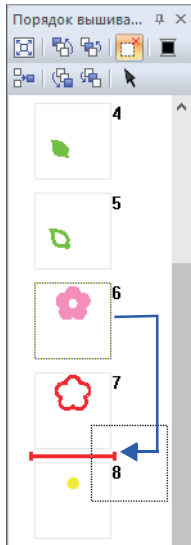
■ Изменение порядка вышивания

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

Для перемещения рамки

можно также щелкнуть ,

,  или  на панели [Порядок вышивания].



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.

■ Изменение цветов

1 Выберите одну или несколько рамок на панели [Порядок вышивания], а затем щелкните  в верхней части панели [Порядок вышивания].

→ Панель Цвет отображается поверх других панелей.

2 Нажмите нужный цвет на панели [Цвет].

▶▶ “Панель Цвет” с. 61

■ 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, щелкните вкладку [Вид], затем [Параметры], а затем выберите [Параметры вышивания].


3 Измените параметры вышивания и тип вышивания.

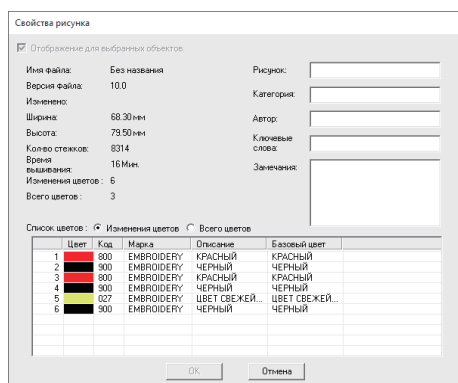
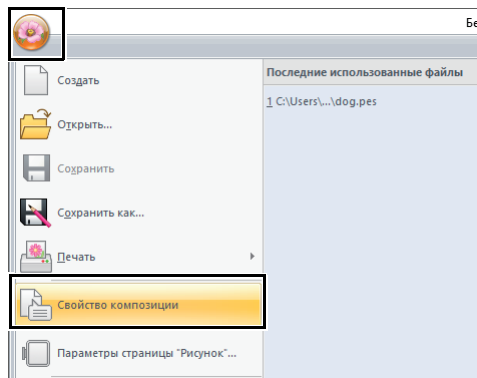
▶▶ “Типы вышивания линий”, “Типы строчки для вышивания областей” с. 63 и “Определение параметров вышивания” с. 63

■ Отображение/скрытие рамок, которые не будут вышиваться

Подробнее см. в разделе “Отображение рамок, которые не будут вышиваться” с. 41.

Проверка сведений о рисунке вышивания

Нажмите  и затем нажмите [Свойства рисунка].



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



Можно переключать информацию, отображаемую в списке цветов.

• Изменения цветов

Отображается информация о цветах нитей для каждой смены цвета. Это позволяет проверить общее количество смен цветов нитей.

Цвет	Код	Марка	Описание	Базовый цвет
1	800	EMBROIDERY	КРАСНЫЙ	КРАСНЫЙ
2	900	EMBROIDERY	ЧЕРНЫЙ	ЧЕРНЫЙ
3	800	EMBROIDERY	КРАСНЫЙ	КРАСНЫЙ
4	900	EMBROIDERY	ЧЕРНЫЙ	ЧЕРНЫЙ
5	027	EMBROIDERY	ЦВЕТ СВЕЖЕЙ...	ЦВЕТ СВЕЖЕЙ...
6	900	EMBROIDERY	ЧЕРНЫЙ	ЧЕРНЫЙ

• Всего цветов

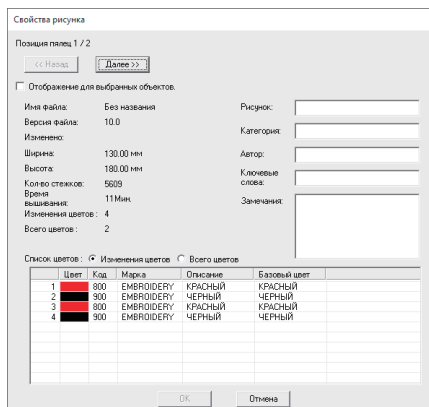
Отображается информация о цвете указанных нитей. Это позволяет проверить общее количество цветов нитей.

Цвет	Код	Марка	Описание	Базовый цвет
1	800	EMBROIDERY	КРАСНЫЙ	КРАСНЫЙ
2	900	EMBROIDERY	ЧЕРНЫЙ	ЧЕРНЫЙ
3	027	EMBROIDERY	ЦВЕТ СВЕЖЕЙ...	ЦВЕТ СВЕЖЕЙ...



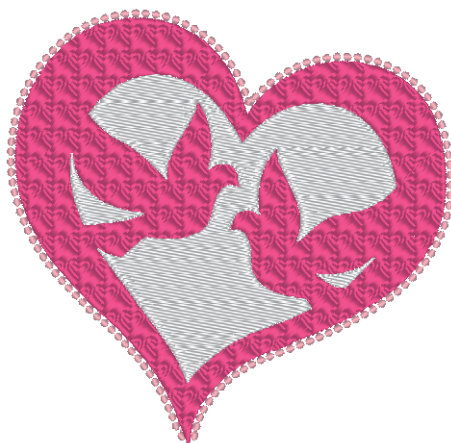
• Можно выбрать и просмотреть свойства отдельных рисунков в дизайне для вышивания, выбрав рисунок до открытия этого диалогового окна. Если в этом случае снять флажок [Отображение для выбранных объектов.], диалоговое окно переключается в режим отображения свойств для всех рисунков в области Страница "Рисунок".

• Если для параметра [Размер пялец] выбраны многопозиционные пяльцы (100 × 172 мм или 130 × 300 мм), отображается диалоговое окно [Свойства рисунка], содержащее информацию о вышивании области рисунка для каждого пялец на Страница "Рисунок".



Урок 5. Создание рисунка для вышивания на основе файла с векторным изображением

Можно создать рисунок вышивания на основе изображения (например, фотографии или иллюстрации).
Файлы изображений в формате WMF, EMF и SVG можно преобразовывать в рисунки для вышивания.



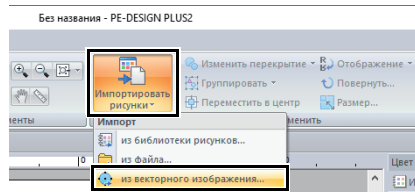
Файл образца для этого урока находится в папке
“Документы” (Мои документы)\PE-DESIGN PLUS2\Tutorial\Tutorial_5

Шаг 1	Импорт векторных изображений (файлы SVG)
Шаг 2	Отображение рамок, которые не будут вышиваться
Шаг 3	Украшение фигуры внешнего сердечка

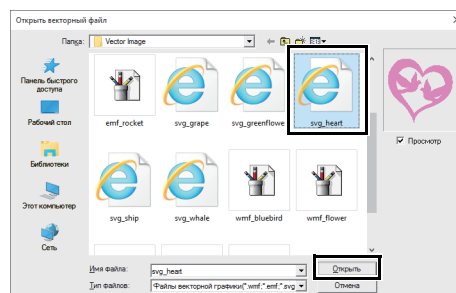
Шаг 1 Импорт векторных изображений (файлы SVG)

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

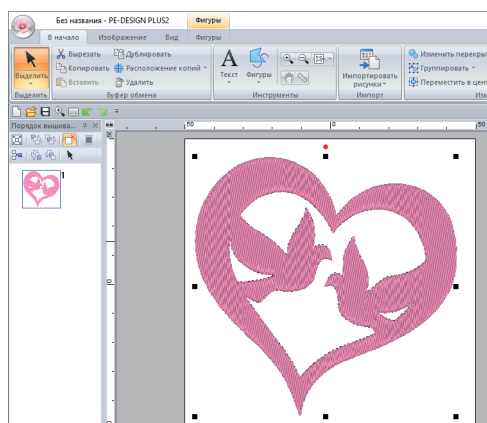
- 1 Нажмите на вкладку **[В начало]**.
- 2 Нажмите **[Импортировать рисунки]** в группе **[Импорт]** и выберите **[из векторного изображения]**.



- 3 Выберите файл для импорта и нажмите **[Открыть]**.
В нашем примере мы будем импортировать изображение **[svg_heart.svg]**.




→ Изображение появляется в области **[Страница "Рисунок"]** как рисунок фигуры.



- 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.

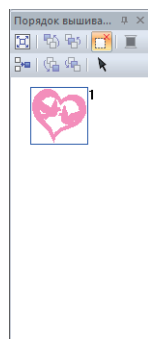
Шаг 2 Отображение рамок, которые не будут вышиваться

- 1 Щелкните  на панели инструментов в верхней части панели [Порядок вышивания].

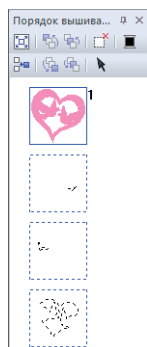


Скрыть невышиваемые объекты
Щелкните для отображения скрытых объектов, которые не требуются вышивать.

ВКЛ.



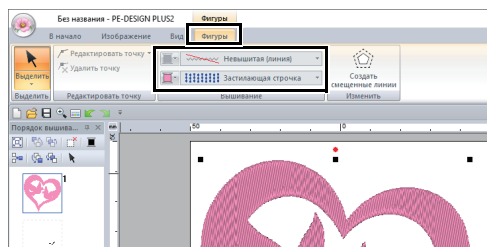
ВЫКЛ.



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

Шаг 3 Украшение фигуры внешнего сердечка

- 1 Выберите цветную область рисунка сердечка и нажмите на вкладку [Фигуры].



- 2 Задайте цвет и тип вышивания для каждой фигуры, выполнив следующие действия.

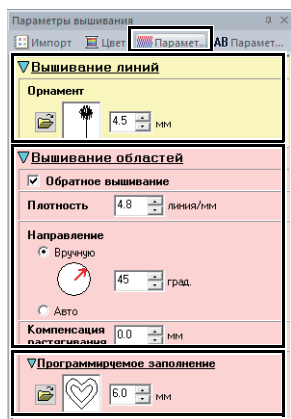
Вышивание линий

- **Тип вышивания линии :**
Орнаментная строчка
- **Цвет линии :**
ОРАНЖЕВО-РОЗОВЫЙ


Вышивание областей

- **Тип вышивания области :**
Программируемая застилающая строчка
- **Цвет области :**
ТЕМНО-РОЗОВЫЙ

- 3** Нажмите на вкладку [Параметры вышивания] и укажите следующие настройки.




Вышивание линий

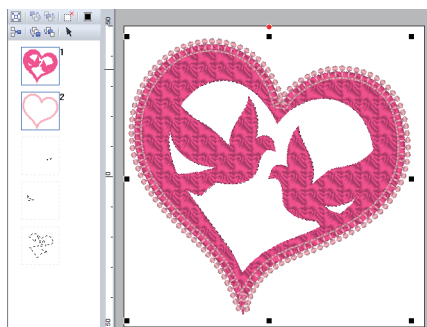
- Рисунок орнамента : mot023 
- Размер орнамента : 4,5 мм

Вышивание областей

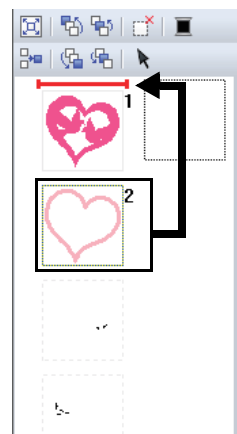
- Обратное вышивание : ВКЛ.
- Плотность : 4,8 линий/мм
- Направление : Вручную, 45 градусов
- Компенсация растягивания : 0,0 мм

Программируемое заполнение

- Рисунок застилающей строчки : pat012 
- Размер рисунка : 6,0 мм



- 4** На панели [Порядок вышивания] перетащите рамку 2 (контур сердечка) вверх (над внешним рисунком сердечка).



Для объектов, в которых нет строчек, измените параметры вышивания в соответствии со своими предпочтениями.

■ Создание рисунка вышивания с использованием векторных изображений, созданных в других приложениях для 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 выполняется работа, преобразуйте файлы векторных изображений в формат WMF, EMF или SVG, а затем импортируйте их в программу PE-DESIGN PLUS2, следуя инструкциям, приведенным в разделе "Импорт векторных изображений (WMF, EMF и SVG)".




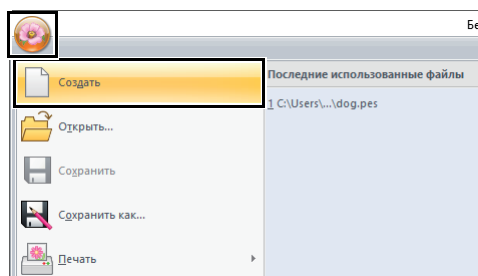
Файлы растровых изображений (например, ".bmp" и ".jpg") можно использовать в качестве фоновых изображений в программе PE-DESIGN PLUS2 или преобразовать в рисунки вышивания при помощи мастера Изображение в строчку.

- Подробнее см. в разделе "Создание рисунков вышивания с использованием изображений" с. 73.

Открытие/импорт рисунков вышивания

Создание нового рисунка вышивания


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

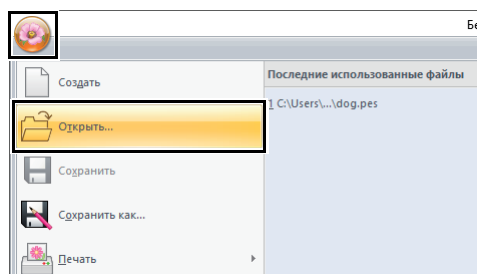


Можно изменить размер области Страница "Рисунок".

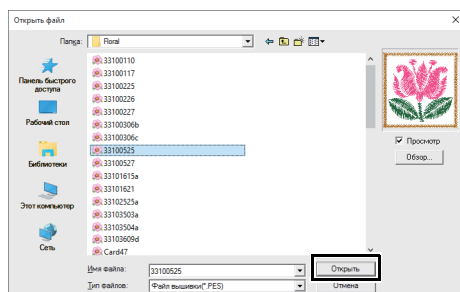
►► *"Настройка параметров страницы "Рисунок" с. 32*

Открытие файла PE-DESIGN PLUS2

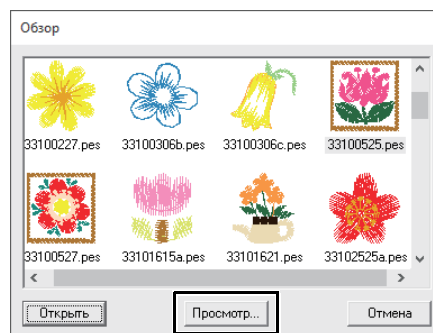
1 Нажмите  и затем нажмите **[Открыть]**.



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



• Чтобы просмотреть данные в выбранной папке в виде уменьшенных изображений в диалоговом окне **[Обзор]**, щелкните **[Обзор]**.



• Чтобы рассмотреть рисунок более подробно, выберите файл и нажмите кнопку **[Предварительный 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 **[Предварительный просмотр]** появляется сообщение "Неожиданный формат файла".



Файл можно открыть любым из следующих способов.

- Перетащите файл композиции для вышивания из окна проводника Windows в окно программы PE-DESIGN PLUS2.
- Дважды щелкните файл дизайна для вышивания в проводнике Windows.



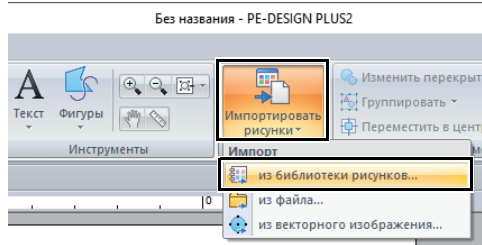
Если в этой программе открыть файл PES, созданный в программе PE-DESIGN 10 или более ранней версии, перед отображением рисунка вышивания на новой странице “Рисунок” отображается сообщение “Будет выполнен импорт этого файла на новую страницу дизайна.”.

Импорт композиций для вышивания

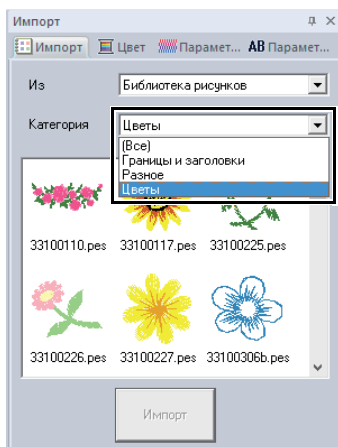
Дизайны для вышивания можно импортировать из панели **[Импорт]**. Подробные сведения о панели **[Импорт]** см. в разделе “Пример импорта данных вышивания” с. 13.

■ Из Design Library

- 1 Нажмите на вкладку **[В начало]**.
- 2 Щелкните **[Импортировать рисунки]** в группе **[Импорт]**, а затем выберите **[из библиотеки рисунков]**.



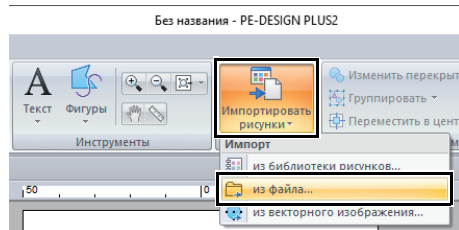
- 3 С помощью селектора **[Категория]** выберите категорию для отображения соответствующих данных вышивания.



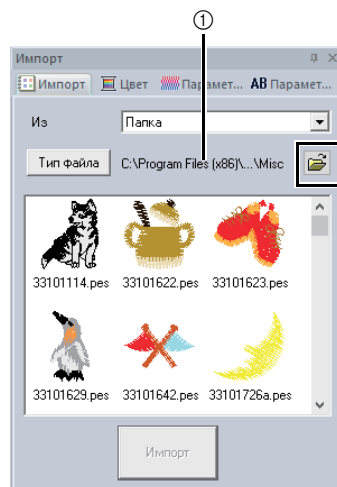
- 4 Нажмите на значок файла рисунка, который нужно импортировать, и нажмите **[Импорт]**.

■ Из папки

- 1 Нажмите на вкладку **[В начало]**.
- 2 Щелкните **[Импортировать рисунки]** в группе **[Импорт]**, а затем выберите **[из файла]**.

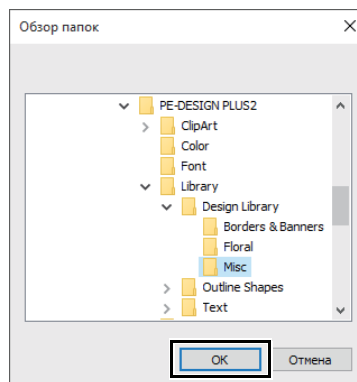


- 3 Нажмите .

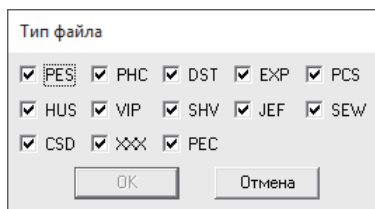


① Показывает путь к выбранной папке.

- 4 Выберите папку и нажмите кнопку **[ОК]**.



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



- 6** Выберите значок файла и нажмите **[Импорт]**.



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



Поскольку файлы DST не содержат информацию о цветах нитей, цвета в импортированном файле DST могут отображаться не так, как ожидается. Для изменения цветов нитей можно использовать функции на панели **[Порядок вышивания]**.

▶▶ *"Изменение цветов" с. 38*


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

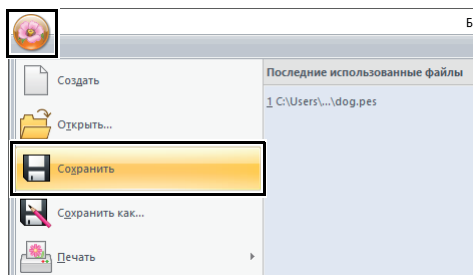
▶▶ *"Выбор числа переходов в рисунке вышивания в формате DST" с. 102*

Сохранение и выход

Сохранение


■ Перезапись

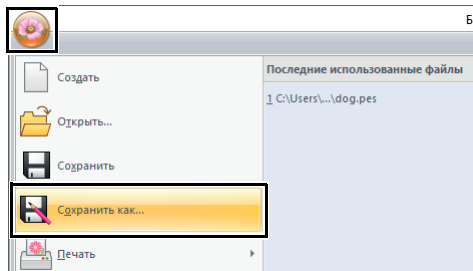
Нажмите  и затем нажмите **[Сохранить]**.



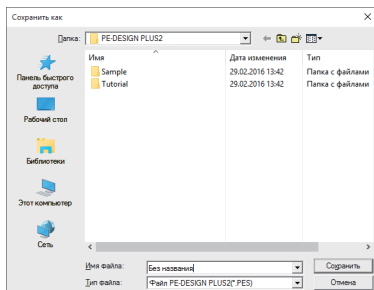
Если имя файла не указано или не удастся найти файл, открывается диалоговое окно **[Сохранить как]**.

■ Сохранение под новым именем

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



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

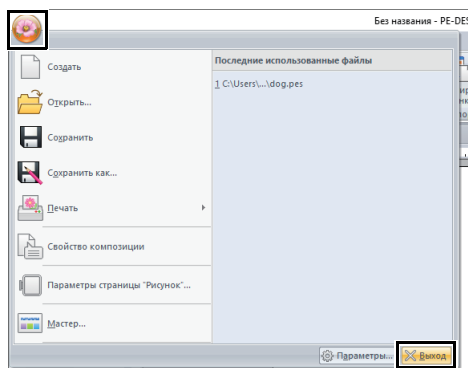


3 Нажмите **[Сохранить]**, чтобы сохранить данные.

→ Имя нового файла отображается в строке заголовка окна программы PE-DESIGN PLUS2.

Выход


Нажмите  и затем нажмите **[Выход]**.

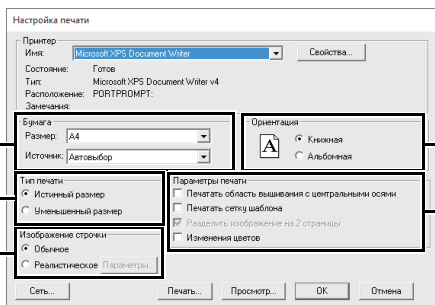
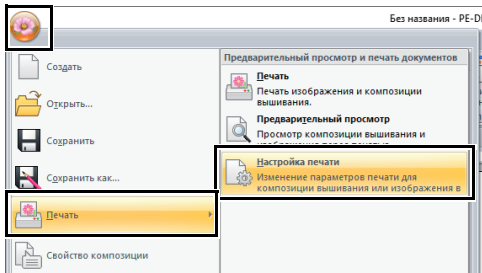


Печать

Выбор параметров печати

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

- Щелкните , затем **[Печать]** и **[Настройка печати]**.



- Укажите формат бумаги.
- Укажите ориентацию бумаги.
- 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.

- Параметры печати**

Печатать область вышивания с центральными осями:

Выберите этот параметр, чтобы печатать черные линии для обозначения области вышивания и центральные оси для данных. (Этот параметр доступен, только если выбран пункт **[Истинный размер]**.)

Печатать сетку шаблона:

Установите этот флажок, чтобы напечатать зеленые линии, указывающие сетку, распечатанную на листе вышивки, включенном в пяльцы. (Если выбрать **[Пользовательские пяльцы]** в качестве размера Страница "Рисунок", выбрать этот параметр невозможно.)

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 Страница "Рисунок" выбраны большие размеры пялец. Этот параметр недоступен, если выбран размер **[Пользовательские пяльцы]**.)

С помощью этой функции раздельной печати в правом нижнем 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.

- Изображение строчки**

Обычное:

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" с. 35*




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.

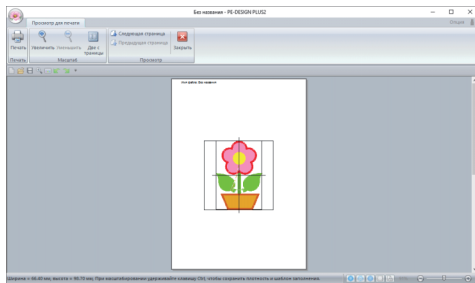
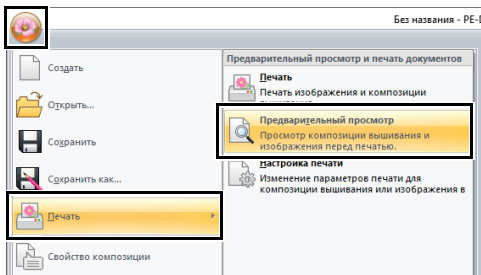
2 Нажмите [ОК].

►► “Изменение отображения дизайна для вышивания” с. 35.

Проверка изображения для печати

Перед печатью можно просмотреть содержимое области Страница “Рисунок”.


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

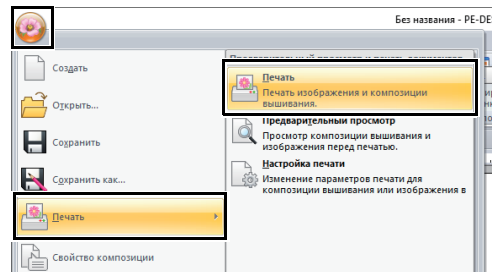


Изображение, которое будет напечатано, можно также отобразить, нажав кнопку [Предварительный просмотр] в диалоговом окне [Настройка печати].

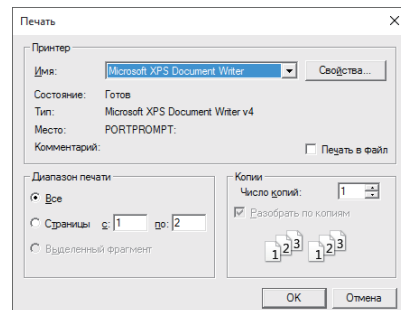
Печать страницы “Рисунок” с информацией о вышивании

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

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



2 Выполните нужные настройки.



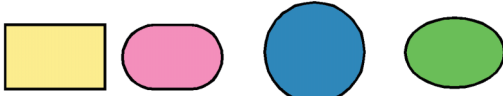
3 Нажмите [ОК], чтобы запустить печать.

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

Рисование и изменение формы фигур

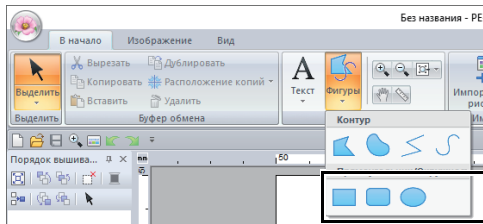
Рисование фигур




■ Рисование прямоугольника или окружности



Прямоугольник Окружность Овал

- 1 Нажмите на вкладку [**В начало**].
- 2 Щелкните [**Фигуры**] в группе [**Инструменты**], а затем щелкните значок инструмента в разделе [**Прямоугольник**]/ [**Окружность**], чтобы выбрать требуемый инструмент [**Прямоугольник**]/ [**Окружность**].

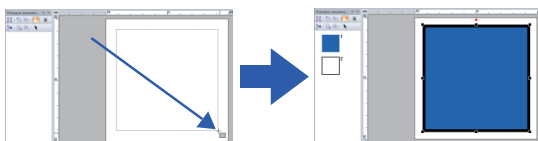


-  : Прямоугольник
-  : Скругленный прямоугольник
-  : Окружность или овал



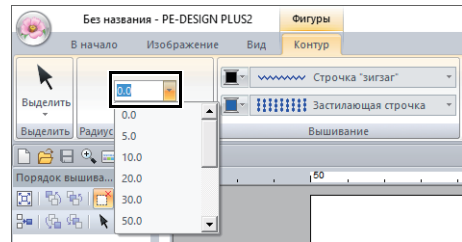
Нарисуйте окружность или квадрат курсором мыши, удерживая нажатой клавишу **<Shift>**.

Перетащите курсор в область Страница "Рисунок".



Скругленный прямоугольник

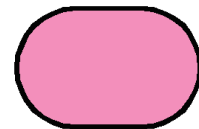
- Чтобы изменить радиус скругленных углов, выберите селектор [**Радиус закругления углов**] на вкладке [**Контур**]. Затем введите нужный радиус или выберите нужное значение.
- Укажите радиус углов перед рисованием прямоугольника. После того как прямоугольник нарисован, эту настройку изменить нельзя.



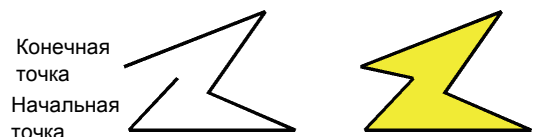
Пример 1
Радиус закругления углов: 0,0 мм



Пример 2
Радиус закругления углов: 20,0 мм



■ Рисование контуров (прямые линии и кривые)



Незамкнутая линия

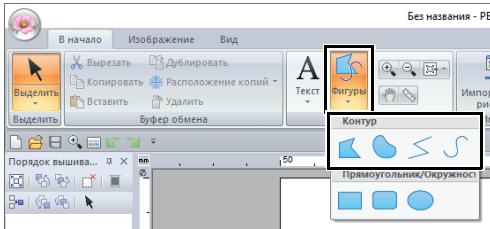
Замкнутая линия







Незамкнутая кривая

Замкнутая кривая

- 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 замкнутый контур, образованный из прямых линий. (Клавиша быстрого вызова: **<Z>**)
-  : Щелкните точки, чтобы нарисовать замкнутую кривую. (Клавиша быстрого вызова: **<X>**)
-  : Щелкните точки, чтобы нарисовать незамкнутый контур, образованный из прямых линий. (Клавиша быстрого вызова: **<Z>**)
-  : Щелкните точки, чтобы нарисовать незамкнутую кривую. (Клавиша быстрого вызова: **<X>**)

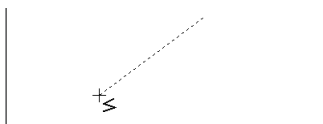
- 3 Нажмите в области Страница "Рисунок" или перетащите курсор, чтобы нарисовать линию.



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

■ Прямые линии/кривые

- 1 Щелкните страницу "Рисунок", чтобы указать начальную точку.
- 2 Нажмите в области Страница "Рисунок", чтобы указать следующую точку.

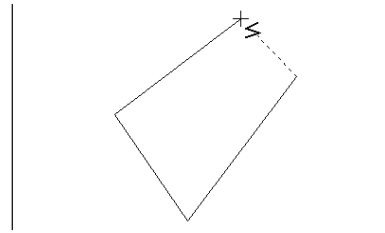


→ Пунктирные линии становятся сплошными.



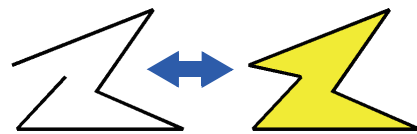
- Чтобы удалить последнюю введенную точку, щелкните ее правой кнопкой мыши или нажмите клавишу **<BackSpace>**.
- Инструмент Кривая используется аналогичным образом.

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

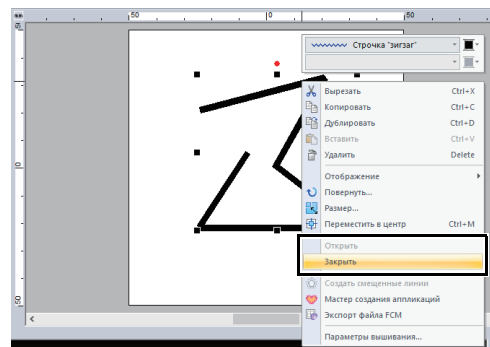


- Допускается свободное переключение между различными типами линий — либо щелчком мыши на соответствующей кнопке, либо нажатием клавиши быстрого вызова.
- При создании прямой линии перемещайте курсор вертикально или горизонтально, удерживая нажатой клавишу **<Shift>**.
- Параметры концов линии можно изменить даже после создания рисунка.
 - ▶▶ *"Изменение параметров для концов линий" с. 50.*
- Даже после создания рисунка можно преобразовать прямые линии в кривые и наоборот.
 - ▶▶ *"Преобразование прямых линий в кривые и наоборот" с. 52.*

■ Изменение параметров для концов линий



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

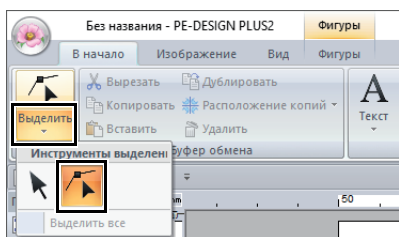


Изменение формы рисунков вышивания

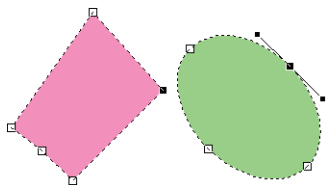
Форму рисунков можно изменить путем перемещения, добавления или удаления точек. Когда создаются рисунки фигур, в каждом месте нажатия кнопкой мыши создается точка.

■ Выделение точек

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



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

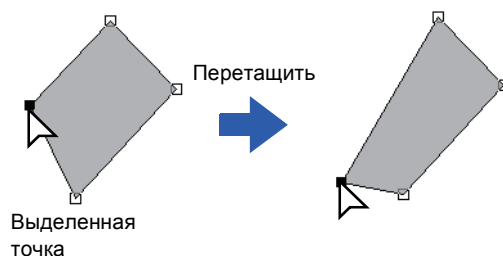


Несколько точек можно выделить любым из следующих способов.

- Перетащите курсор.
→ Выделяются все точки в пределах поля.
- Щелкните точки, удерживая нажатой клавишу **<Ctrl>**.
→ 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

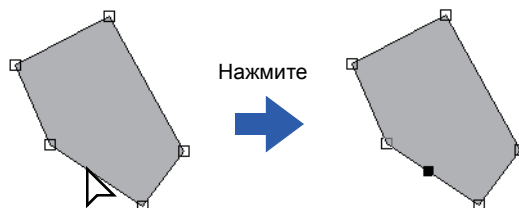
- 1 Выделите точку.
- 2 Перетащите точку на новое место.



- 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.

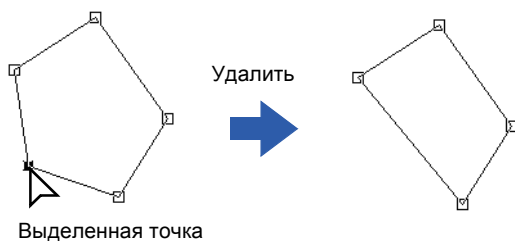
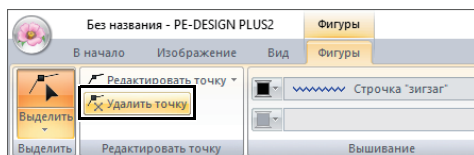
■ Вставка точек

- 1 Выберите инструмент **[Выделить точку]**.
- 2 Щелкните рисунок фигуры.
- 3 Для добавления точки щелкните на контуре.



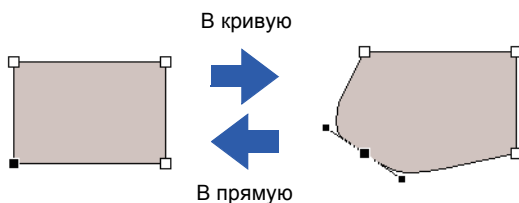
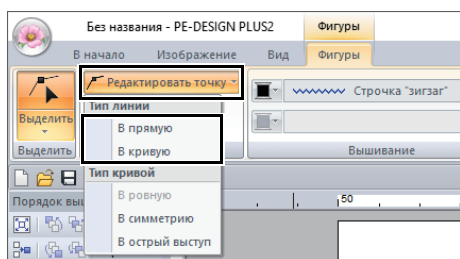
■ Удаление точек

- 1 Выделите точку.
- 2 Нажмите на вкладку [Фигуры].
- 3 Щелкните [Удалить точку] в группе [Редактировать точку]. Можно также удалить точку, нажав клавишу <Delete>.



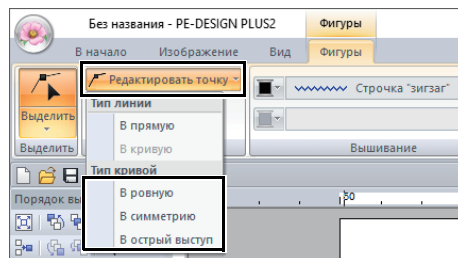
■ Преобразование прямых линий в кривые и наоборот

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

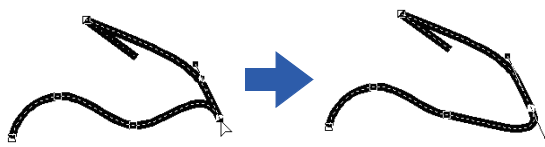


■ Изменение типа кривой

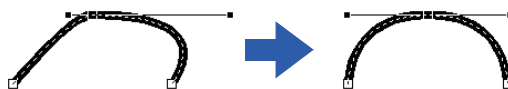
- 1 Выберите точку на кривой.
- 2 Нажмите на вкладку [Фигуры].
- 3 Нажмите [Редактировать точку] в группе [Редактировать точку], затем нажмите [В ровную], [В симметрию] или [В острый выступ].



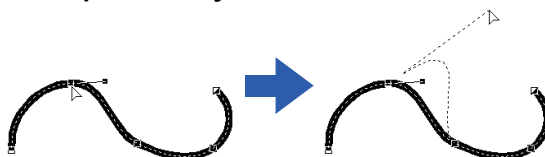
В ровную



В симметрию



В острый выступ




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

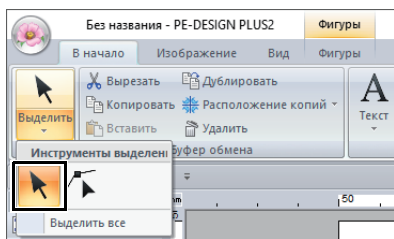


Изменить форму линии можно, перетаскивая черную сплошную метку-манипулятор в любую сторону от точки.

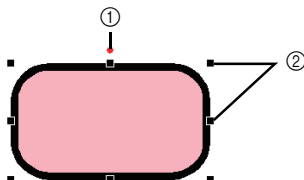
Редактирование рисунков вышивания

Выбор рисунков

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



- 3 Выберите рисунок.



- ① Метка-манипулятор поворота
- ② Ручки



В строке состояния отображаются размеры (ширина и высота) рисунка.

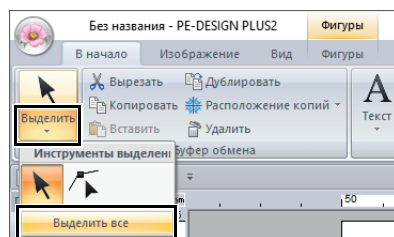
- 4 Чтобы выбрать еще один рисунок, удерживайте нажатой клавишу **<Ctrl>** и щелкните другой рисунок.



- Рисунок можно также выбрать, переместив курсор на рисунок.
- Чтобы выбрать следующий по порядку создания рисунок, нажмите клавишу **<Tab>**.
- Если выбрано несколько рисунков, для отмены выбора одного рисунка, щелкните этот рисунок, одновременно удерживая нажатой клавишу **<Ctrl>**.

Выделение всех рисунков вышивания

- 1 Щелкните вкладку [**В начало**].
- 2 Щелкните [**Выделить**] в группе [**Выделить**], а затем щелкните [**Выделить все**], чтобы выбрать все рисунки.



Для выбора всех рисунков, можно также нажать клавиши быстрого вызова **<Ctrl> + <A>**.

Перемещение рисунков

Перемещение вручную

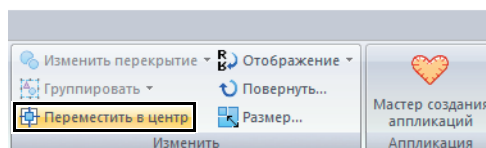
Перетащите выбранный рисунок (рисунки) в требуемое место на экране.



- 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 определенном месте, перетащите туда рисунок, удерживая нажатой клавишу **<Ctrl>**.

Перемещение рисунков вышивания в центр

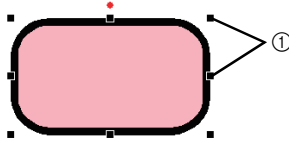
- 1 Выделите один или несколько рисунков и нажмите на вкладку [**В начало**].
- 2 Нажмите [**Переместить в центр**] в группе [**Изменить**].



Масштабирование рисунков

■ Масштабирование вручную

1 Выделите рисунок (рисунки).



① Ручки

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



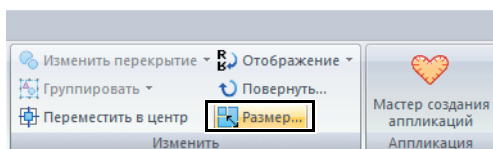
- Если при перетаскивании метки-манипулятора удерживать нажатой клавишу **<Shift>**, то рисунок увеличивается или уменьшается от центра рисунка.
- При перетаскивании метки-манипулятора текущий размер отображается в строке состояния.
- При масштабировании рисунков строчек число стежков остается неизменным, 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” с. 104.

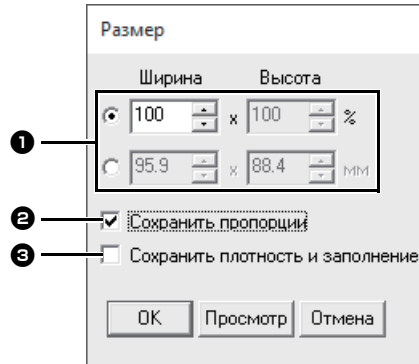
■ Масштабирование через ввод числового значения

1 Выделите один или несколько рисунков и нажмите на вкладку **[В начало]**.

2 Нажмите **[Размер]** в группе **[Изменить]**.



3 Укажите размер и нажмите кнопку **[ОК]**.



- 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.

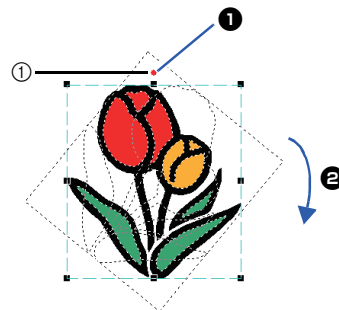
▶▶ “Увеличение/уменьшение рисунков строчки” с. 104

Поворот рисунков

■ Поворот вручную

1 Выделите рисунок (рисунки).

2 Перетащите поворотную метку-манипулятор.



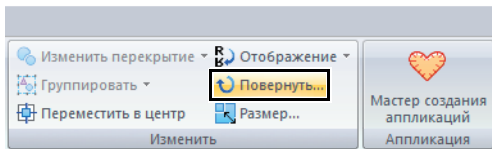
- 1 Форма курсора изменяется на
 - 2 Повернуть
- ① Метка-манипулятор поворота



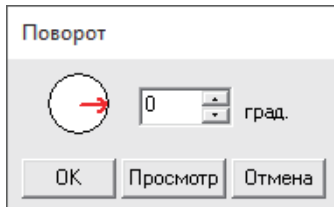
Чтобы повернуть рисунок (шаг поворота составляет 15°), перетащите метку-манипулятор, удерживая нажатой клавишу <Shift>.


■ Поворот через ввод числового значения

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



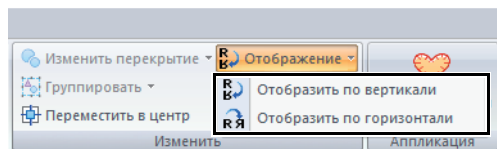
- 3 Введите или выберите угол поворота. Нажмите [ОК].



Угол также можно выбрать, перетащив  в диалоговом окне [Повернуть].

Зеркальное отображение рисунков по горизонтали или по вертикали

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



Зеркальное копирование

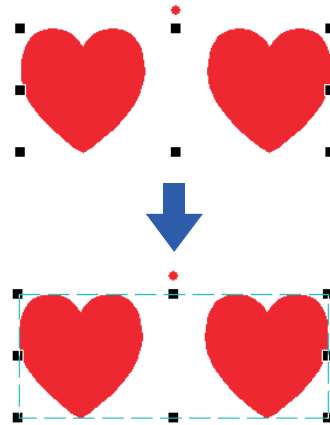
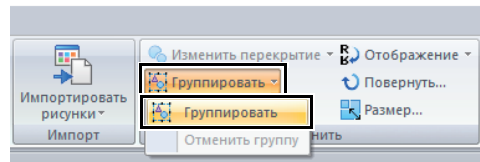
Подробнее см. в разделе “Использование инструмента зеркального копирования” с. 28.

Группирование/разгруппирование рисунков вышивания

■ Группирование рисунков

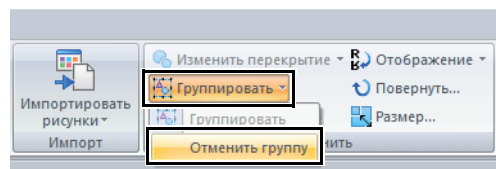
- 1 Выберите несколько рисунков, а затем щелкните вкладку [В начало].
- 2 Нажмите [Группировать] в группе [Изменить], затем нажмите [Группировать].

ния - PE-DESIGN PLUS2



■ Разгруппирование рисунков

- 1 Выберите сгруппированные рисунки, а затем щелкните 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 выбрать 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



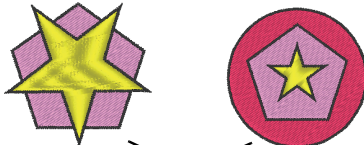
Вышивание с отверстием задано

- 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



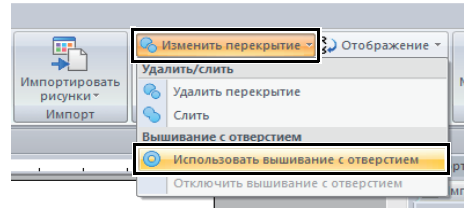
② Неправильно



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 Щелкните **[Изменить перекрытие]** в группе **[Изменить]**, а затем выберите **[Использовать вышивание с отверстием]**.

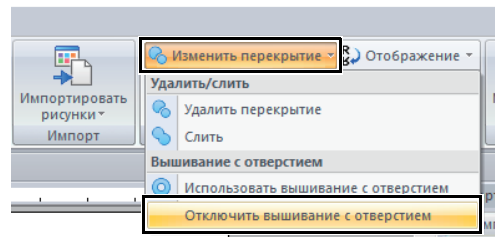


Чтобы лучше контролировать процесс вышивания с отверстием, используйте предварительный просмотр рисунков до и после вышивания с отверстием.

►► *“Вид строчки” с. 35*

■ Отмена вышивания с отверстием

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

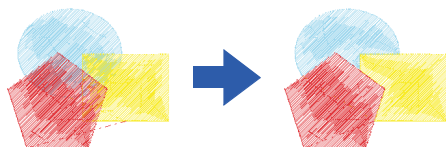


Изменение формы перекрывающихся рисунков

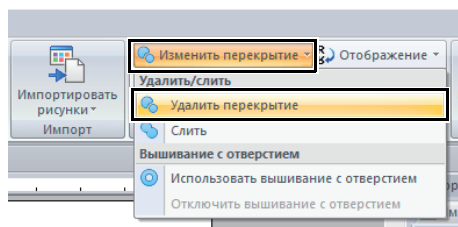
Для рисунков вышивания, созданных при помощи инструментов Фигуры, можно настроить объединение или удаление перекрывающихся областей.

■ Устранение наложения

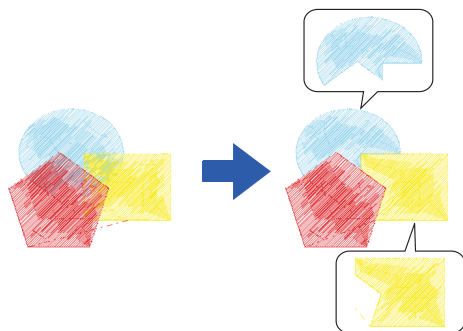
Перекрывающиеся рисунки можно настроить так, что область наложения будет удалена.



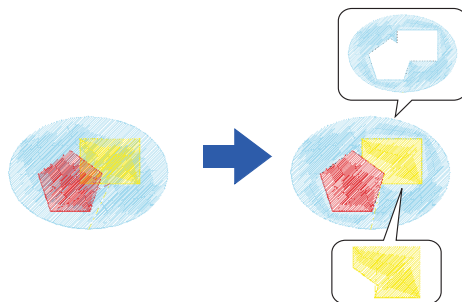
- 1 Чтобы выбрать два или несколько перекрывающихся рисунков, щелкните их, удерживая нажатой клавишу <Ctrl>.
- 2 Нажмите на вкладку [В начало].
- 3 Щелкните [Изменить перекрытие] в группе [Изменить], а затем выберите [Удалить перекрытие].






- При частичном перекрытии



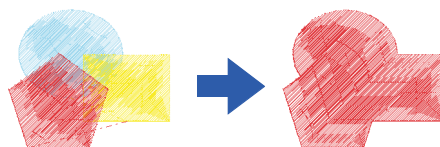
- При полном перекрытии



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

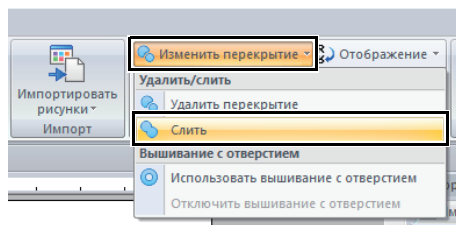
■ Слияние

Перекрывающиеся рисунки можно объединить.



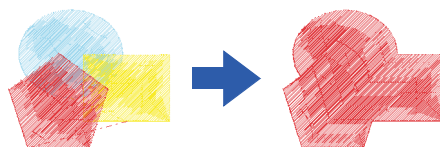
→ К объединенному рисунку применяется цвет и тип вышивания, заданные для рисунка, созданного последним (это самый верхний рисунок).

- 1 Чтобы выбрать два или несколько перекрывающихся рисунков, щелкните их, удерживая нажатой клавишу <Ctrl>.
- 2 Нажмите на вкладку [В начало].
- 3 Щелкните [Изменить перекрытие] в группе [Изменить], а затем выберите [Слить].



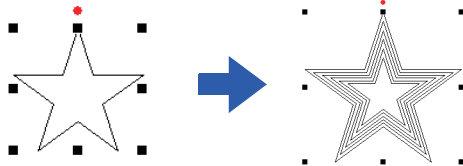
→ Если это не удастся применить к выделенным рисункам, появляется сообщение об ошибке.

- При частичном перекрытии



Создание рисунка со смещенными линиями

На основе выбранной фигуры можно создать концентрические строчки в рисунке.



1 Нарисуйте фигуру и выделите ее.

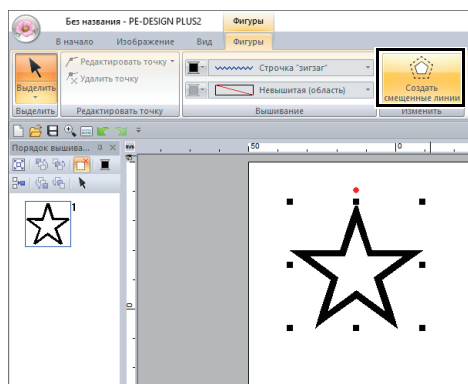


Необходимо выбрать замкнутую линию.

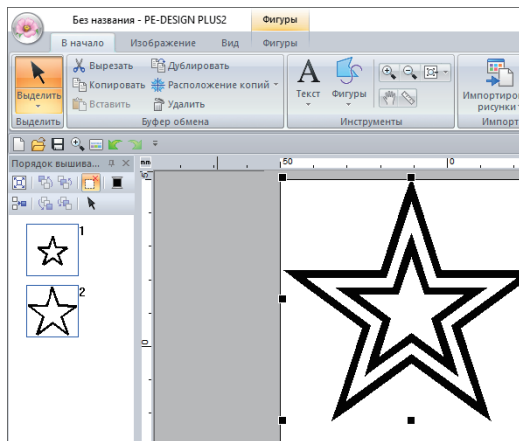
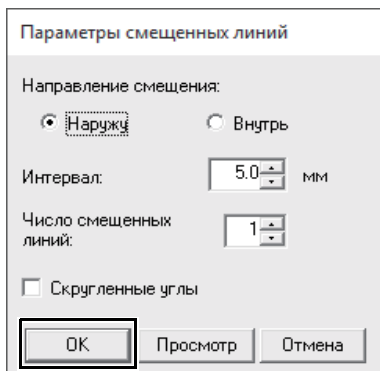
►► *“Изменение параметров для концов линий” с. 50*

2 Нажмите на вкладку **[Фигуры]**.

3 Щелкните **[Создать смещенные линии]** в группе **[Изменить]**.

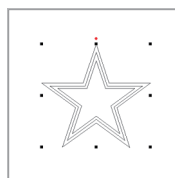


4 Настройте необходимые параметры для рисунка со смещенными линиями и нажмите кнопку **[ОК]**.

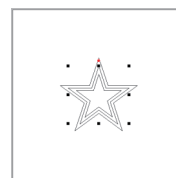


Направление смещения

Наружу

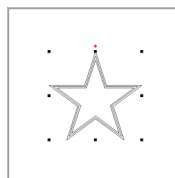


Внутрь

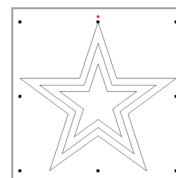


Интервал

1 мм

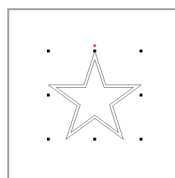


5 мм

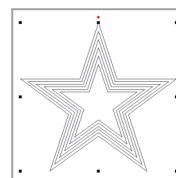


Число смещенных линий

1 линия

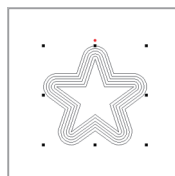


5 линий

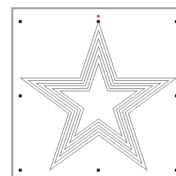


Скругленные углы

Флажок установлен.

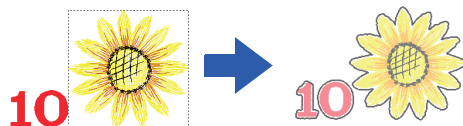


Флажок снят.



Экспорт файла FCM для ScanNCut (раскройной машины Brother)

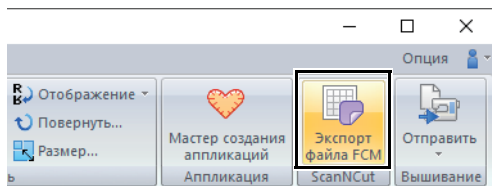
Созданный рисунок вышивания можно экспортировать как данные в формате FCM, чтобы его можно было вырезать с использованием раскройной машины Brother (ScanNCut).



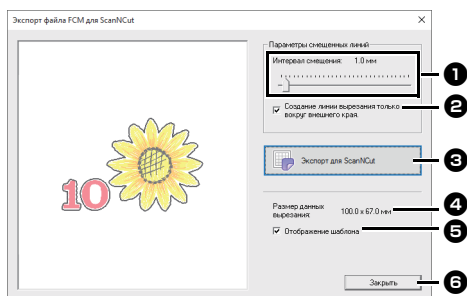
- Разрезать ткань с вышивкой на машине ScanNCut нельзя.
- При использовании машины ScanNCut существуют ограничения на толщину разрезаемой ткани.
- См. подробнее в Руководстве по эксплуатации, прилагаемом к раскройной машине Brother (ScanNCut).

1 Выделите один или несколько рисунков и нажмите на вкладку **[В начало]**.

2 Нажмите **[Экспорт файла FCM]** в группе **[ScanNCut]**.



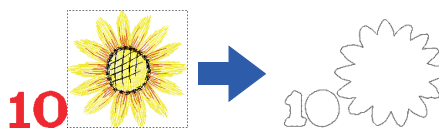
3 Укажите требуемые параметры для линии разреза, а затем щелкните **[Экспорт для ScanNCut]**.



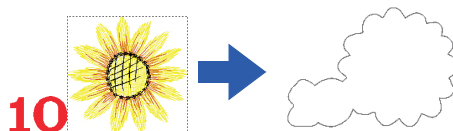
1 Интервал смещения

Укажите расстояние от контура рисунка до линии разреза.

- Если параметру **[Интервал смещения]** присвоено значение 0,0 мм, контур рисунка становится линией разреза.



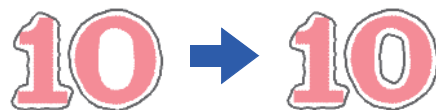
- Если параметру **[Интервал смещения]** присвоено любое другое значение, отличное от 0,0 мм, и при этом линии разреза накладываются друг на друга, они будут объединены.



2 Установите флажок, чтобы рисовать линии разреза только вокруг внешнего края рисунка. Удалите флажок, чтобы также рисовать линии разреза внутри рисунка.

Вкл.

Выкл.



3 Экспорт для ScanNCut

Нажмите эту кнопку, чтобы открыть диалоговое окно **[Экспорт файла FCM]**, в котором можно указать папку для сохранения файла.

4 Размер данных вырезания

Отображение размера данных для вырезания.

5 Отображение шаблона

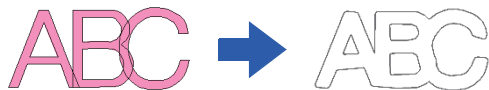
Установите этот флажок, чтобы отобразить бледное изображение исходного рисунка.

6 Закрыть

Нажмите эту кнопку, чтобы закрыть диалоговое окно.



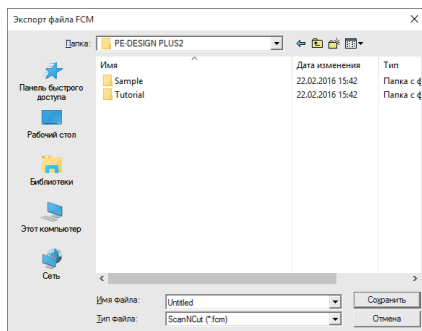
- Если символы текстового рисунка накладываются друг на друга, они будут объединены.



Однако если для параметра **[Интервал смещения]** выбрано значение 0,0 мм, объединение перекрывающихся рисунков может оказаться невозможным.

- Очень малый объем данных экспортироваться не будет.
- Максимальный размер данных для вырезания не должен превышать размера мата 12 × 12 дюймов (305 × 305 мм). При превышении этого максимального значения отображается сообщение об ошибке.
- За один раз в диалоговом окне **[Экспорт файла FCM]** можно создать не более 100 файлов FCM. При превышении этого максимального значения отображается сообщение об ошибке.

- 4** Выберите диск и папку, а затем введите имя файла.

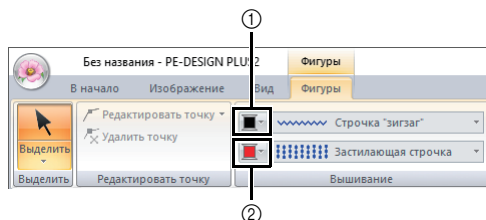


- 5** Нажмите **[Сохранить]**, чтобы сохранить данные.

Выбор цветов нитей и типов вышивания для линий и областей

Выбор цвета нити

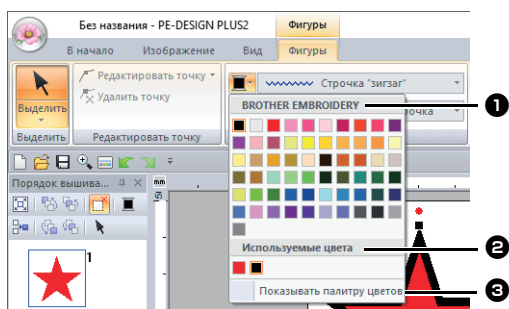
В группе [Вышивание] на вкладке [Фигуры] можно настроить цвета нитей для фигур.



- ① Цвет линии
- ② Цвет области

Цвет

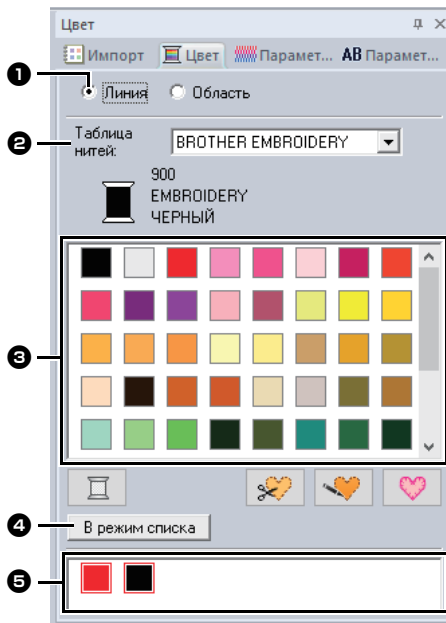
Нажмите кнопку [Цвет] и выберите нужный цвет из списка цветов нитей.



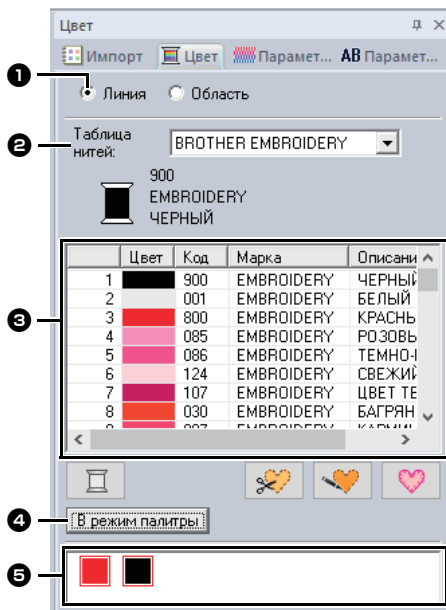
- ① Марка нити или название пользовательской таблицы цветов нитей и соответствующий список цветов нитей. Здесь отображается марка и соответствующая таблица цветов нитей для выбранного в настоящий момент рисунка.
- ② **Используемые цвета**
В этом поле отображаются все цвета нитей, используемые в дизайне 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

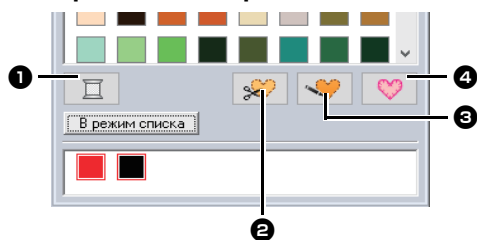
Цвет линии

Область

Цвет области

- 2 В селекторе **[Таблица нитей]** выберите марку нити или пользовательскую таблицу нитей.
- 3 В таблице цветов нитей выберите нужный цвет.
- 4 Нажмите, чтобы переключить режим.
- 5 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.

■ Специальные цвета



- 1 **НЕ ОПРЕДЕЛЕНО**
Чтобы вручную выбрать цвет для монохромного рисунка, выберите **[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.

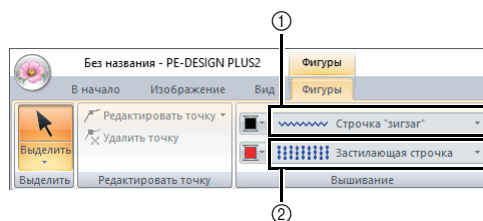


Аппликации очень легко создавать при помощи функции Мастер создания аппликаций.

►► "Создание аппликаций" с. 29

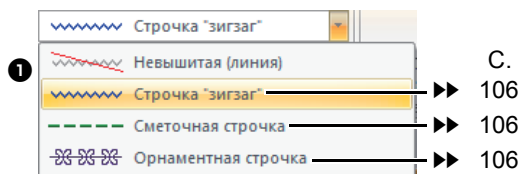
Выбор типа строчки

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



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

■ Типы вышивания линий

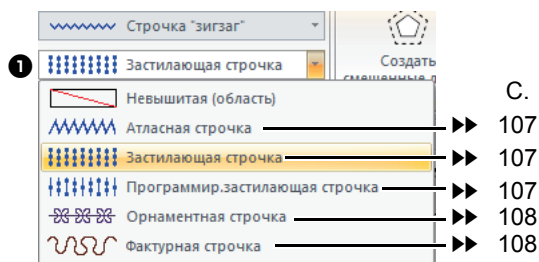


Селектор **[Тип вышивания линии]** позволяет выбрать тип вышивания для линий в фигурах и тексте.

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).

■ Типы строчки для вышивания областей



Селектор [Тип вышивания области] позволяет выбирать 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.

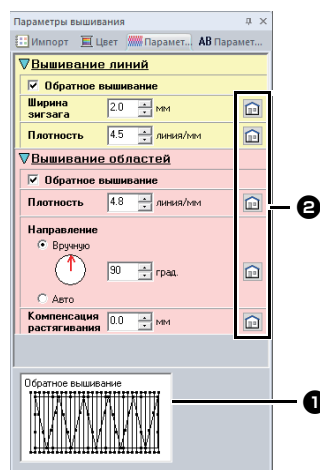
1 Невышитая (область)

Выберите этот пункт, чтобы отключить вышивание области (область не будет вышиваться).

▶▶ “Определение параметров вышивания” с. 63 и “Параметры вышивания областей” с. 107

Определение параметров вышивания

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



1 Просмотр подсказки

При каждом изменении настроек здесь можно проверить изображение настроек. Наведя курсор на каждую настройку, можно получить предварительный вид после применения этой настройки.

- 2 Нажмите эту кнопку, чтобы вернуть аметр в настройку по умолчанию.



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” с. 106 и “Параметры вышивания областей” с. 107.

Создание рисунков вышивания, содержащих текст

Урок 6. Комбинирование текста

В этом разделе описана процедура импорта и редактирования двух текстовых рисунков, которые затем комбинируются для создания рисунка вышивания.



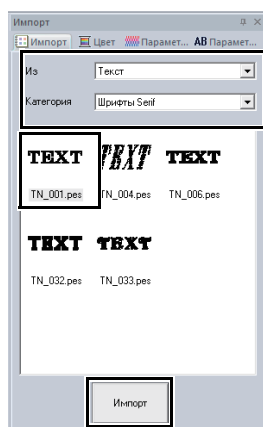
Файл образца для этого урока находится в папке
“Документы” (Мои документы)\PE-DESIGN PLUS2\Tutorial\Tutorial_6

Шаг 1	Ввод текста
Шаг 2	Изменение цвета и типа вышивания для текста
Шаг 3	Импорт преобразованного текста

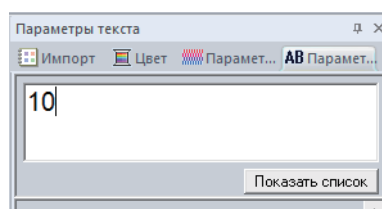
Шаг 1 Ввод текста

- 1 На панели [Импорт] выберите [Текст] в селекторе [Из], затем выберите [Шрифты Serif] в селекторе [Категория].

Выберите [TN_001.pes] (Serif 01), а затем щелкните [Импорт].

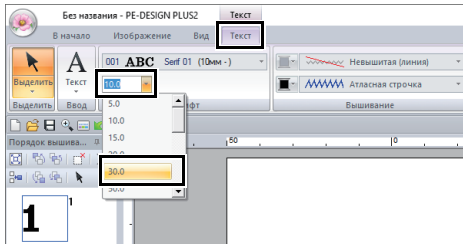


- 2 Выберите вкладку [Параметры текста], щелкните на текстовом поле для перехода в режим ввода текста, удалите текст “ТЕХТ”, введите “10”, а затем нажмите клавишу <Enter>.



- 3 Выберите текст “10” и щелкните на вкладке на ленте [Текст].

- 4 Нажмите на стрелку вниз справа от селектора **[Размер текста]** в группе **[Шрифт]** и выберите в списке пункт "30.0".



Шаг 2 Изменение цвета и типа вышивания для текста

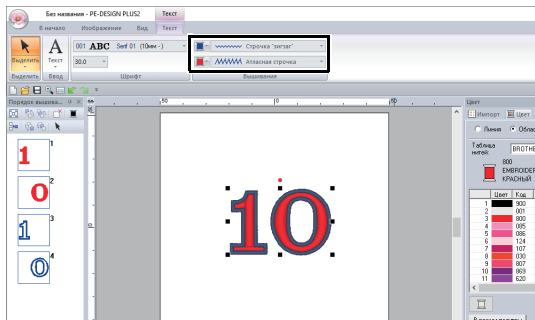
- 1 Задайте цвет и тип вышивания для каждой фигуры, выполнив следующие действия.

Вышивание линий

- **Типы вышивания линии :**
Строчка "зигзаг"
- **Цвет линии :**
УЛЬТРАМАРИН

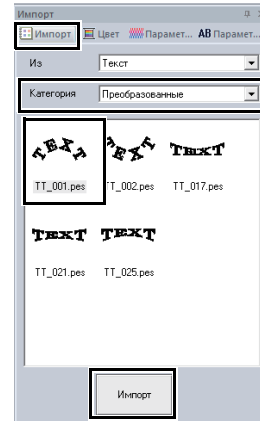
Вышивание областей

- **Тип строчки для вышивания областей :**
Атласная строчка
- **Цвет области :**
КРАСНЫЙ

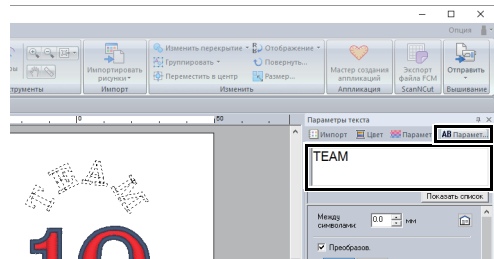


Шаг 3 Импорт преобразованного текста

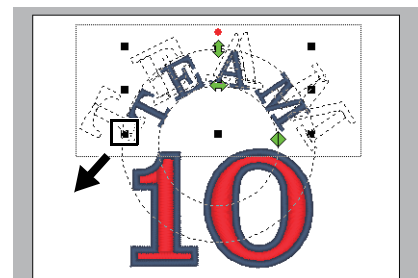
- 1 На панели **[Импорт]** выберите **[Преобразованные]** в селекторе **[Категория]**. Выберите **[TT_001.pes]** (текст полукругом), щелкните на **[Импорт]**, а затем разместите импортированный текст над текстом "10".




- 2 Выберите вкладку **[Параметры текста]**, щелкните на текстовом поле для переключения в режим ввода, а введите слово "TEAM", а затем нажмите клавишу **<Enter>**.

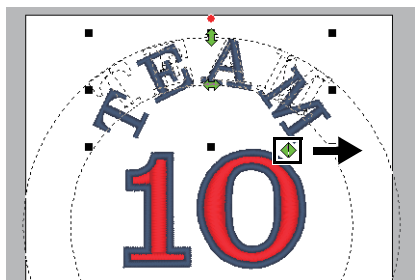


- 3 Выберите текст "TEAM" и щелкните на вкладке на ленте **[Цвет]**. Выберите **[УЛЬТРАМАРИН]** в качестве цвета области.
- 4 Выберите текст "TEAM" при помощи инструмента **[Выделить]** и, удерживая клавишу **<Shift>** нажатой, перетащите черную точку в углу рисунка, чтобы увеличить рисунок до требуемого размера.



- 5** Перетащите , чтобы настроить радиус круга, по которому будет располагаться текст.

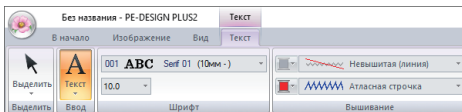
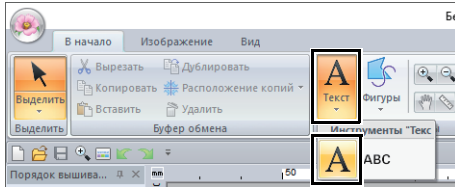
Перетащите текст, чтобы настроить его положение.



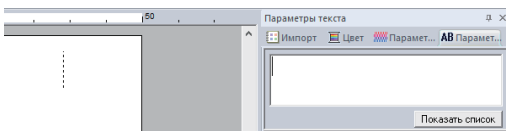
Дополнительные операции для ввода текста

Ввод текста

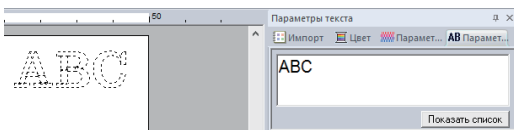
- 1 Нажмите на вкладку [**В начало**].
- 2 Нажмите [**Текст**] в группе [**Инструменты**], затем нажмите **A**.



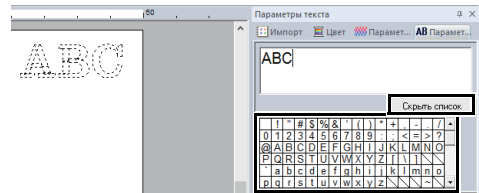
- 3 При необходимости измените шрифт, размер текста, цвет и тип строчки.
 - ▶▶ "Настройка параметров текста" с. 68 и "Параметры вышивания для текста" с. 70
- 4 Нажмите в области Страница "Рисунок".



- 5 Введите текст.

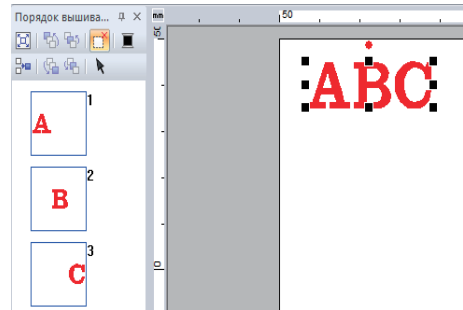


- Буквы и символы можно также вводить, щелкая их в таблице символов. Для ее отображения щелкните на [**Показать список**] под текстовым полем. Такой способ особенно полезен при вводе символов, которые отсутствуют на клавиатуре. Чтобы скрыть таблицу символов, щелкните [**Скрыть список**].



- Удерживая нажатой клавишу **<Ctrl>**, нажмите клавишу **<Enter>** чтобы перейти на новую строку текста.

- 6 Нажмите клавишу **<Enter>** или щелкните на Страница "Рисунок".



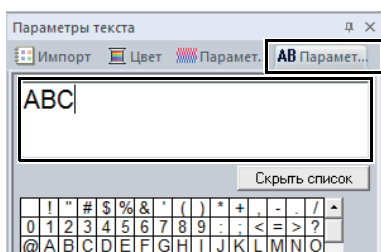
- Если введенная буква или символ отсутствуют в выбранном шрифте или же символ нельзя преобразовать в рисунок вышивания, вместо этого символа в области Страница "Рисунок" отображается значок . В этом случае введите другой символ.

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.

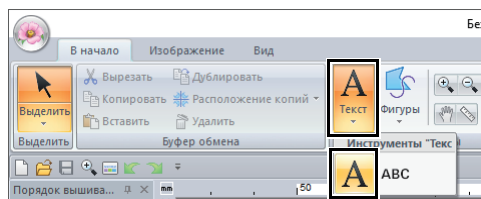


■ При помощи клавиатуры

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

■ Использование инструмента "Текст"

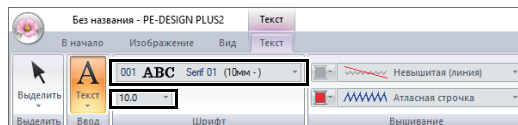
- 1 Нажмите **[Текст]** в группе **[Инструменты]** на вкладке **[В начало]** и выберите **A**.



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

Настройка параметров текста

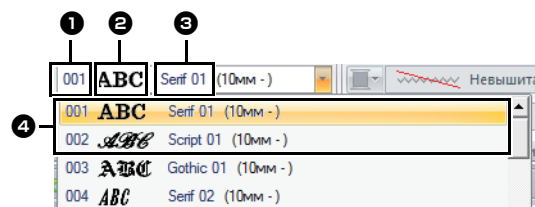
Параметры текста можно задать в селекторе **[Шрифт]** и в селекторе **[Размер текста]** на вкладке **[Текст]**.



Вкладка **[Текст]** отображается при выборе текстового рисунка или инструмента **Текст**.

■ Шрифт

Нажмите на селектор **[Шрифт]** и выберите нужный шрифт.



1 Тип шрифта

Номерами обозначаются встроенные шрифты.

2 Образец шрифта

Если выделена одна строка текста, для отображения образцов шрифтов в списке используются выбранные символы.

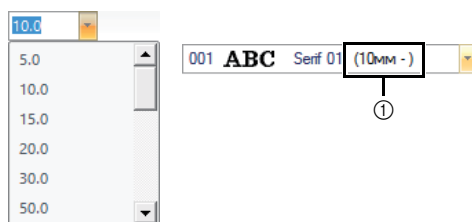
3 Название шрифта

4 Недавно использованные шрифты

■ Размер текста

Нажмите на селектор **[Размер текста]**. Введите требуемую высоту и нажмите клавишу **<Enter>** или выберите требуемое значение.

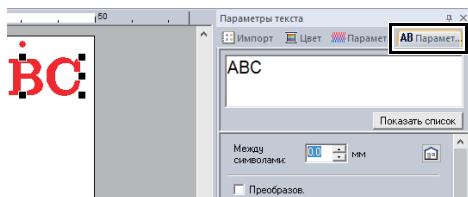
Встроенные шрифты отображаются в виде списка в селекторе **[Шрифт]** с рекомендованным минимальным размером. Рекомендуется использовать эти шрифты с размером не меньше указанного рекомендованного размера.



1 Рекомендованный минимальный размер

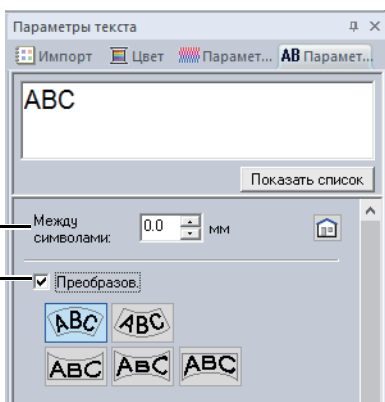
■ Настройка различных параметров текста

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

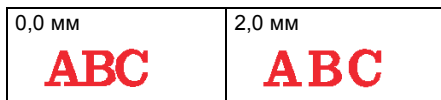


Если панель [Параметры текста] не отображается, щелкните вкладку [Вид], затем [Параметры], а затем выберите [Параметры текста].

- 3 Измените параметры текста.



1 Между символами



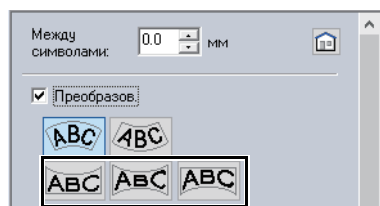
2 Преобразов.


См. следующий раздел.

■ Преобразование текста



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




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




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




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




Если выбрать  на шаге **2**, можно также выполнять следующие операции.

Для преобразования текста перетащите



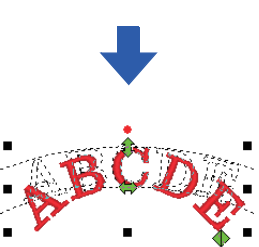
 :Настройка размера текста.



 :Перемещение текста по кругу.



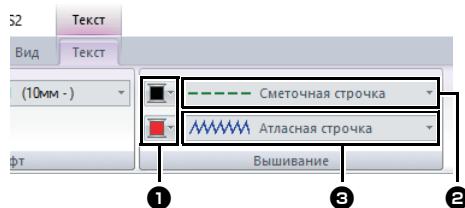
 :Настройка радиуса круга.



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” с. 61

2 Тип вышивания линии

Выбор типа строчки для вышивания контуров.

Для линий текста доступны все типы вышивания, за исключением текстов, созданных с использованием встроенных шрифтов 025 или 029.

►► “Типы вышивания линий” с. 62

3 Тип вышивания области

Выбор типа строчки для вышивания внутренней области.

Для линий текста доступны настройки [Атласная строчка], [Застилающая строчка] и [Программир.застилающая строчка].

►► “Типы строчки для вышивания областей” с. 63



- В текстовых рисунках, созданных с использованием встроенных шрифтов 025 и 029, имеется 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” с. 107.



- 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 [Невышитая (линия)]	Любые, кроме [Невышитая (область)]
	[Невышитая (линия)]	Любые, кроме [Невышитая (область)]
	Любые, кроме [Невышитая (линия)]	[Невышитая (область)]

Мелкий текст

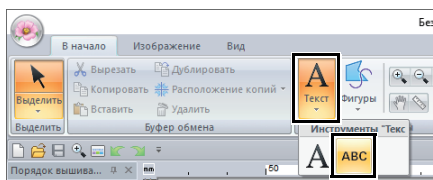


При вышивании рисунков с мелким текстом соблюдайте меры предосторожности.

- ▶▶ *“Вышивание шрифтов для мелкого текста” с. 72*

Ввод мелкого текста

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



- 3 Введите текст точно так же, как вводится обычный текст, начиная с шага 3.
- ▶▶ *“Ввод текста” с. 67*

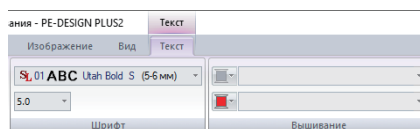


Образцы шрифтов для рисунков с мелким текстом отображаются на панели **[Импорт]**, когда пункт **[Текст]** выбран в селекторе **[Из]**, а пункт **[Мелкий текст]** выбран в селекторе **[Категория]**.

- ▶▶ *“Пример импорта данных вышивания” с. 13*

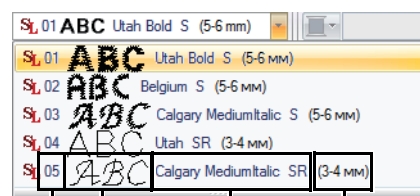
Редактирование мелкого текста

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” с. 110*



Можно использовать только встроенные шрифты, специально предназначенные для мелкого текста.

- ▶▶ См. список встроенных шрифтов, специально предназначенных для мелкого текста, в разделе *“Мелкий текст” с. 111.*

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:

- Вышивание тип
- Параметры вышивания
- Преобразов.



Чтобы редактировать введенный мелкий текст, выделите мелкий текст при помощи инструмента **[Выделить]** и введите новый текст в текстовое поле на панели **[Параметры текста]**. Имеются три других способа редактирования текста.

- ▶▶ *“Редактирование введенного текста”*
с. 68

■ Вышивание 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.)

Создание рисунков вышивания с использованием изображений

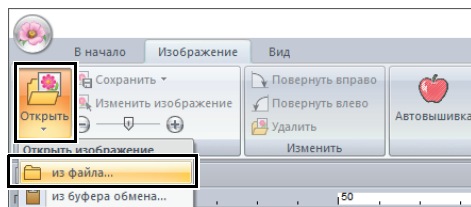
Урок 7-1. Автовышивка

В этом уроке мы научимся использовать функцию Автовышивка для автоматического создания рисунка вышивания из изображения.

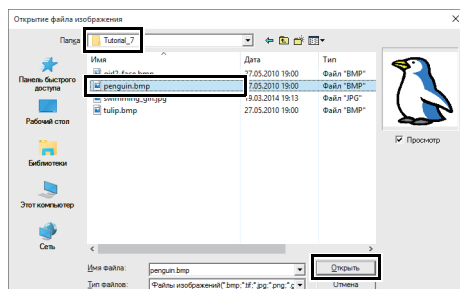
Шаг 1	Импорт данных изображения в программу PE-DESIGN PLUS2
Шаг 2	Запуск мастера автовышивки
Шаг 3	Применение маски изображения и настройка ее размера и положения
Шаг 4	Создание границы с использованием контура маски и преобразование в рисунок вышивания

Шаг 1 Импорт данных изображения в программу PE-DESIGN PLUS2

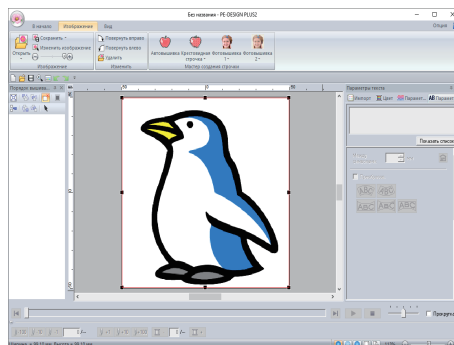
- 1 Нажмите на вкладку **[Изображение]**.
- 2 Нажмите **[Открыть]** в группе **[Изображение]**, затем нажмите **[из файла]**.



- 3 Дважды щелкните папку **[Документы (Мои документы)\PE-DESIGN PLUS2\Tutorial\ Tutorial_7]**, чтобы ее открыть.
- 4 Выберите файл **[penguin.bmp]** и нажмите **[Открыть]** или дважды нажмите на значке файла.



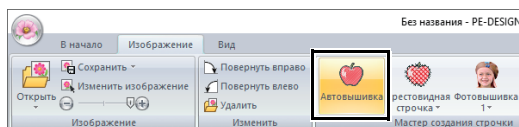
→ Изображение появляется в рабочей области.




- 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 вместо изображения будет отображаться диалоговое окно **[Выбор маски]**.
 - ▶▶ "Диалоговое окно "Выбор маски" с. 87
- Изображения можно импортировать из буфера обмена.
 - ▶▶ "Импорт и редактирование данных изображения" с. 90

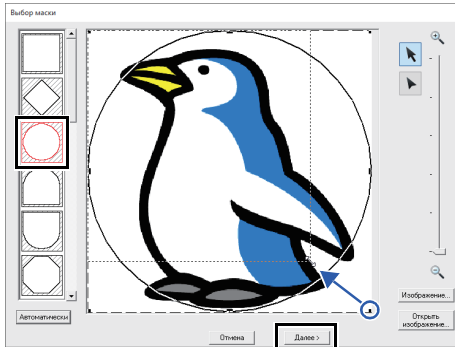
Шаг 2 Запуск мастера автовышивки

- 1 Нажмите на вкладку **[Изображение]**.
- 2 Щелкните **[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]**.

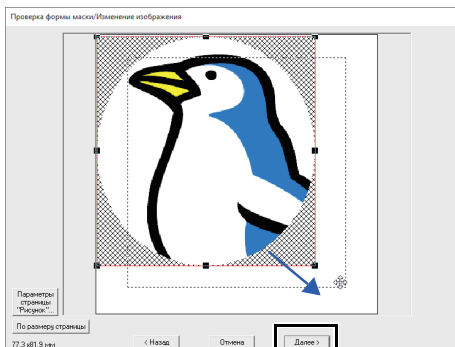


►► "Диалоговое окно "Выбор маски"" с. 87.



Контур маски, выбранной на этом этапе, можно использовать в качестве линейных данных (границы) на шаге "Шаг 4 Создание границы с использованием контура маски и преобразование в рисунок вышивания" с. 74.

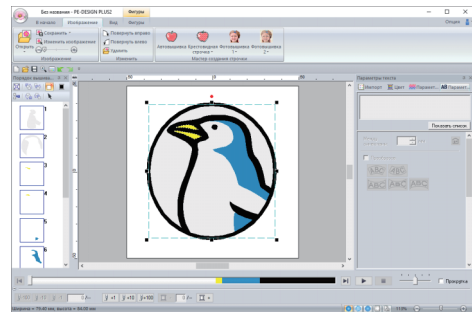
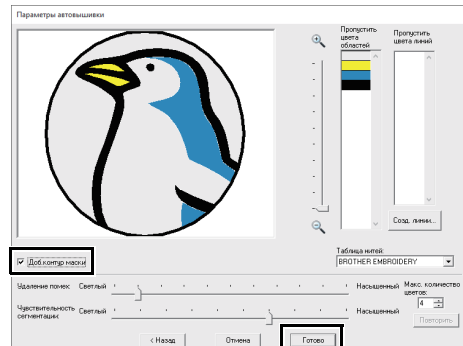
- 2 Перетащите изображение, чтобы настроить положение и размер окончательного рисунка. Белый фон соответствует области вышивания в области Страница "Рисунок". Нажмите **[Далее]**.



►► "Диалоговое окно "Проверка формы маски/Изменение изображения"" с. 88

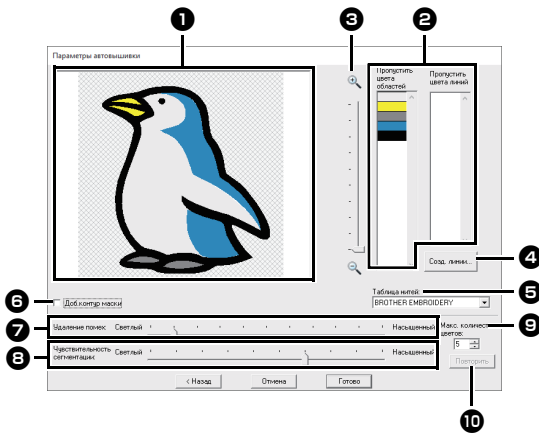
Шаг 4 Создание границы с использованием контура маски и преобразование в рисунок вышивания

Установите флажок **[Доб.контур маски]**, просмотрите предварительный вид изображения и нажмите кнопку **[Готово]**.



→ Изображение автоматически удаляется, и при этом автоматически отображаются стежки.

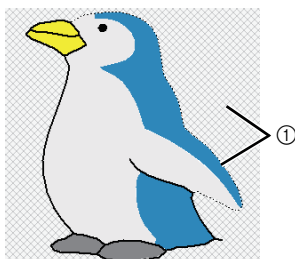
Диалоговое окно “Параметры автовышивки”



- 1 **Окончательный вид**
Результатирующее анализированное изображение отображается в поле Окончательный вид.
- 2 **Пропустить цвета областей/ Пропустить цвета линий**
В списке [Пропустить цвета областей] и списке [Пропустить цвета линий] щелкните цвета, чтобы определить, будут ли они вышиваться. Чтобы определить, будут ли вышиваться области, выберите для них 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, отображаемые пунктиром.

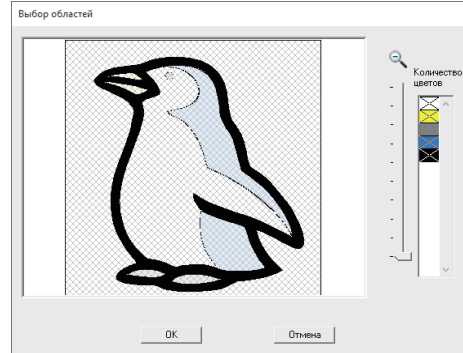


1 Эти области вышиваться не будут.

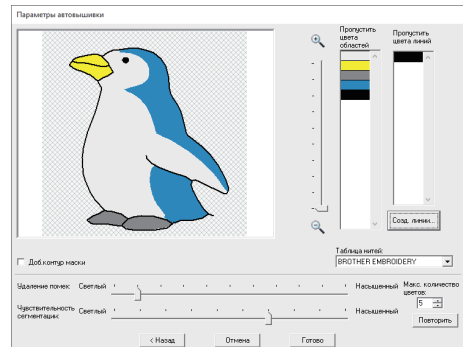
3 Масштаб

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 [OK].



5 Таблица нитей

Выберите таблицу нитей, которая будет использоваться.

6 Доб.контур маски

Если этот флажок установлен, данные линий 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 7-2. Крестовидная строчка

Рисунки вышивания крестовидной строчкой можно создавать на основе изображений.

Шаг 1	Импорт данных изображения в программу PE-DESIGN PLUS2
Шаг 2	Запуск мастера вышивания крестовидной строчкой

Шаг 1 Импорт данных изображения в программу PE-DESIGN PLUS2

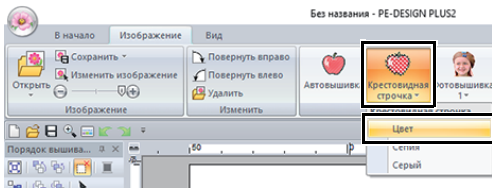
Импорт данных изображения.

Выберите папку [Tutorial_7] и выберите в качестве изображения файл [tulip.bmp].

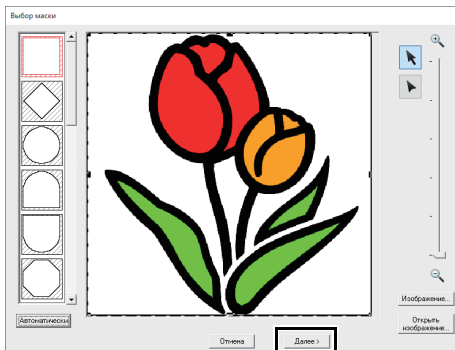
Подробную информацию об импорте данных изображения см. в разделе “Импорт данных изображения в программу PE-DESIGN PLUS2” с. 73.

Шаг 2 Запуск мастера вышивания крестовидной строчкой

- 1 Нажмите на вкладку [Изображение].
- 2 Щелкните [Крестовидная строчка] в группе [Мастер создания строчки], а затем выберите [Цвет].



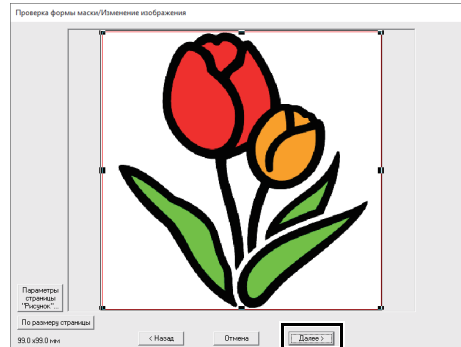
- 3 Нажмите [Далее].



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”” с. 87

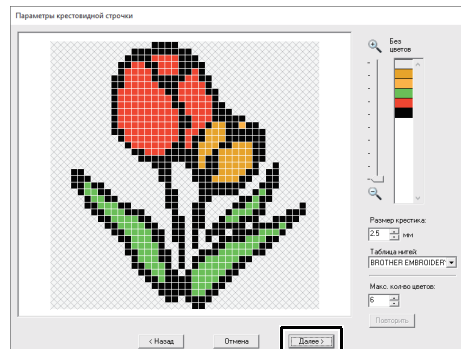
- 4 Нажмите [Далее].



В этом диалоговом окне можно настроить размер и положение изображения. В этом примере мы просто перейдем к следующему шагу.

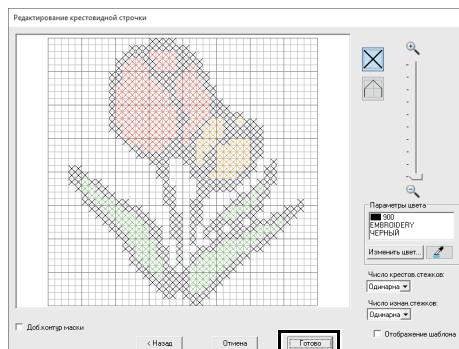
►► “Диалоговое окно “Проверка формы маски/Изменение изображения”” с. 88

- 5 Нажмите [Далее].

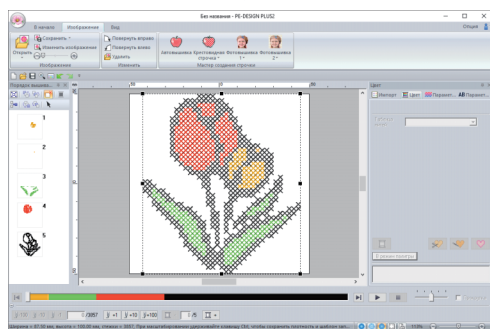


В этом диалоговом окне можно указать размер крестика и количество цветов. В этом примере используются настройки по умолчанию.

6 Нажмите [Готово].

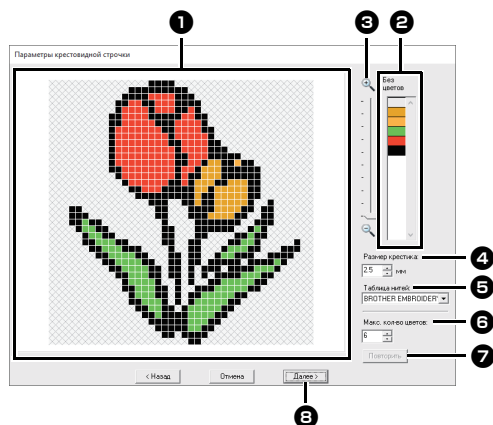


В данном диалоговом окне можно добавлять, удалять и редактировать строчки, а также можно указывать цвета и количество стежков каждой строчки. В этом примере используются настройки по умолчанию.



→ Изображение автоматически удаляется, и при этом автоматически отображаются стежки.

Диалоговое окно "Параметры крестовидной строчки"



1 Окончательный вид

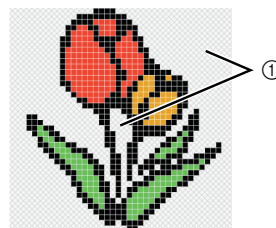
-Области, которые не будут преобразованы в рисунок вышивания крестовидной строчкой, затенены диагональной сетчатой штриховкой.

2 Без цветов

В списке Без цветов щелкните 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. количество цветов

Определение количества цветов, используемых в создаваемом рисунке.

7 Повторить

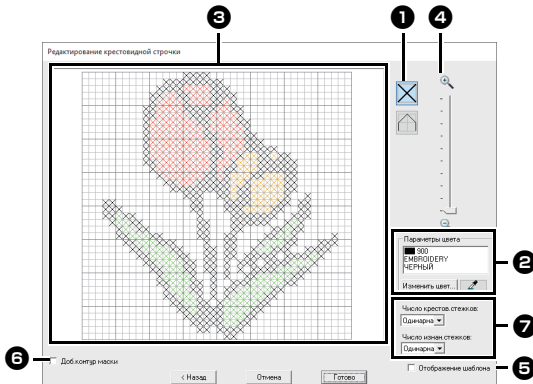
Нажмите эту кнопку, чтобы просмотреть результаты изменений.

8 Далее

Переход к следующему шагу (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

(крестовидные стежки):


Определение крестовидной строчки внутри квадрата.

(изнаночные стежки):

Определение изнаночного стежка внутри (или) или по краю (или) квадрата.

2 Параметры цвета

Чтобы изменить цвет, нажмите кнопку **[Изменить цвет]** для отображения диалогового окна **[Цвет нити]**, а затем выберите требуемый цвет щелчком мыши.

Чтобы выбрать цвет, который будет использоваться для строчки, щелкните по  и выберите строчку, которая будет вышиваться этим цветом.

3 Область редактирования

- ◆ Для крестовидных стежков
Щелчок по квадратику: добавление одного стежка.
- ◆ Для изнаночных стежков
Щелчок по краю квадрата: добавление одного стежка по краю.
Щелчок по диагональной линии квадрата: добавление одного стежка по диагонали.
- ◆ Для крестовидных и изнаночных стежков
Перетаскивание курсора: добавление последовательных стежков.
Щелчок правой кнопкой мыши/ перетаскивание курсора при нажатой правой кнопке 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 вышиваться 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 7-3. Фотовышивка 1

С помощью функции Фотовышивка 1 можно создавать рисунки вышивания из фотографий. Такие рисунки вышивания, созданные из фотографий, имеют подробную и перекрывающуюся вышивку.

Шаг 1	Импорт данных фотографии в программу PE-DESIGN PLUS2
Шаг 2	Запуск Мастера фотовышивки 1
Шаг 3	Применение маски изображения и настройка ее размера и положения
Шаг 4	Выбор подходящих цветов нитей и создание рисунка вышивания

Шаг 1 Импорт данных фотографии в программу PE-DESIGN PLUS2

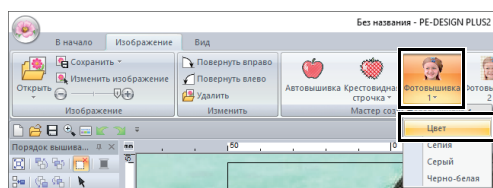
Импорт данных изображения.

Выберите папку [Tutorial_7] и выберите в качестве изображения файл [swimming_girl.jpg].

Подробную информацию об импорте данных изображения см. в разделе "Импорт данных изображения в программу PE-DESIGN PLUS2" с. 73.

Шаг 2 Запуск Мастера фотовышивки 1

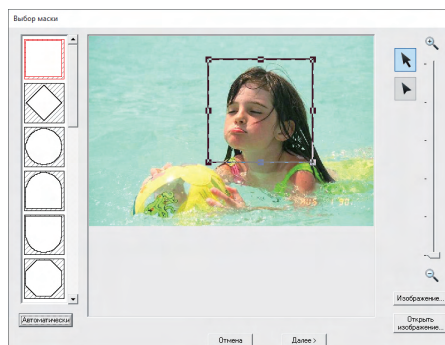
- 1 Нажмите на вкладку [Изображение].
- 2 Щелкните [Фотовышивка 1] в группе [Мастер создания строчки], а затем выберите [Цвет].



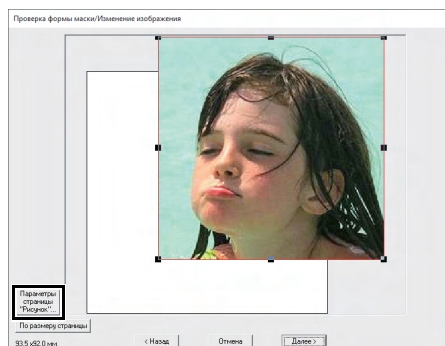
- При помощи функции [Фотовышивка 1] можно создать рисунок вышивания в цвете (Цвет), с эффектом "сепия" (Сепия), в серой гамме (Серый) или в одном цвете (Черно-белая). Для нашего примера выберите пункт [Цвет].
- Создание красивой фотовышивки
 - Для создания рисунков вышивания не подходят следующие виды 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.

Шаг 3 Применение маски изображения и настройка ее размера и положения

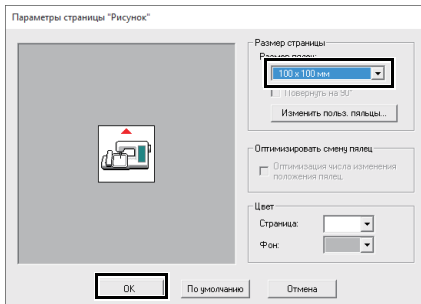
- 1 Перетащите метки-манипуляторы, чтобы настроить форму маски. Перетащите маску, чтобы настроить ее положение.



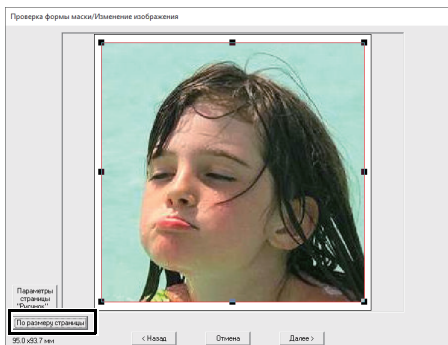
- 2 Затем щелкните [Далее].
- 3 Нажмите [Параметры страницы "Рисунок"].



- 4 Выберите [**Размер палец**] и выберите в селекторе для области Страница "Рисунок" размер 100 × 100 мм. Затем нажмите кнопку [**ОК**].



- 5 Нажмите [**По размеру страницы**], чтобы изменить окончательный размер.



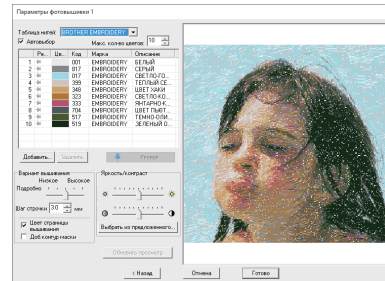
- “Диалоговое окно “Проверка формы маски/Изменение изображения”” с. 88 и “Диалоговое окно “Оттенки серого / Изменение изображения”” с. 89



- Размер рисунка вышивания отображается 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

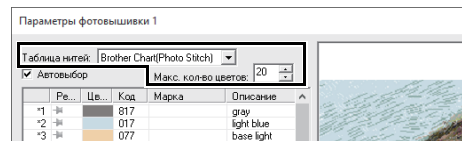
- 6 Проверьте преобразуемую область в окне предварительного просмотра и нажмите кнопку [**Далее**].

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. количество цветов**] укажите 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**].

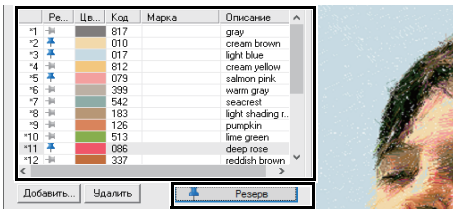


По необходимости скорректируйте настройки в соответствии с изображением. При возникновении проблем при корректировке тона щелкните [**Выбрать из предложенного**].

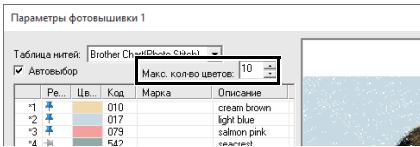
- “Выбрать из предложенного” с. 83.

3 Ориентируясь на предварительный вид вышивки в окне справа, выберите в списке цвета для часто встречающихся цветов на изображении (например, светло-голубой (light blue) для фона) и для наиболее заметных цветов (например, темно-розовый (deer rose) для губ), затем нажмите **[Резерв]**.

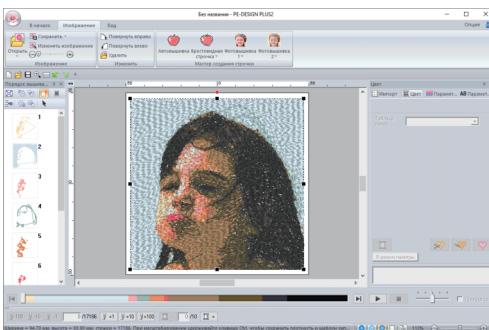
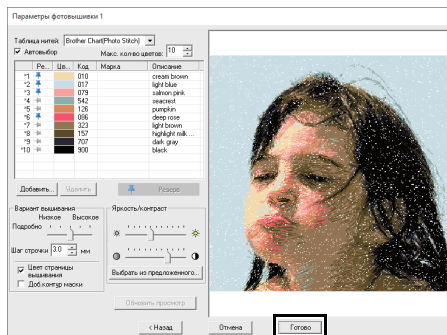
→ В нашем примере зарезервированы четыре цвета (кремовый (cream brown), светло-голубой (light blue), оранжево-розовый (salmon pink) и темно-розовый (deer rose)).



4 В селекторе **[Макс. количество 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" с. 38.*

Советы по улучшению ВЫШИВКИ

Если фактические цвета нитей отличаются от цветов нитей на экране, это существенно повлияет на результаты вышивания.

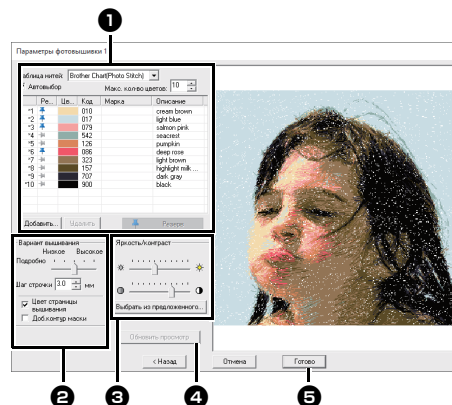
Таблица нитей **[Brother Chart (Photo Stitch)]** создана на основе цветов нитей для вышивания Brother и оттенков для кожи и настроена с учетом различий между цветами нитей, отображаемыми на экране, и фактическими цветами. Однако вид цветов может отличаться в зависимости от рабочей среды компьютера.

Если цвета, отображаемые на экране, отличаются от фактических цветов нитей, используйте пользовательские списки цветов нитей и настройте цвета нитей для получения оптимального результата.

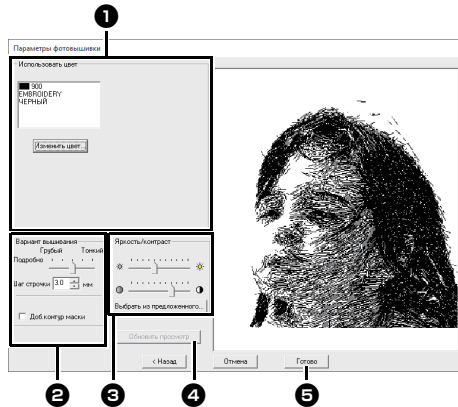
▶▶ *"Редактирование пользовательских таблиц нитей" с. 99*

Диалоговое окно "Параметры фотовышивки 1"

Для Цвет, Серия или Серый

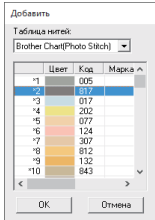




Для Черно-белая



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.
Автовыбор	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 Автовыбор.
Список используемых цветов	Отображение используемых цветов нитей. При помощи этого списка можно проверить или изменить используемые цвета нитей.
Добавить	<p>Нажмите эту кнопку, чтобы добавить цвет нити в список используемых цветов. При нажатии этой кнопки открывается диалоговое окно [Добавить].</p>  <p>Выберите таблицу нитей и цвет нити, затем нажмите кнопку [ОК], чтобы добавить цвет в список. Добавленные цвета будут зарезервированы как цвета нитей, использование которых обязательно.</p>

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, щелкните значок, чтобы его внешний вид изменился 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

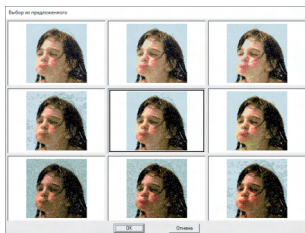
Подробно	Если выбрана настройка ближе к значению [Высокое], создается более подробный рисунок и увеличивается количество стежков. (Стежки будут перекрываться.)
Шаг строчки	При уменьшении этого значения шаг строчки (длина стежков) укорачивается, и в результате получается более мелкая строчка.
Цвет страницы вышивания (Доступно только для варианта "Цвет", "Сепия" и "Серый")	Если этот флажок снят, то части рисунка, имеющие тот же цвет, что и область Страница "Рисунок", вышиваются не будут. Если он установлен, эти части вышиваются.
Доб. контур маски	Если этот флажок установлен, данные линий создаются на основе контура маски.

3 Яркость / Контраст

Верхний регулятор предназначен для настройки яркости.
Нижний ползунок предназначен для настройки контрастности.

Выбрать из предложенного

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 **[ОК]**.



4 Обновить просмотр

Обновите изображение в окне предварительного просмотра после изменения настроек.



- При установке флажка **[Автовыбор]** цвета нитей автоматически выбираются из таблицы, выбранной 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 нитей 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.

Урок 7-4. Фотовышивка 2

В этом уроке мы создадим рисунок вышивания с использованием фотовышивки 2 способом, отличным от способа в примере с фотовышивкой 1.

Шаг 1	Импорт данных фотографии в программу PE-DESIGN PLUS2
Шаг 2	Запуск Мастера фотовышивки 2
Шаг 3	Применение маски изображения и настройка ее размера и положения
Шаг 4	Изменение угла вышивания

Шаг 1 Импорт данных фотографии в программу PE-DESIGN PLUS2

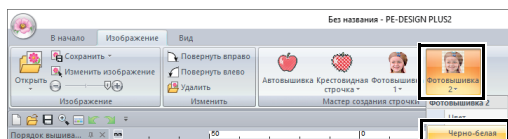
Импорт данных изображения.

Выберите папку [Tutorial_7] и выберите в качестве изображения файл [girl2-face.bmp].


Подробную информацию об импорте данных изображения см. в разделе “Импорт данных изображения в программу PE-DESIGN PLUS2” с. 73.

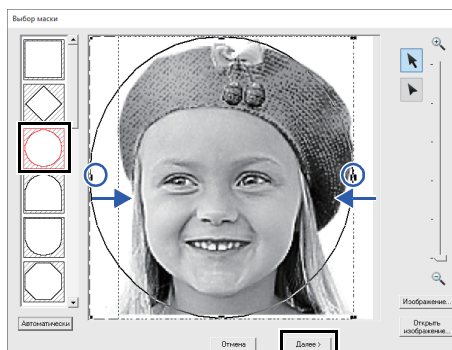
Шаг 2 Запуск Мастера фотовышивки 2

- 1 Нажмите на вкладку [Изображение].
- 2 Щелкните [Фотовышивка 2] в группе [Мастер создания строчки], а затем выберите [Черно-белая].



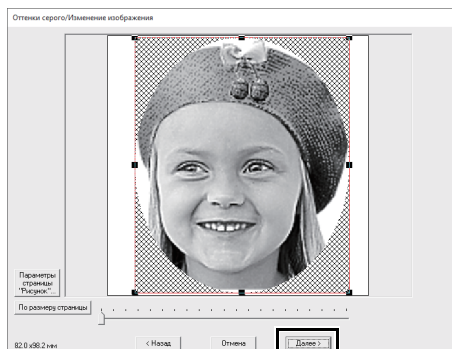
Шаг 3 Применение маски изображения и настройка ее размера и положения

- 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”” с. 87

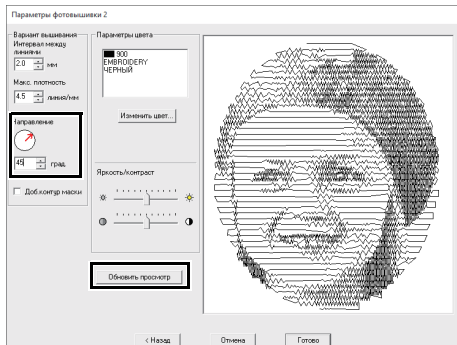
- 2 В этом диалоговом окне можно настроить размер и положение изображения. В этом примере мы просто перейдем к следующему шагу. Нажмите [Далее].



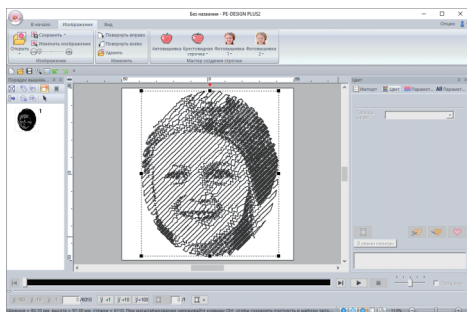
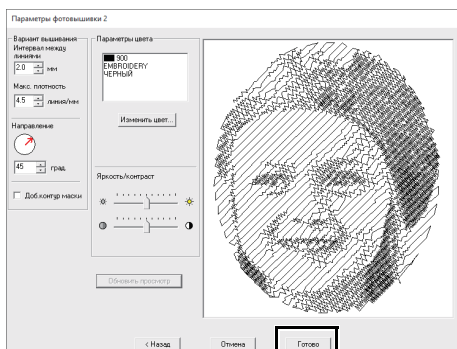
►► “Диалоговое окно “Проверка формы маски/Изменение изображения”” с. 88 и “Диалоговое окно “Оттенки серого/Изменение изображения”” с. 89

Шаг 4 Изменение угла вышивания

- 1 В поле [Направление] введите "45".
- 2 Нажмите [Обновить просмотр].

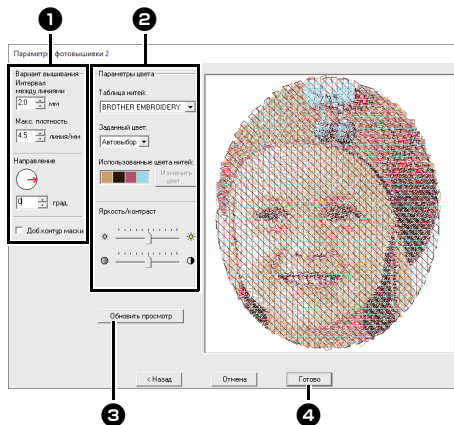


- 3 Нажмите [Готово].

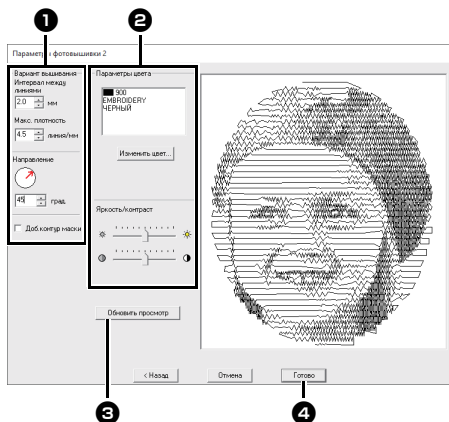


Диалоговое окно "Параметры фотовышивки 2"

Для Цвет


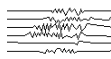
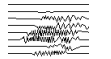
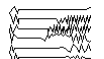




Для Черно-белая



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 вышивания.

1 Вариант вышивания

Интервал между линиями		Интервал между линиями
Макс. плотность	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>Более низкое значение</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>Более высокое значение</p>  </div> </div>	
Направление	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>0°</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>45°</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>90°</p>  </div> </div>	
Доб. контур маски	Если этот флажок установлен, данные линий создаются на основе контура маски.	

2 Параметры цвета


Цвет	
Таблица нитей	Можно выбрать марку нити, доступную в селекторе [Заданный цвет] .
Заданный цвет	<p>Если выбрано значение [Автовыбор], автоматически выбираются четыре наиболее подходящих цвета.</p> <p>Если выбрано другое значение, выбираются те четыре цвета, которые использовались при создании рисунка вышивания.</p> <p>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.</p> <p>Сочетания цветов: CMYK, RGBK, CRYK, BMYK</p>
Использованные цвета нитей	Отображение четырех выбранных цветов нитей.
Изменить цвет	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.
Черно-белая	
Изменить цвет	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] .
Цвет/Черно-белая	
Яркость / Контраст	Верхний регулятор предназначен для настройки яркости. Нижний ползунок предназначен для настройки контрастности.

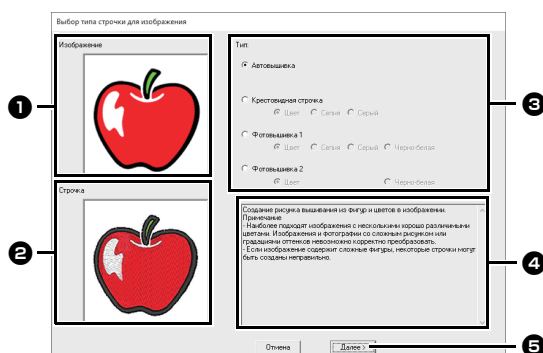
Обновить просмотр

Обновление изображения в окне предварительного просмотра после изменения параметров.

Дополнительные операции при работе с мастером преобразования в строчку

Мастер преобразования изображения в строчку

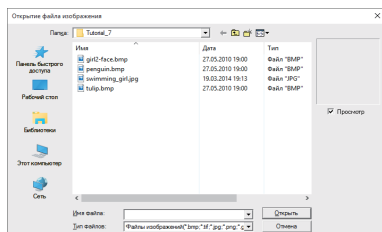
Щелкните  в области [Панель быстрого доступа], чтобы отобразить мастер запуска, а затем выберите [Автовышивка / Крестообразный стежок / Фотovyшивка]. Если изображение было импортировано, открывается следующее диалоговое окно.



- 1 Изображение примера перед преобразованием
- 2 Рисунок вышивки после преобразования
- 3 Выбор способа преобразования.
- 4 Описание способа преобразования
- 5 Нажмите эту кнопку, чтобы перейти к следующему этапу.



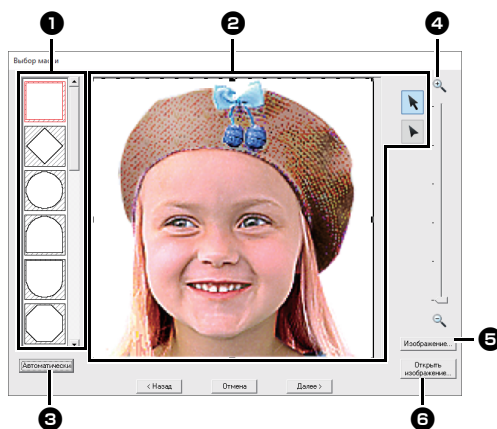
Если изображение было импортировано в область Страница "Рисунок", открывается диалоговое окно [Открытие файла изображения].



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 фигуры 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.



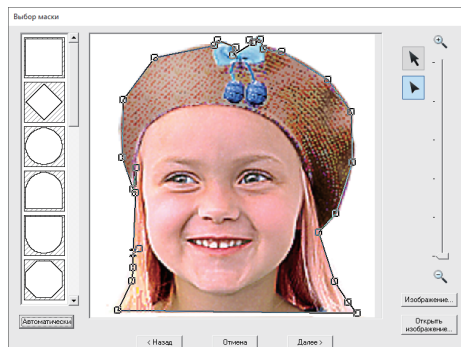
: Можно добавлять, перемещать и удалять точки, чтобы получить маску требуемой формы. Чтобы добавить точки, щелкните контур маски. Чтобы переместить точку, выберите эту точку и перетащите ее. Чтобы удалить точку, щелкните ее и нажмите клавишу <Delete>.




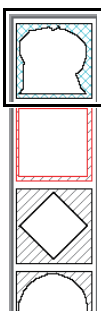
Если исходное изображение небольшое, уменьшение размера маски может оказаться невозможным.

- 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).

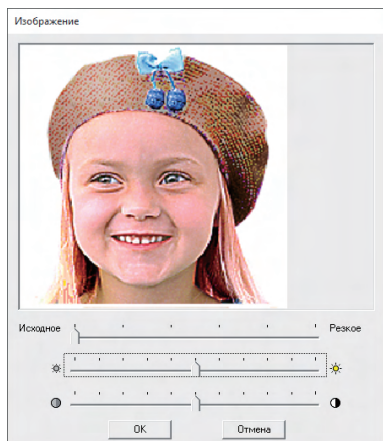


Маска фигуры, отредактированная при помощи  или созданная кнопкой **[Автоматически]**, добавляется в начало списка. Позднее эту маску фигуры можно выбрать, когда рисунок будет создаваться при помощи мастера "Мастер создания строчки". Можно добавить не более пяти масок фигур; порядок их расположения определяется 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]**.



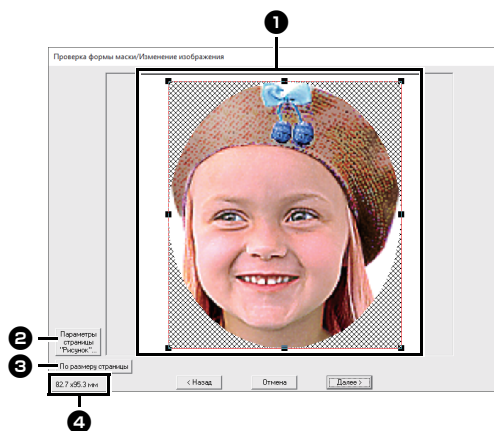
- 6 Чтобы заменить одно изображение на другое, нажмите **[Открыть изображение]**. Открывается диалоговое окно **[Открытие файла изображения]**. Выберите файл.

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 **[Автовышивка]**:

Открывается следующее диалоговое окно.

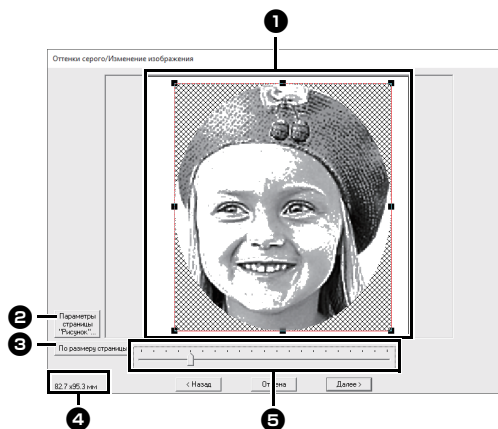


- 1 Настройте положение и размер изображения. Перетащите мышью изображение в нужное положение на экране. Чтобы настроить нужный размер изображения, перетащите мышью метку-манипулятор.
- 2 Нажмите **[Параметры страницы "Рисунок"]**, чтобы изменить размер области Страница "Рисунок". Настройте параметры в диалоговом окне **[Параметры страницы "Рисунок"]**.
- ▶▶ "Настройка параметров страницы "Рисунок"" с. 32
- 3 Щелкните **[По размеру страницы]**, чтобы скорректировать рисунок по размеру области Страница "Рисунок".
- 4 Размер рисунка вышивания

■ Диалоговое окно “Оттенки серого / Изменение изображения”

Если выбрано значение [Черно-белая] для параметра [Фотovyшивка 1] или [Фотovyшивка 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 Страница "Рисунок".
Настройте параметры в диалоговом окне [Параметры страницы "Рисунок"].
 - ▶▶ "Настройка параметров страницы "Рисунок" с. 32
- 3 Щелкните [По размеру страницы], чтобы скорректировать рисунок по размеру области Страница "Рисунок".
- 4 Размер рисунка вышивания
- 5 Перетащите ползунок регулятора, чтобы настроить баланс серого.

Импорт и редактирование данных изображения

Улучшенное изображение можно использовать в мастере преобразования изображения в строчку.



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), Portable Network Graphics (.png), GIF (.gif)



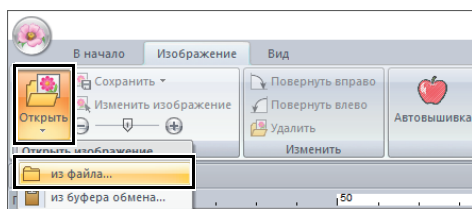
- Данные векторных изображений в формате “.wmf” (Windows Metafile), “.emf” (Enhanced Metafile) и “.svg” (Scalable Vector Graphics) можно преобразовать в рисунки фигур, если они не содержат неподдерживаемой информации.

►► “Шаг 1 Импорт векторных изображений (файлы SVG)” с. 40

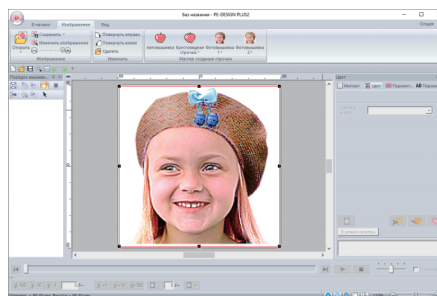
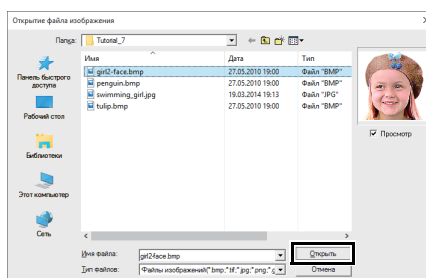
Импорт изображения из файла

1 Щелкните вкладку **[Изображение]**.

2 Нажмите **[Открыть]** в группе **[Изображение]**, затем нажмите **[из файла]**.



3 Выберите диск, папку и файл. Нажмите **[Открыть]**.



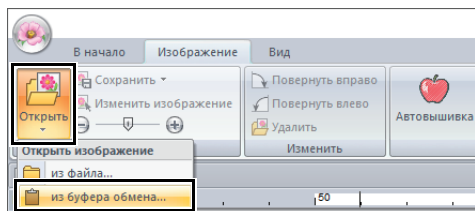
- Если установлен флажок **[Предварительный просмотр]**, содержимое выбранного файла отображается в окне **[Предварительный просмотр]**.

- Различные изображения клипарта можно найти в папке **[ClipArt]**, расположенной в каталоге:

(Диск, на котором установлена программа PE-DESIGN PLUS2)\Program Files (x86)\Brother\PE-DESIGN PLUS2\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 Страница "Рисунок".



Эта операция возможна, только если в буфере обмена имеются данные изображения.

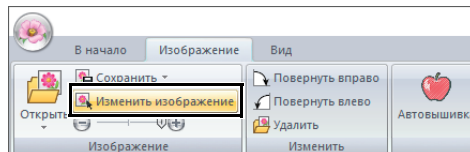
Настройка плотности фонового изображения

Подробные инструкции см. в разделе "Настройка плотности фонового изображения" с. 16.

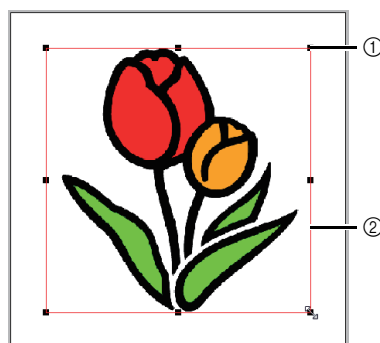
Изменение размера и расположения изображения

■ Выбор изображения

- 1 Нажмите на вкладку [Изображение].
- 2 Щелкните [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.

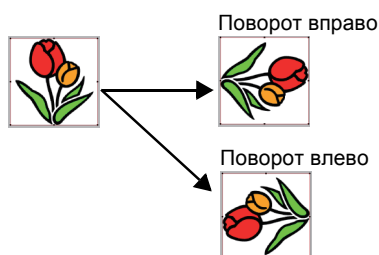
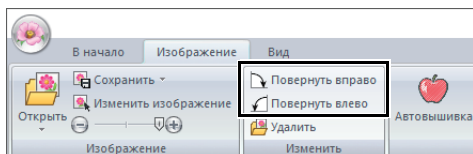
■ Масштабирование изображения

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

■ Поворот изображения

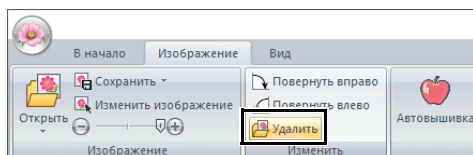
Изображение можно поворачивать с шагом 90°.

- 1 Нажмите на вкладку [Изображение].
- 2 Нажмите [Повернуть вправо] или [Повернуть влево] в группе [Изменить].



■ Удаление изображения

- 1 Щелкните вкладку [Изображение].
- 2 Щелкните [Удалить] в группе [Изменить].



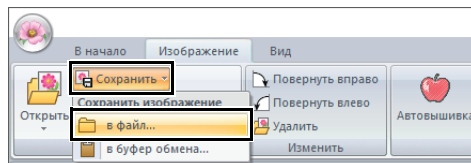
Чтобы удалить изображение, можно также выбрать его и нажать клавишу **<Delete>**.

- ▶▶ "Изменение размера и расположения изображения" с. 91

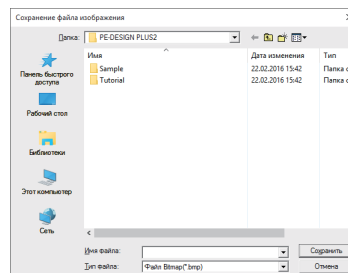
Сохранение данных изображения

■ Сохранение в виде файла

- 1 Нажмите на вкладку [Изображение].
- 2 Щелкните [Сохранить] в группе [Изображение], а затем выберите [в файл].



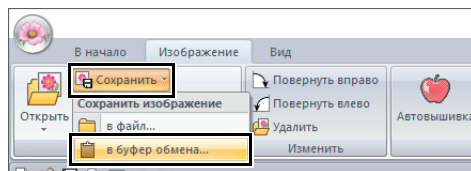
- 3 Выберите диск, папку и формат. Введите имя файла. Нажмите [Сохранить].



Данные изображения можно сохранить в одном из двух форматов: Windows bitmap (.bmp), Exif (.jpg).

■ Вывод в буфер обмена

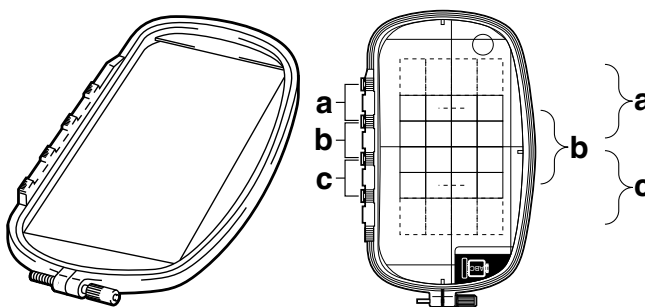
- 1 Нажмите на вкладку [Изображение].
- 2 Щелкните [Сохранить] в группе [Изображение], а затем выберите [в буфер обмена].



Создание композиции для многопозиционных пялец

Урок 8. Создание композиции для многопозиционных пялец

Эта программа позволяет создавать композиции для многопозиционных пялец, которые можно вышивать на любых многопозиционных пяльцах, установленных на вышивальной машине.



Пример многопозиционных пялец: 100 × 172 мм пяльцы


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.

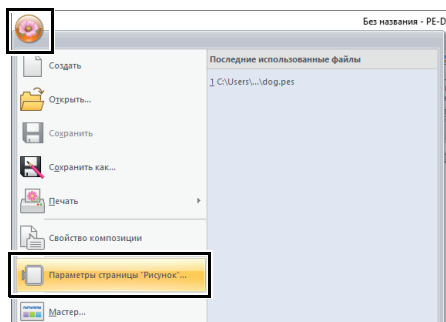
При создании дизайна ни один ее фрагмент не может быть крупнее области вышивания вышивальной машины.

Файл образца для этого урока находится в папке
"Документы" (Мои документы)\PE-DESIGN PLUS2\Tutorial\Tutorial_8

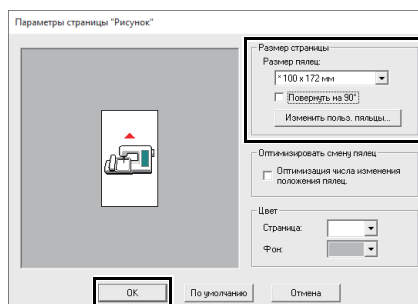
Шаг 1	Выбор размера страницы "Рисунок"
Шаг 2	Создание дизайна
Шаг 3	Оптимизация смены пялец
Шаг 4	Проверка рисунка

Шаг 1 Выбор размера страницы "Рисунок"

1 Нажмите  и затем нажмите [Параметры страницы "Рисунок"].



2 Щелкните [Размер пялец] и выберите размер Страница "Рисунок" для [*100 × 172 мм] или [*130 × 300 мм] из селектора. В этом примере выберите [*100 × 172 мм]. Затем нажмите кнопку [OK].

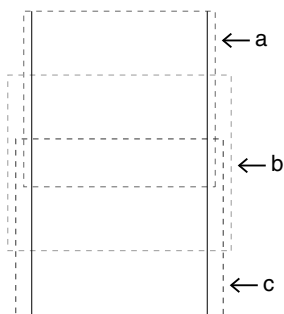




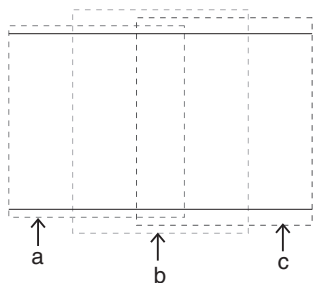
- Настройки для многопозиционных пялец обозначаются значком “*”.
- Проверьте размер пялец для Вашей машины и выберите нужную настройку.

Шаг 2 Создание дизайна

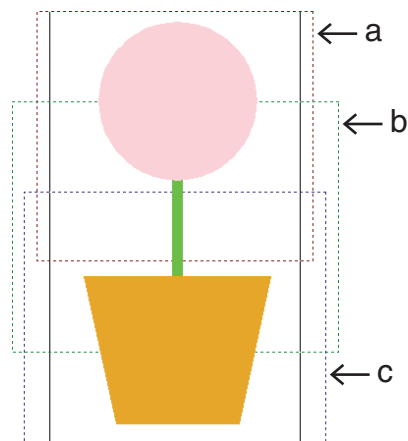
- 1** Область Страница "Рисунок" отображается на экране, как показано ниже.



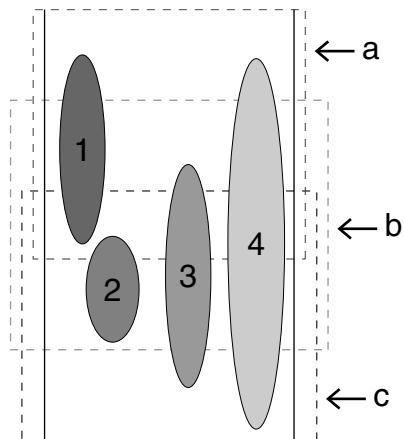
- **Область**
 - **Область “a”**
Область вышивания, когда многопозиционные пяльцы установлены в верхнем положении.
 - **Область “b”**
Область вышивания, когда многопозиционные пяльцы установлены в среднем положении.
 - **Область “c”**
Область вышивания, когда многопозиционные пяльцы установлены в нижнем положении.
Области разделены пунктиром.
- При установке флажка **[Повернуть на 90°]** область вышивания отображается следующим образом.



- 2** Создайте композицию, и проверьте, чтобы соблюдались следующие условия.




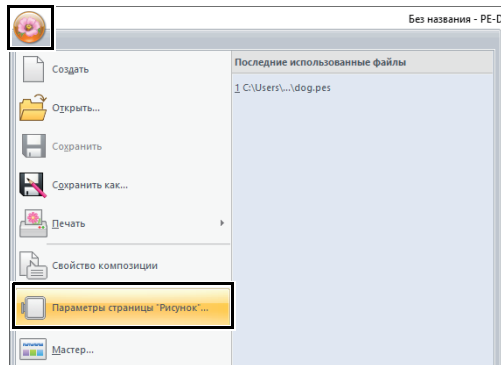
- Размер одного рисунка должен быть не более 100 × 100 мм (или 130 × 180 мм).
- Каждый рисунок должен полностью помещаться в одну область (a, b или c).



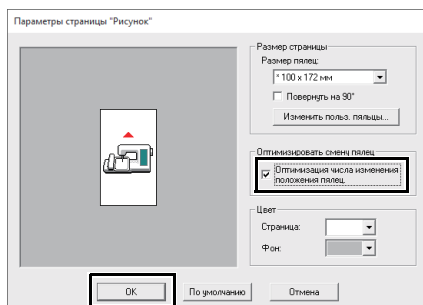
- 1: Правильное положение рисунка, так как он полностью помещается в область “a”.
- 2: Правильное положение рисунка, так как он полностью помещается либо в область “b”, либо в область “c”.
- 3: Приемлемый размер рисунка, но его положение необходимо скорректировать, так как он не помещается полностью ни в одну из областей.
(Необходимо скорректировать его положение так, чтобы он помещался в область “b” или “c”.)
- 4: Этот рисунок необходимо скорректировать, так как он имеет слишком большой размер.
(Необходимо скорректировать его положение и размер таким образом, чтобы он помещался в область “a”, “b” или “c”.)

Шаг 3 Оптимизация смены пялец

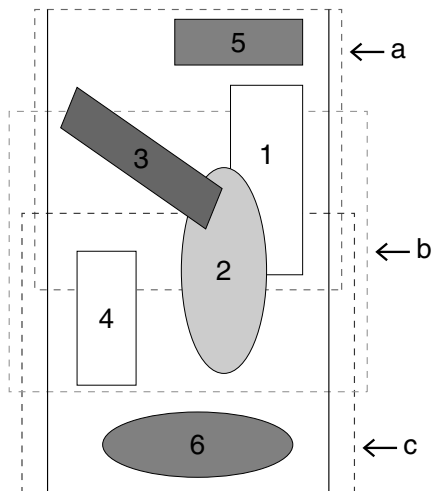
- 1 Нажмите  и затем нажмите [Параметры страницы "Рисунок"].



- 2 Установите флажок [Оптимизация числа изменения положения пялец.] и нажмите кнопку [ОК].



- При активации этой функции рядом появится флажок; если функция отключена, то флажок отсутствует.




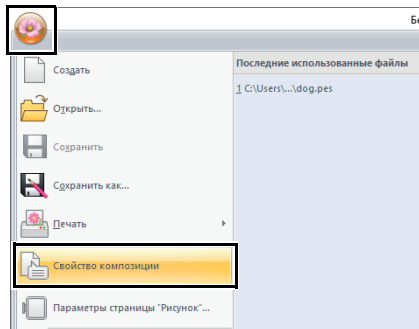
- Когда функция Оптимизировать смену пялец включена, заданный порядок вышивания оптимизируется, чтобы уменьшить количество смен положения установки пялец.
В примере, приведенном на этой странице, вышивание выполняется в следующем порядке: a (рисунок 1) → b (рисунок 2) → a (рисунки 3 и 5) → c (рисунки 4 и 6)
Если функция Оптимизировать смену пялец выключена, каждый рисунок вышивается в соответствии с заданным порядком вышивания.
В примере, приведенном на этой странице, вышивание выполняется в следующем порядке: a (рисунок 1) → b (рисунок 2) → a (рисунок 3) → c (рисунок 4) → a (рисунок 5) → c (рисунок 6)
Следовательно, поскольку число смен положения пялец не оптимизировано, смена положения может выполняться чаще, чем в случае оптимизации.



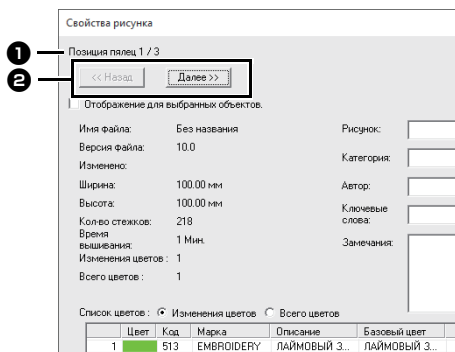
Поскольку при слишком частой смене положений установка пялец рисунок может быть вышит неправильно или ткань может подаваться неравномерно, рекомендуется включать функцию [Оптимизировать смену пялец]. При включении этой функции изменится заданный Вами порядок вышивания, поэтому прежде чем начать вышивание, проверьте порядок вышивания.

Шаг 4 Проверка рисунка

- 1 Нажмите  и затем нажмите [Свойства рисунка].



- 2 Проверьте порядок вышивания каждого рисунка и число изменений положения пялец.



В области Страница "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


При создании композиции для многопозиционных пялец рисунок для каждой позиции установки пялец считается одним рисунком, а затем они комбинируются.


Вся композиция для многопозиционных пялец сохраняется 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.
- Рисунки отображаются на машине, как показано ниже.



 : Этот рисунок вышивается, когда пяльцы установлены в верхнем положении (положение "а").

 : Этот рисунок вышивается, когда пяльцы установлены в среднем положении (положение "б").

 : Этот рисунок вышивается, когда пяльцы установлены в нижнем положении (положение "с").

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.



- При вышивании нужно обязательно использовать стабилизатор 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.
- Чтобы вышивка не выходила за контуры, используйте строчку “зигзаг”.

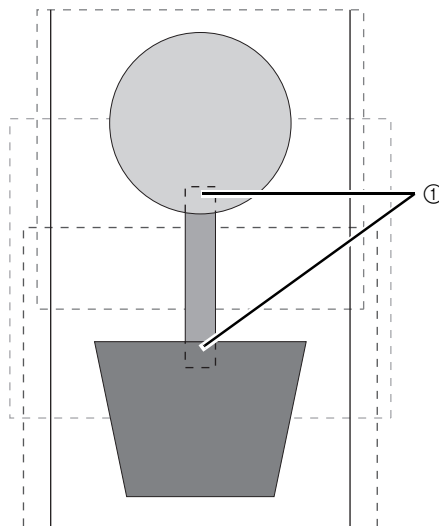


○



×

- 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 Страница “Рисунок” в истинном размере. (Однако для размера 130 × 300 мм области Страница “Рисунок” печатается уменьшенное изображение области Страница “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.

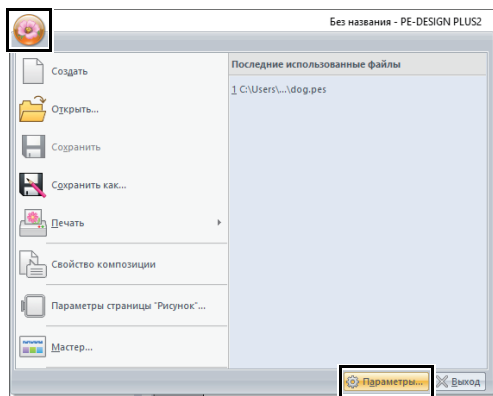
►► “Печать” с. 47

Изменение различных настроек


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.

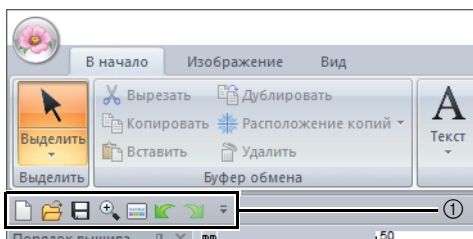
Нажмите , затем нажмите **[Параметры]** в нижней части окна.



Диалоговое окно **[Параметры]** можно также открыть одним из следующих способов.

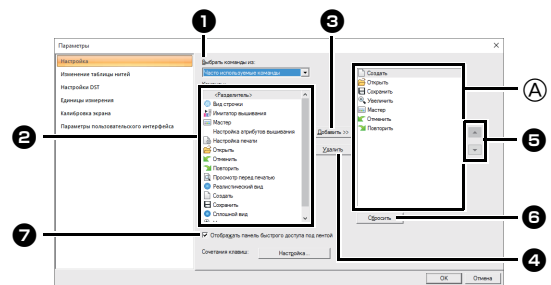
- Щелкните  на правом конце панели **Панель быстрого доступа**, а затем выберите **[Другие команды]**.
- Щелкните **[Опция]** в правом верхнем углу окна.

■ Настройка панели быстрого доступа



① Панель быстрого доступа

1 Нажмите **[Настройка]**.



2 Повторяйте следующие действия, пока не отобразятся все нужные команды.

- 1 Выбрать команды из селектор**
Выбор категории команды.
- 2 Команды список**
Выбор команды, которую нужно добавить.
- 3 Добавить кнопка**
Добавление выбранной команды. Перемещение команды в список **(A)**.
- 4 Удалить кнопка**
Удаление выбранной команды. Удаление команды из списка **(A)**.



Выберите значок в поле **(A)** и при помощи этих кнопок переместите его в требуемое положение в списке.

- 6 Сбросить кнопка**
Восстановление списка команд по умолчанию.

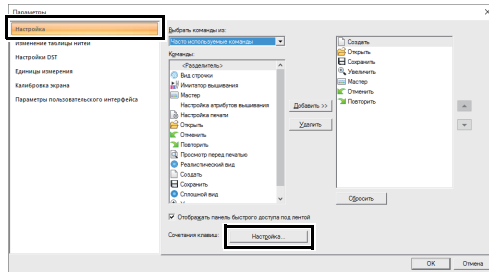
В этом диалоговом окне можно также задать следующие параметры.

- 7 Отображать панель быстрого доступа под лентой**
Выбор места отображения панели быстрого доступа. Установите этот флажок, чтобы панель быстрого доступа отображалась под лентой.

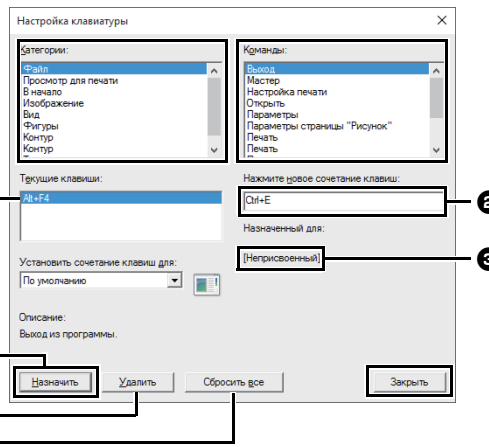
3 Когда настройка параметров будет завершена, нажмите кнопку **[OK]**, чтобы их применить.

■ 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 Используйте клавиатуру для записи новых клавиш быстрого вызова в поле **[Нажмите новое сочетание клавиш]** **2**, а затем щелкните **[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**.

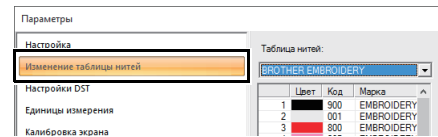
Чтобы вернуться к настройкам по умолчанию, нажмите кнопку **[Сбросить все]** **6**.

4 Повторите шаги **2** и **3**, чтобы задать требуемые клавиши быстрого вызова для команд, а затем щелкните **[Закрыть]**.

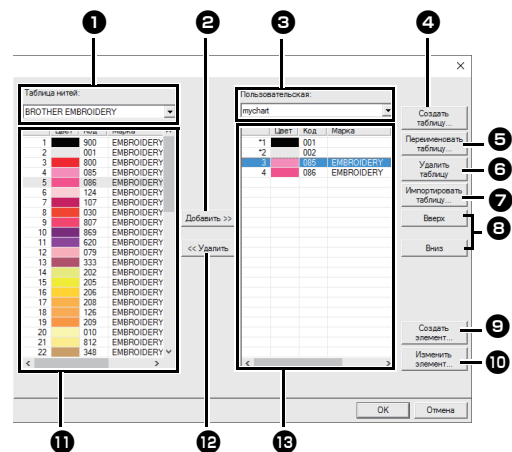
5 Щелкните **[OK]** в диалоговом окне **[Параметры]**.

Редктирование пользовательских таблиц нитей

1 Нажмите **[Изменение таблицы нитей]**.



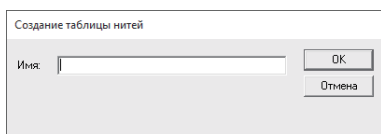
2 Пользовательскую таблицу нитей можно сохранять, редактировать и удалять.



- 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** Создание новой таблицы нитей.
- 5** Переименование таблицы нитей.
- 6** Удаление таблицы нитей.
- 7** Импорт таблицу нитей.
- 8** Изменение порядка цветов нитей.
- 9** Добавление нового цвета нити.
- 10** Изменение цвета нити.
- 11** Отображение цветов нитей в существующей таблице нитей.
- 12** Удаление цвета нити.
- 13** Отображение цветов нитей в пользовательской таблице нитей.

■ Создание новой таблицы нитей

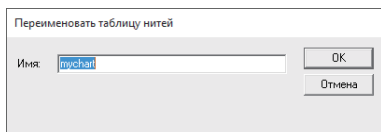
- 1 Щелкните **[Создать таблицу]** ④.
- 2 Введите имя таблицы и нажмите кнопку **[ОК]**.



Сохраненную таблицу нитей можно выбрать в селекторе **[Пользовательская]** и в селекторе **[Таблица нитей]**.

■ Переименование таблицы нитей

- 1 В селекторе **[Пользовательская]** выберите таблицу ③.
- 2 Щелкните **[Переименовать таблицу]** ⑤.
- 3 Введите имя таблицы и нажмите кнопку **[ОК]**.

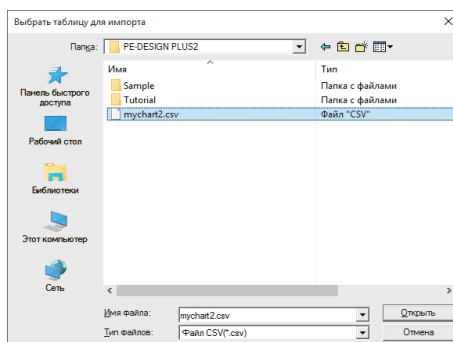


■ Удаление таблицы

- 1 В селекторе **[Пользовательская]** выберите таблицу ③.
- 2 Нажмите **[Удалить таблицу]** ⑥.
- 3 Если появится сообщение с запросом подтверждения, нажмите кнопку **[Да]**.

■ Импорт таблицы нитей

- 1 Щелкните **[Импортировать таблицу]** ⑦.
- 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” с. 101*

- 3 Если появится сообщение с запросом подтверждения, нажмите кнопку **[Да]**.

■ Изменение таблицы

- 1 В селекторе **[Пользовательская]** выберите таблицу ③.
- 2 Продолжите выполнение соответствующей операции. Чтобы сохранить изменения, нажмите кнопку **[ОК]**.

■ Добавление элементов из таблицы нитей

- 1 В селекторе **[Таблица нитей]** ① выберите марку нитей или пользовательскую таблицу нитей. Если создано несколько пользовательских таблиц нитей, цвета нитей можно выбрать из различных пользовательских таблиц нитей.
- 2 В списке ⑪ выберите цвета нитей.



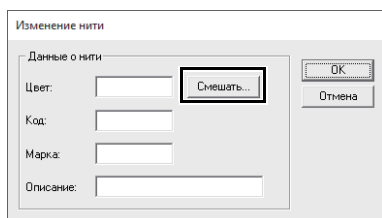
Чтобы добавить несколько элементов, выбирайте цвета нитей, удерживая нажатой клавишу **<Shift>** или **<Ctrl>**.

- 3 Нажмите **[Добавить]** ②.

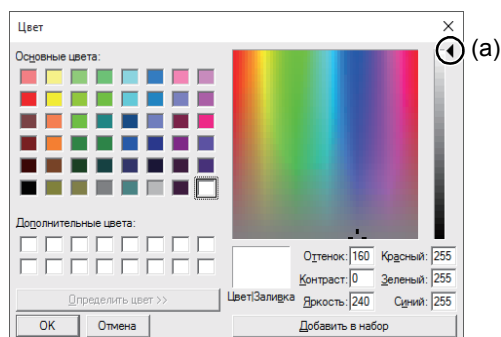
→ Выбранные элементы добавляются в список в пользовательской таблице нитей ⑬.

■ Добавление нового элемента

- 1 Щелкните **[Создать элемент]** 9.
- 2 Чтобы создать новый цвет, нажмите **[Смешать]**.



- 3 Укажите цвет и нажмите кнопку **[ОК]**, 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 Щелкните **[ОК]**, чтобы добавить новый элемент в список в пользовательской таблице нитей 13.



Перед номерами элементов, созданных или измененных пользователем, отображается звездочка (*).

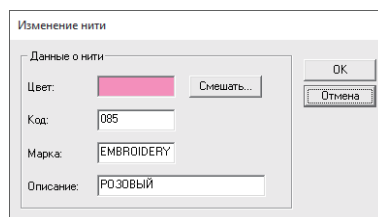
■ Удаление элементов

- 1 В списке для пользовательской таблицы нитей 13 выберите элемент для удаления.
- 2 Щелкните **[Удалить]** 12, чтобы удалить элемент из 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 13 выберите элемент для редактирования, а затем щелкните **[Изменить элемент]** 10.
- 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 13 выберите элемент для перемещения.
- 2 Щелкните **[Вверх]** или **[Вниз]** 8, чтобы изменить порядок отображения элемента.



Файлы пользовательских таблиц нитей

Можно импортировать существующие пользовательские таблицы нитей, а также использовать на другом компьютере отредактированные пользовательские таблицы нитей.

- Вновь созданная пользовательская таблица нитей сохраняется в формате .BTC2 с тем же именем, что и существующая таблица нитей, в папке:

(Диск, на котором установлена программа PE-DESIGN PLUS2)\Program Files (x86)\Brother\PE-DESIGN PLUS2\MyChart



- 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.

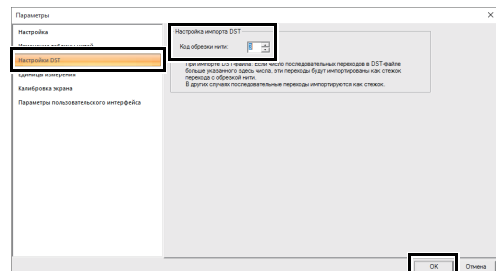
Однако, если цвет нити был изменен или добавлен пользователем (цвета нитей, отмеченные слева звездочкой (*)), то отображается только номер нити.

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 **[OK]**.

Чтобы настроить параметр импорта, введите значение в поле **[Настройка импорта DST]**.



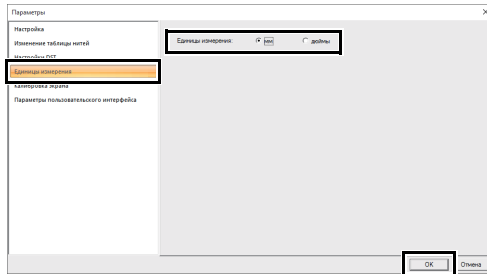
Настройка импорта DST

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.

Изменение единиц измерения

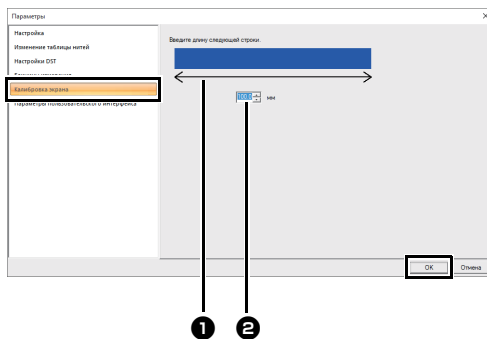
- 1 Нажмите **[Единицы измерения]** и выберите нужные единицы измерения (**[мм]** или **[дюймы]**).



Коррекция калибровки 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.

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

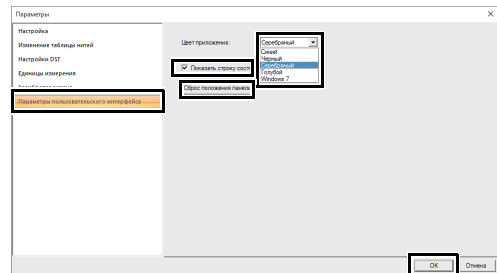


Длина вводится только в миллиметрах. Значение в дюймах использовать нельзя.

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 **[OK]**.



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 основным операциям

Увеличение/уменьшение рисунков строчки

Импортированные рисунки строчек можно увеличить или уменьшить в программе PE-DESIGN PLUS2 следующими тремя способами.

- 1 Рисунки можно просто увеличить или уменьшить.
- 2 Рисунки строчки можно увеличить/уменьшить, удерживая нажатой клавишу <Ctrl>.

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.



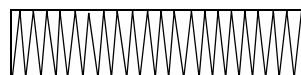
Данное программное обеспечение позволяет создавать самые разнообразные рисунки вышивания и предлагает более широкий выбор параметров (толщина нити, шаг строчки и т.д.). Тем не менее, конечный результат зависит также и от конкретной модели вышивальной машины. До начала вышивания на конечном материале 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

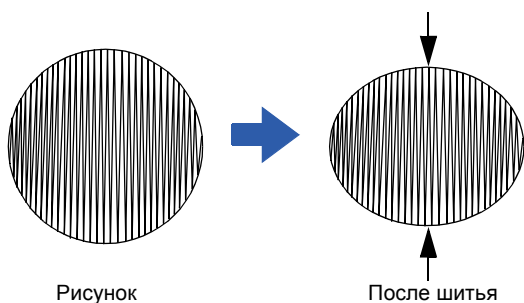
После создания рисунка вышивания из нескольких частей необходимо проверить порядок вышивания и при необходимости исправить его.

Вышивание по умолчанию выполняется в порядке рисования элементов.

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” с. 107.
- 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. В этом случае используйте следующий альтернативный способ: Выберите режим застилающей строчки и прикрепите к обратной стороне ткани стабилизирующий материал.



Параметры вышивания

Для всех параметров вышивания сначала устанавливаются настройки по умолчанию; тем не менее, изменяя настройки этих параметров, можно создавать свои собственные строчки.

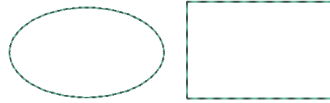
- Подробнее см. в разделах “Параметры вышивания линий” с. 106 и “Параметры вышивания областей” с. 107.

Типы вышивания линий

Строчка “зигзаг”
►► с. 106



Сметочная строчка
►► с. 106



Орнаментная строчка
►► с. 106



■ Параметры вышивания линий

Доступные параметры могут различаться в зависимости от выбранного типа строчки.

- “Определение параметров вышивания” с. 63

Строчка “зигзаг”

Обратное вышивание	Выкл.		Вкл.	
	Ширина зигзага	Узкий		Широкий
Плотность	Низкая		Высокая	

Сметочная строчка

Шаг строчки	Укажите длину одного стежка.	Короткий		Длинный	
		Повтор(ы)	Укажите, сколько раз будет прошиваться контур.		
		1 раз		5 раз	
			x1		x5

Орнаментная строчка

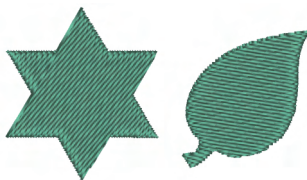
	Выберите рисунок для орнаментной строчки. Нажмите , чтобы открыть диалоговое окно [Обзор]. Выберите папку и в открывшемся списке рисунков выберите нужный рисунок (PMF-файл).					
	Укажите размер рисунка. Рисунок можно увеличить или уменьшить с сохранением соотношения ширины и высоты.	<table border="0"> <tr> <td>Мельче</td> <td></td> <td>Крупнее</td> <td></td> </tr> </table>	Мельче		Крупнее	
Мельче		Крупнее				

Типы строчки для вышивания областей

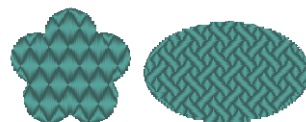
Атласная строчка
(▶▶ с. 107)



Застилающая строчка
(▶▶ с. 107)



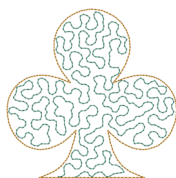
Программируемая
застилающая строчка
(программир. застилающая
строчка) (▶▶ с. 107)



Орнаментная строчка
(▶▶ с. 108)



Фактурная строчка
(▶▶ с. 108)

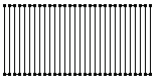
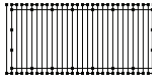
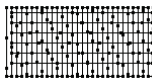



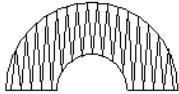
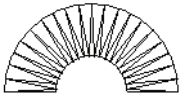

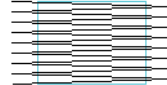


■ Параметры вышивания областей

Доступные параметры могут различаться в зависимости от выбранного типа строчки.

▶▶ “Определение параметров вышивания” с. 63

Атласная строчка/Застилающая строчка/Программируемая застилающая строчка

<p>Обратное вышивание</p>	<p>Включение или отключение обратного вышивания. Установите этот флажок, чтобы выбрать вышивание с настилом.</p> <p>Выкл.</p> 	<p>Вкл.: С текстовыми рисунками</p>  <p>Вкл.: С другими рисунками (фигуры)</p> 
<p>Плотность</p>	<p>Низкая</p> 	<p>Высокая</p> 
<p>Направление</p>	<p>Этот параметр недоступен для текстовых рисунков. Вручную: вышивание под фиксированным углом. Перетащите  или выберите значение, чтобы указать угол. Авто: Направление шитья меняется автоматически в соответствии с формой вышиваемой области.</p>	<p>Вручную Авто</p>  
<p>Компенсация растягивания</p>	<p>Увеличьте область вышивания в направлении вышивания, чтобы избежать стягивания рисунка при вышивании.</p>	<p>Без компенсации Макс. компенсация</p>  

Программируемая застилающая строчка

Программируемое заполнение	Щелкните область отображения рисунка, чтобы открыть диалоговое окно “Обзор”, Выберите требуемый рисунок из открывшегося списка рисунков.
-------------------------------	---

Примечания по программируемой застилающей строчке

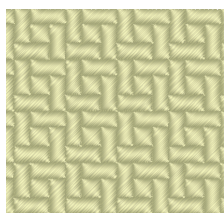
Если для программируемой застилающей строчки или отпечатка выбрать некоторые типы и направления вышивания, то линии вышиваться не будут.

В режиме Реалистический вид можно посмотреть, как будет вышит рисунок строчки. Для получения оптимального вида выполните предварительные тесты различных настроек.

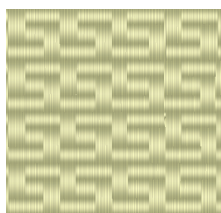
Примеры программируемых застилающих строчек:



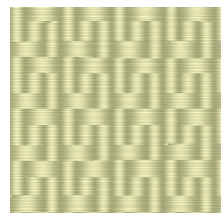
Пример 1
Направление строчки: 45°
(по умолчанию)



Пример 2
Направление строчки: 90°



Пример 3
Направление строчки: 0°



Орнаментная строчка

Тип и размер рисунков орнаментной строчкиГоризонта	►► “Орнаментная строчка” в разделе “Параметры вышивания линий” с. 106
---	---

Фактурная строчка

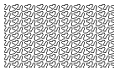

Шаг строчки	Укажите длину одного стежка. Эта настройка недоступна, если используется орнаментная строчка.	Короткий ----- Изгибы — более плавные.	Длинный ————— Изгибы — более резкие.
	Узкий  Рисунок — более четкий.	Широкий  Рисунок — более рыхлый.	

Рисунок орнаментной строчки

Название орнамента	Рисунок	Название орнамента	Рисунок
mot001		mot014	
mot002		mot015	
mot003		mot016	
mot004		mot017	
mot005		mot018	
mot006		mot019	
mot007		mot020	
mot008		mot021	
mot009		mot022	
mot010		mot023	
mot011		mot024	
mot012		mot025	
mot013			

Рисунок программируемой застилающей строчки

Имя рисунка застилающей строчки	Рисунок	Имя рисунка застилающей строчки	Рисунок
pat001		pat012	
pat002		pat013	
pat003		pat014	
pat004		pat015	
pat005		pat016	
pat006		pat017	
pat007		pat018	
pat008		pat019	
pat009		pat020	
pat010		pat021	
pat011		pat022	

Список шрифтов

Текст


№	Название шрифта	Пример шрифта	Мин. размер
001	Serif 01	ABCDE abcde	10 мм (0,39 дюйма)
002	Script 01	<i>ABCDE abcde</i>	10 мм (0,39 дюйма)
003	Gothic 01	ABCDE abcde	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	ABCDE abcde	8 мм (0,31 дюйма)
007	Block 01	ABCDE abcde	9 мм (0,35 дюйма)
008	Block 02	ABCDE abcde	10 мм (0,39 дюйма)
009	Gothic 02	ABCDE abcde	10 мм (0,39 дюйма)
010	Block 03	ABCDE abcde	10 мм (0,39 дюйма)
011	Decorative 01	ABCDE abcde	10 мм (0,39 дюйма)
012	Block 04	ABCDE abcde	10 мм (0,39 дюйма)
013	Block 05	ABCDE abcde	9 мм (0,35 дюйма)
014	Script 03	<i>ABCDE abcde</i>	10 мм (0,39 дюйма)
015	Decorative 02	ABCDE abcde	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	ABCDE	10 мм (0,39 дюйма)

№	Название шрифта	Пример шрифта	Мин. размер
019	Script 05	<i>ABCDE</i>	10 мм (0,39 дюйма)
020	Block 06	ABCDE abcde	9 мм (0,35 дюйма)
021	Gothic 04	ABCDE	10 мм (0,39 дюйма)
022	Decorative 04	ABCDE abcde	10 мм (0,39 дюйма)
023	Decorative 05	A.B.C.D.E.	8 мм (0,31 дюйма)
024	Gothic 05	ABCDE	10 мм (0,39 дюйма)
025	Decorative 06	ABCDE	10 мм (0,39 дюйма)
026	Gothic 06	ABCDE	10 мм (0,39 дюйма)
027	Block 07	ABCDE	10 мм (0,39 дюйма)
028	Gothic 07	ABCDE	10 мм (0,39 дюйма)
029	Brussels Demi Outline	<i>ABCDE abcde</i>	10 мм (0,39 дюйма)
030	Calgary MediumItalic	<i>ABCDE abcde</i>	10 мм (0,39 дюйма)
031	Istanbul	ABCDE abcde	10 мм (0,39 дюйма)
032	Los Angeles	ABCDE abcde	10 мм (0,39 дюйма)
033	Saipan	ABCDE abcde	10 мм (0,39 дюйма)
034	San Diego	ABCDE abcde	10 мм (0,39 дюйма)
035	Sicilia Light Italic	<i>ABCDE abcde</i>	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	<i>ABCDE abcde</i>	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	<i>ABCDE abcde</i>	3–4 мм (0,12– 0,16 дюйма)

Поиск и устранение неисправностей

При возникновении проблемы щелкните , затем выберите **[Служба поддержки]** в меню, чтобы перейти на следующий веб-сайт, где 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.
Если при включении компьютера в его порт USB подключен "Аппаратный ключ PE-DESIGN", ОС Windows® не запустится.	"Аппаратный ключ PE-DESIGN" следует подключать после запуска Windows®.	Включите компьютер, не подключая "Аппаратный ключ PE-DESIGN" к порту USB.	
Программное обеспечение установлено неправильно.	Выполнена операция, не предусмотренная процедурой установки. (Например, была выбрана команда [Отмена] или "Аппаратный ключ PE-DESIGN" был извлечен слишком рано.)	Следуйте инструкциям на экране, чтобы правильно установить программное обеспечение.	См. "Руководство по установке".
Отображается сообщение "Не подключен аппаратный ключ PE-DESIGN. Подключите аппаратный ключ PE-DESIGN."	"Аппаратный ключ PE-DESIGN" не подключен.	Убедитесь, что "Аппаратный ключ PE-DESIGN" отображается в списке съемных устройств хранения компьютера. Если "Аппаратный ключ PE-DESIGN" отсутствует в списке, извлеките его и повторно подключите.	
	"Аппаратный ключ PE-DESIGN" содержит поврежденную информацию.	Не извлекая аппаратный ключ, удалите и снова установите программу PE-DESIGN PLUS2.	См. раздел "Удаление программы" с. 115.

Проблема	Возможная причина		
	Причина	Формат файла	Решение
<p>Отображается сообщение об ошибке “Неожиданный формат файла”. или Рисунок вышивания или изображение не удастся открыть.</p>	<p>При открывании рисунка вышивания (Кнопка приложения > [Открыть])</p>	.pes	Возможно, данные повреждены.
		.phc (формат вышивания машины)	Файл не удается открыть, но его можно импортировать. → Вкладка ([В начало] > [Импортировать рисунки] > [из файла]) 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 ([В начало] > [Импортировать рисунки] > [из файла]) Другой способ: преобразуйте файл в формат PES и откройте его.
		Несовместимые форматы	Файл невозможно использовать.
	<p>При импорте рисунков вышивания Вкладка ([В начало] > [Импортировать рисунки] > [из файла])</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 [Изображение] > [Открыть]) или при открывании изображения для приложения Мастер создания строчки (Автовышивка, Фотовышивка 1 и 2, а также Крестовидная строчка)</p>	.bmp, .tif, .jpg, .png и .gif	Возможно, данные повреждены.
		Изображение в форматах, отличных от перечисленных выше	Файл не открывается. → Используйте изображение в одном из перечисленных выше форматов.
	<p>При импорте изображения в виде рисунка вышивания Вкладка ([В начало] > [Импортировать рисунки] > [из векторного изображения])</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.	

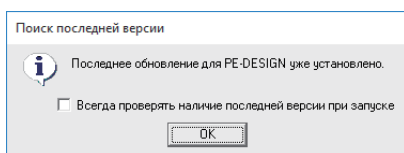
Поддержка/сервис

Проверка наличия последней версии программы

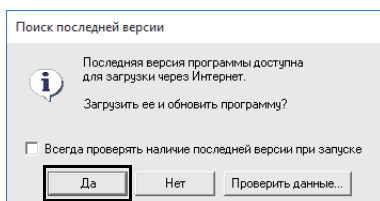
Щелкните  в программе PE-DESIGN PLUS2, а затем выберите **[Поиск обновлений]**.

Выполняется проверка установленной версии программы.

Если отображается 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 компьютер не подключен к Интернету, использовать эту функцию невозможно.
- Проверка версии программы может оказаться невозможной, если включен брандмауэр. Отключите брандмауэр и попробуйте выполнить операцию еще раз.
- Необходима учетная запись с правами администратора.



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

Техническая поддержка

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




Перед переходом на веб-сайт выполните следующее:

- (1) Обновите свою операционную систему Windows® до самой последней версии.
- (2) Запишите марку и модель компьютера, а также версию операционной системы Windows®.
- (3) Запишите информацию обо всех полученных сообщениях об ошибке. Эта информация поможет быстрее решить возникшие проблемы.
- (4) Проверьте наличие последней версии программы и при необходимости выполните обновление до последней версии.

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.


Щелкните **[Регистрация через Интернет]** в меню  в программе PE-DESIGN PLUS2, чтобы запустить установленный веб-браузер и открыть страницу регистрации через Интернет на нашем веб-сайте.

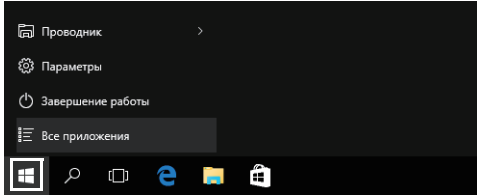
<http://www.brother.com/registration/>



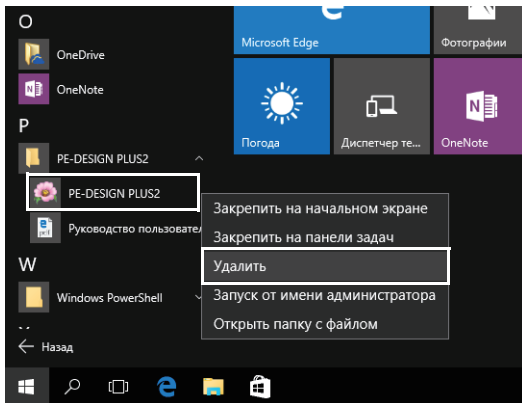
В некоторых регионах регистрация через Интернет может быть недоступна.

Удаление программы

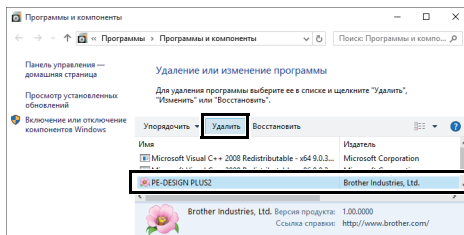
- Щелкните , а затем выберите **[Все приложения]**.



- Щелкните **[PE-DESIGN PLUS2]** в списке приложений, щелкните **[PE-DESIGN PLUS2]** правой кнопкой мыши, а затем выберите **[Удалить]** в меню.

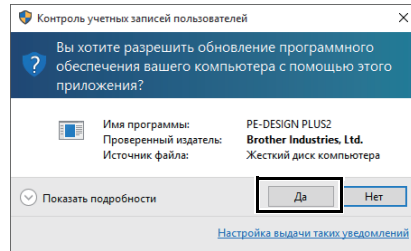


- В окне **[Программы и компоненты]** выберите **[PE-DESIGN PLUS2]** и щелкните **[Удалить]**.



При отображении подтверждающего сообщения нажмите кнопку **[Да]**, чтобы продолжить удаление.

- Щелкните **[Да]**.



→ Программа будет удалена.



- Для Windows® 8.1 щелкните стрелку вниз на экране **[Пуск]**, чтобы отобразить представление **[Приложения]**, а затем щелкните правой кнопкой мыши **[PE-DESIGN PLUS2]** в разделе **[PE-DESIGN PLUS2]**. Щелкните **[Удалить]** на панели задач. Выберите **[PE-DESIGN PLUS2]** и щелкните **[Удалить]** в окне **[Программы и компоненты]**, а затем щелкните **[Удалить]**.
- Для Windows Vista® и Windows® 7 нажмите кнопку **[Пуск]**, а затем выберите **[Панель управления]**. Выберите **[Программы и компоненты]** в окне **[Панель управления]**. Выберите данную программу и нажмите кнопку **[Удалить]**.

Указатель

E	
EMF	40, 42
F	
FCM	59
S	
SVG	40, 42
U	
USB-носитель	18
W	
WMF	40, 42
A	
Автоскрытие	12
Аппаратный ключ PE-DESIGN	7
Аппликация	62
Атласная строчка	107
Атрибуты	
Параметры вышивания линий	106
B	
Вариант вышивания	82, 86
Ввод	
Из буфера обмена	91
Из файла	90
Векторные изображения	40, 90
Вертикальная композиция	106
Вид строчки	35
Внешний вид приложения	98
Выбор	
Все рисунки вышивания	53
Рисунки	37, 53
Цвета	83, 86
Выбор из предложенного	83
Вывод	
В буфер обмена	92
В файл	92
Вышивание с отверстием	56
Аппликация	30
Отмена	56
Г	
Горизонтальная композиция	106
Группа	
Группирование	55
Разгруппирование	55
Д	
Другие инструменты масштабирования	34
Дублировать	22
Е	
Единицы	103
Единицы измерения	103

З	
Закрепление	12
Замкнутые кривые	50
Зеркальное копирование	28
Зеркальное отображение	
Отображение по вертикали	55
Отображение по горизонтали	23, 55
И	
Изменение	
Порядок цветов нитей	101
Изменение изображения	91
Изменение отверстия	56, 57
Изменение размера	
Изображения	91
Изменение точки	52
Изменить цвет	82, 86
Измерить	34
Изнаночная строчка	78
Изображение	88
Изображения	
Вывод	92
Изменение размера	91
Масштабирование	91
Перемещение	91
Преобразование в рисунки вышивания	73, 87
Сохранение	92
Имитатор вышивания	10, 36
Импорт	
Из векторного изображения	40
Изображения	90
Изображения из буфера обмена	91
Панель импорта	13
Рисунки вышивания	13, 44
Импорт рисунков	13, 44
Инструменты "Фигуры"	49
Инструменты выбора	53
Интервал между линиями	86
Интервал между символами	69
Интервал по вертикали	108
Интервал по горизонтали	108
Информация о рисунке	39
Добавление комментариев	39
Многопозиционные пальцы	96
Использованные цвета нитей	86
К	
Клавиша быстрого доступа	12
Клавиши быстрого вызова	99
Кнопка "Справка"	10
Кнопка приложения	10
Кнопки режима просмотра	11
Комбинирование	
Цвета рисунка	37
Компенсация растягивания	107
Контур	8
Замкнутая кривая	49
Замкнутый многоугольник	49
Незамкнутая кривая	49
Незамкнутый многоугольник	49
Текст	71
Копирование	
Зеркальное копирование	28

Л

Лента	10
Линия	
Вышивание линий	62
Кнопка "Цвет линии"	62
Параметры вышивания линий	106
Тип строчки для вышивания линии	62
Цвет линии	61, 70

М

Макс. количество цветов	75, 77
Макс. плотность	86
Мастер	9
Мастер автовышивки	73
Параметры автовышивки	75
Мастер крестовидной строчки	76
Параметры крестовидной строчки	77
Мастер преобразования изображения в строчку	87
Мастер фотовышивки 1	79
Кандидаты	83
Параметры	81
Цвет	79
Мастер фотовышивки 2	84
Параметры	85
Цвет	85
Масштаб	
Коэффициент масштабирования	11
Масштабирование выбранного объекта	34
Масштабировать все	34
Увеличение/уменьшение	34
Фактический размер	34
Масштабирование рисунков	54
Мелкий текст	71
Многопозиционные пальцы	93

Н

Направление вышивания	107
Направляющая линия	33
Настройка	32
Не вышито	
Линия	62
Область	63
НЕ ОПРЕДЕЛЕНО	62
Незамкнутые кривые	50

О

Область	
Вышивание областей	62
Параметры вышивания областей	107
Тип строчки для вышивания области	62
Цвет области	61, 70
Область вышивания	94
Обратное вышивание	106
Овал	49
Окно	10
Оптимизация	95
Порядок вышивания	28
Смена пялец	95
Орнаментная строчка	106, 107, 108
Открытие	
Файл PE-DESIGN PLUS2	43
Файл PES	43
Открытие изображения	
Из буфера обмена	91
Из файла	90
Открыть	
Новая страница "Рисунок"	43

Отменить	11
Отображать по порядку цветов	37
Отображение	55
Изображения	16, 91
Панель импорта	13
Панель цветов	61
Отображение списка	67
Отправка	
Отправка на USB-носитель	18
Отправка на машину	18

П

Панель "Импорт"	13
Панель быстрого доступа	10, 11, 98
Параметры	98
Единицы измерения	103
Калибровка экрана	103
Кнопка "Параметр"	10
Настройка	98, 99
Настройки DST	102
Настройки пользовательского интерфейса	103
Параметры вышивания	63
Параметры вышивания областей	107
Параметры текста	68
Редактирование пользовательских таблиц нитей	99
Свойства композиции	96
Параметры вышивания	106
Настройка	63
Панель "Параметры вышивания"	10
Параметры вышивания для текста	70, 71
Параметры реалистического вид	35
Параметры страницы "Рисунок"	32, 93, 95
Перемещение	
Изображения	91
Рисунков вышивания в центр	53
Перемещение в центр	53
Печать	
Многопозиционные пальцы	97
Параметры	47
Предварительный просмотр	48
Рисунки вышивания	48
Плавающее	12
Плотность фоновое изображения	16
Повернуть	54, 55
Поворот вправо/поворот влево	92
Повторить	11
Показывать сетку	11, 15
Пользовательский список цветов нитей	81
Порядок вышивания	37
Выбор рисунков	37
Вышивать первый	38
Вышивать последний	38
Вышивать предыдущий	38
Вышивать следующий	38
Масштаб	37
Отображать по порядку цветов	37
Панель "Порядок вышивания"	10
Редактирование	38
Скрытие объектов, которые не будут вышиваться	41
Цвет нити	38
Порядок нитей	
Пользовательский список	101
Предварительный просмотр	35
Преобразов.	52, 65, 69
Привязка к сетке	15

Проверка	
Вышивание	36
Порядок вышивания	37
Программа-мастер создания аппликаций	29
Программируемая застилающая строчка	108
Прокрутка	36
Просмотр подсказки	63
Прямоугольник	49

P

Радиус закругления углов	49
Разгруппирование	55
Размер	54
Размер страницы "Рисунок"	15, 32
Многопозиционные пальцы	93
Расширенный мастер преобразования в строчку	87
Реалистический вид	35
Регистрация	114
Регистрация через Интернет	114
Редактирование	
Порядок вышивания	38
Сгруппированные объекты	56
Таблица цветов нитей	100
Цвета нитей	101
Рисунки вышивания	
Группирование	55
Многопозиционные пальцы	94
Печать	97
На основе изображений	73, 87
Перемещение в центр	53
Рисунки для вышивания	
Добавление комментариев	39
Рисунки строчек	8
Рисунки фигур	8
Рисунок	8

C

C осями	15
Свойства узора	11, 39
Сдвиг	34
Селектор "Шрифт"	68
Селектор типа строчки	62, 63
Сетка	15
Интервал сетки	15
Показывать сетку	15
Привязка к сетке	15
C осями	15
Скрытие объектов, которые не будут вышиваться	41
Скрытие списка	67
Скрыть	12
Слить	57
Смена пялец	95
Сметочная строчка	106
Смещенные линии	58
Создание	
Новая таблица цветов нитей	100
Создание смещенных линий	58
Создать	43
Сохранение изображения	92
Сохранить/Сохранить как	
Изображения	92
Рисунки для вышивания	46
Специальные цвета	62
Список шрифтов	110
Сплошной вид	35
Строка состояния	11
Строчка "зигзаг"	106

T

Таблица нитей	82, 86
Текст	
Ввод текста	67
Инструменты "Текст"	67, 68, 71
Настройка параметров текста	68, 69
Панель "Параметры текста"	10
Редактирование текста	68
Селектор "Размер текста"	68
Текстовые рисунки	8
Тип строчки для вышивания линии текста	70
Тип строчки для вышивания областей текста	70
Техническая поддержка	114

У

Удаление	
Таблица цветов нитей	100
Цветов нитей из таблиц	101
Удаление изображения	92
Удаление точки	52
Устранить наложение	57

Ф

Фактурная строчка	107, 108
Формат CSV	100

Ц

Цвет	
Изменения цветов	39
Кнопка "Цвет"	61
Панель "Цвет"	10
Параметры цвета	81, 86
Цвет страницы вышивания	82
Цвета нитей	
Добавление в таблицы	100
Общее числ цветов	39
Порядок	101
Редактирование	101
Редактирование таблиц	100
Создание новых цветов	101
Удаление из таблиц	101
Удаление таблиц	100
Центрирование	53

Ш

Шаг строчки	82
-------------	----

Э

Экспорт файла FCM	59
-------------------	----

См. раздел о поддержке продуктов и ответы на часто задаваемые вопросы на нашем веб-сайте <http://support.brother.com/>.